

# ゲームルール

## 01ゲーム

### ■ラウンドオーバー時の勝敗決定

規定ラウンド以内に先に点数を0にしたチームが勝者となります。

設定ラウンド内に勝敗が決定しなかった場合は、残り点数に関わらず該当試合に出場した選手1名同士による、じゃんけん→コークにて勝敗を決定する。

### ■ラウンド設定

ゲーム	301	501	701
ラウンド数	10	15	15

## CRICKET

### ■ラウンドオーバー時の勝敗決定

ラウンド終了時に点数の高いチームが勝者となります。

ラウンド終了時に同点だった場合は、該当試合に出場した選手1名同士による、じゃんけん→コークにて勝敗を決定する。

### ■ラウンド設定

ゲーム	CRICKET
ラウンド数	15

## その他

### ■試合開始及び、選手呼び出しについて

受付終了時間までに受付が完了していないチームは、失格とさせていただきますので、遅刻等にはご注意ください。

- ・会場での受付、並びに会場内での呼び出しは、全て「チームID」で呼び出しを行なわせて頂きます。
- ・事前に大会HPにてチームIDをご確認の上、ご来場くださいますようお願い致します。
- ・呼び出された選手は、速やかにコントロール（ラウンドロビンの場合は試合台）までお越し下さい。

なお、呼び出しは原則として3回までとします。

- ・3回目の呼び出しから5分以内にゲームボードへチームメンバーが揃わない場合は、そのゲームを不戦敗（ゲームカウント0-2）とします。
- ・また、不戦敗を2回行ったチームは自動的にそれ以降のすべてのゲームを不戦敗とします。
- ・その際は、不戦敗以前に行っていたゲームカウントは有効とします。
- ・予選ラウンドロビン1試合目に、不戦敗となったチームは、理由に関わらず失格とし、以降すべてのゲームを不戦敗とします。ただし、サイドシュートへの出場は可能です。

### ■先攻/後攻の決定

- ・1レグ&最終レグの先攻は、じゃんけん→コークにて決定します。
- ・2レグ(Cricket)は負け先攻です、1レグの敗者チームが先攻となります。

#### 【コークに関して】

- ・両者がコークした後、必ず両チームの代表者がビット数を確認して下さい。
- ・同ビットだった場合は、先攻/後攻を入れ替えて再スローを行って下さい。その際、1スロー目のダーツは刺さった状態で行います。
- ・コークは、必ず該当試合出場者同士でおこなってください。試合出場者以外のコークは、無効といたします。

### ■スロー順/プレイヤーチェンジに関して

- ・ゲーム中におけるプレイヤーのスロー順の変更は出来ません。(レグごとのスロー順の変更は可能です)
- ・チーム内において誤ったスロー順でスローを行ってしまった場合、そのラウンドはノースコアとします。(投げ直し不可)
- ・該当ラウンドをノースコアに修正し、プレイヤーチェンジを行った後に、対戦相手のスローから試合を継続して下さい。

- ・ただし、誤ったスロー順であっても、プレイヤーチェンジ後に対戦相手がスローを行った場合、その時点でそのラウンドは有効となります。プレイヤーチェンジボタンを押した後、マシンでプレイヤーチェンジが完了する前にスローし、カウントされなかったダーツは無効となります。
- ・対戦相手がプレイヤーチェンジボタンを押し忘れ、次のプレイヤーがスローを行った場合、刺さっているダーツは有効とします。
- ・上記場合は、プレイヤーチェンジボタンを押した後、カウントします。但し、ダーツがボードに刺さらなかった場合は、無効とします。

#### ■試合中のトラブルに関して

- ・マシントラブルによる中断が発生した場合、参加者で解決を図らず、速やかに大会コントロールスタッフにお問い合わせください。
- ・何らかのトラブル(停電、マシントラブル等)でゲームの継続が不可能となった場合、両者合意のスコアで復元をおこない、ゲーム再開となります。
- ・ゲームの復元が不可能な場合、中断されたゲーム内容、先攻後攻は変更せず、やり直しとなります。

#### ■失格に関して

- ・受付終了時間までに、受付を完了していないチームは失格となります。
- ・最終呼び出し後、5分以内にチームメンバーが揃わない場合、該当チームを失格となる場合がございます。
- ・主催者がサンドバックと判断したチームは、失格とさせていただきます。  
判断基準として、下記レーティング検証を設定します。

その他、故意または過失による違反行為や、大会の進行を妨げる行為などがあった場合、主催者は該当のプレイヤー及びチームを失格とする権利を有するものとします。

#### ■棄権について

当日の体調不良ややむを得ない事情により、試合を棄権することができます。

必ず出場者本人が、大会コントロールまで連絡をおこなってください。

- ・棄権した場合、次に対戦する予定のチームが自動的に勝ち上がりとなります。
- ・予選ラウンドロビン中に棄権した場合、棄権したチーム結果は全て無効となり、残ったチームでの結果により順位が決定いたします。
- ・決勝戦を前に棄権した場合、決勝戦は開催せず対戦相手のチームが優勝、棄権したチームは2位となります。
- ・3位決定戦を前に棄権した場合、3位決定戦は開催せず、対戦相手のチームは3位となります。
- ・準決勝を前に棄権した場合、該当の対戦相手は決勝進出となり、3位決定戦は開催しません。
- ・いかなる場合でも、棄権したチームが直近で対戦したチームが勝ち上がることはありません。

#### ■レーティング検証について

参加者から申告があった場合、運営は対象チーム、プレイヤーに対しレーティング検証をおこないます。

レーティング検証では、エントリー時の申告スタッフから算出されるレーティングと、大会中のスタッフから算出されるレーティングを比較することを指します。(必ず店舗承認を受けた上でエントリーしてください。)上記比較結果の上、大会中のレーティングが申請時のレーティングを規定ポイント以上ペア合計で上回った場合、該当チーム・プレイヤーは失格となります。

##### ①予選ラウンドロビン

予選ラウンドロビン終了後、対象チームが失格となった場合、同ロビンから対象チームを除外の上、新しく順位付けとなります。

決勝トーナメント開始前まで申告可能です。(決勝トーナメントのマッチカードが発効された時点で、申告受付を終了します。)

##### ②決勝トーナメントBest8まで

対象チームが失格となった場合、対戦相手チームの繰り上げはおこないません。

該当試合マッチカード提出時のみ申告可能です。(次試合が始まってからの申告は無効となります。)

レーティング検証の結果、運営側で失格と判断した場合、対象チーム呼出の上、失格といたします。

レーティング検証を申請したチームへの結果報告はおこないません。

また、レーティング検証の結果、失格となったプレイヤーおよび店舗関係者からの一切の異議申し立てを受付いたしません。

**本トーナメントへのエントリーをもって、上記内容に同意したものとみなします。  
予めご了承ください。**