

競技規定



①プログラム

・チーム戦 (オートハンデ)

1チーム4名～8名まで登録可能

1試合に1人が出場できるのは3試合まで

また、3Legと4Legは重複して出れない。

※GEARオンライン専用カード必要

基本的に開始時間までに4名以上集まっていなければならない。

開始時刻に3名の場合、以下とする(2名以下の場合は不戦敗)

・3名しか参加出来ない場合

出来る試合のみ行う。不可のゲームは不戦敗とする。

※3名での試合は可とするが、ルール上、出場出来ないゲームがある。

・途中退場、不戦敗

試合の途中でやむを得ない事情によりメンバーが退場した場合、それ以降出来ないゲームは不戦敗となる。

チーム自体が参加不可能になり、試合が最後まで成立出来ない場合は、試合自体が不戦敗となる。

②大会指定ツール(アプリ)

『Discord』アプリのダウンロード

エントリーのやり取り、試合進行状況の配信、アナウンスを行ないます。

『ZOOM』アプリのダウンロード

大会当日、全店舗のビデオ接続時に使用いたします。

③集合、開始時間

試合開始時刻は、定められた時間とする。

進行状況によって予定時刻が変動する場合がございます。その場合は運営にて変更した時間を基準とする

試合当日、開始時刻より15分以上遅れたチームは不戦敗とする。やむを得ず、開始時刻に遅れる場合は、必ず対戦相手と運営本部に連絡を入れること。

【タイムスケジュール】

試合開始前

9:15 ZOOM ログイン開始 **(9:45までにログイン完了してください)**

9:50 開会あいさつ

予選ラウンドロビン(2試合同時進行)

1回戦目 10:00～

2回戦目 10:50～

3回戦目 11:40～

予選ラウンドロビン中は、運営本部から試合開始の合図はございません。

ただし、進行が遅延しているロビン、試合に関しては開始時間を後ろ倒しする場合がございます。その場合、運営本部より開始時間を別途ご案内申し上げます。

決勝トーナメント 14:00～(予定)

↳運営本部より、Discordにて試合時刻をご案内の上、進行開始をアナウンスいたします。

アナウンス例)

A決勝トーナメント1回戦の準備が完了いたしました。

時刻「〇〇:〇〇」になりましたら、マシン操作の上、試合開始ください。

試合進行について

試合開始の指定時刻になりましたら、マシン操作の上、試合を開始ください。

④試合フォーマット

予選:ラウンドロビン方式

決勝:シングルエリミトーナメント方式

※各予選での敗退はございません。

予選 結果により進出するトーナメントが異なります。

└各予選1位通過チーム → A決勝トーナメントに進出

└各予選2位通過チーム → B決勝トーナメントに進出

└各予選3位通過チーム → C決勝トーナメントに進出

└各予選4位通過チーム → D決勝トーナメントに進出

* 予選のチーム数によりシードになる場合がございます

⑤ゲーム内容

【予選】

5 Legマッチ (全Leg消化)

1ゲーム1ポイントとする。

3ポイント以上獲得し、勝利したチームは勝利ポイントの2ポイントがプラスされる。

◆順位決定基準

①トータルポイント>②試合勝ち数>③勝ちLeg数>④直接対決

サイト上の順位が上記基準と異なり順位表記が行われている場合がございます。

運営側でそのような事象を確認した際には順位の変動がある場合がございますのであらかじめご了承ください。

3チーム①②③が同率の場合は予選試合のLeg 5のカウントアップの合計点の高いチームを上位順位とします。

◆ゲームフォーマット

①Leg 1 ガロン901(15R) 400円

②Leg 2 トリオス701(15R) 300円

③Leg 3 ダブルスSTDクリケット(15R)200円

④Leg 4 ダブルス501(10R) 200円

⑤Leg 5 シングルカウントアップ(8R) 100円

【決勝T】

5 Legマッチ

※3Leg先取で勝ち抜け

3Leg先取した時点で終了、勝利チームがDiscord(各決勝トーナメント専用チャンネル)にて運営に連絡をし、ゲームを終了してください。

報告例) ○○チーム3-1で勝ちです。

◆ゲームフォーマット

①Leg 1 ガロン901(15R) 400円

②Leg 2 トリオス701(15R) 300円

- ③Leg 3 ダブルスSTDクリケット(15R) 200円
- ④Leg 4 ダブルス501(10R) 200円
- ⑤Leg 5 シングルカウントアップ(8R) 100円

◆ゲーム補足

・オーダー制限

- 1試合に1人が出場できるのは3試合まで
- 3Legと4Legは重複して出れない。

・01 ゲーム

すべてオープンイン・オープンアウトとなります。

0 1ゲームにて規定ラウンド内に両チームともフィニッシュ出来なかった場合は、以下の優先順位にて、勝敗の決定とする。

- 1 最終ラウンド終了時点で、点数の低いチームの勝利。
- ② ①が同点だった場合、先攻チームの勝利。

・クリケットゲーム

クリケットゲームにて規定ラウンド以内に両チームともフィニッシュ出来なかった場合は、以下の優先順位にて勝敗の決定とする。

- 1 最終ラウンド終了時点で、獲得点数の高いチームの勝利
- 2 同点だった場合、先攻チームの勝利
- 3 前回まではオートハンデが15からマーク数がついていましたが今回から20からに変更となります。

⑥オーダー

・キャプテンまたは代表者は、試合開始5分前までにオーダーを組まなければならない。

※PHOENIX OFFICIAL LEAGUEのサイトにてオーダーを作成

・オーダーの準備が出来たら、試合開始予定時刻になったら試合を開始する。

マシン上の進行はレッグ選択等の基本操作は HOME チームになっているチームが選択し、AWAYチームも確認しながら、両チームで進行する。

※HOMEはマッチの左側のチーム、トーナメントの上側のチームとする。

PHOENIX OFFICIAL LEAGUE オーダー作成方法



[STEP 1. リーグサイトにアクセス]

スマートフォンかパソコンで、リーグサイトにアクセスしてください。

<http://play.phoenixdarts.com/>



[STEP 2. リーグサイトにアクセス]

リーグサイトで、下記の手順にてオーダーを作成してください。(オーダーはチームメンバーのどなたでも作成が可能です。)



POINT 【カード番号とパスワード】
カード番号は、カード裏面の16桁の番号です。
初期パスワードは「aaaa1111」です。

POINT 【オーダー確定と一時保存】
マシンで試合を進行するためには、「オーダー確定」する必要があります。
オーダーを確定すると、以降は変更が出来なくなりますのでご注意ください。
一時保存の場合は後からオーダーの変更ができますが、マシンでリーグの進行ができません。

⑦ワンスロー

練習スローは、自分が参加するゲーム前のワンスローとする。
ワンスローを行うタイミングは、前セットが終了し、次のゲームまでの間とする。
参加プレイヤーのワンスローが終了し、準備が出来たらセットを確定し、次のゲームを開始する。
ゲームがスタートしてからの、(他の台の使用を含む)練習スローは禁止とする。

※1Legは事前に参戦選手の練習スローを済ませてください

定刻になりましたらゲーム開始とります。速やかに行えるよう周知把握のご協力をお願いします。

⑧先攻・後攻

- ・Leg 1と最終Legはオートコイントスで先攻が決定されます。
 - ・それ以外のLegは前Legの負けチームが先攻となります
- ※試合開始後自動進行となる為、トイレ等ご注意ください。
※Vol.3ではオンラインでのコーク機能の使用を行いません。

⑨反応・誤反応

誤反応については、対戦相手はその場にはいないため確認が出来ない。そのため、協議も難しく、不正の確認等も行えないため、オンライントーナメントにおいては、誤反応があった場合も含めて、全て反応優先とし、UNTHROW は無しとする。

⑩秒数制限

オンライントーナメントでは1本に対し25秒の制限時間が設けられております。
25秒過ぎた1本はカウントされずMISSカウントとなる。
そのため3本目に25秒を過ぎてしまった場合は、
最後の1本はMISSカウントとなり相手選手のラウンドとなります。

⑪ゲーム中の順番間違え

ダブルス等の順番間違いの確認がとれた場合、そのチームは、当該試合を不戦敗とする。

⑫システムトラブル

A. 何らかの事情により、トーナメントシステムが中断または遮断された場合、対戦相手にその旨を必ず連絡すること。

B. 停電・マシントラブル・マシンネットワークトラブル等でゲームの継続が不可能になった場合、運営事務局へ連絡を行い指示を仰ぐ。

上記A,Bいずれもの場合も、以下の事項を実施し、復旧を試みる。

※一度メインメニューまで、メニューを戻し、トーナメントに入り直す。

↳復旧できれば、続きから再開。

※マシンの電源を落とし、再起動 > 再起動後、メインメニューより、トーナメントに入り直す。

↳復旧出来れば続きから再開。

上記作業を行ったにも関わらず、どうしても試合が再開出来なかった場合は以下とする。

- 1 連絡を受けた運営本部がマシン再起動等の対応指示を行い復旧作業に臨む。
- 2 どうしてもトラブルが解消できずトラブル時から 15 分経過し試合続行不可能とコントロールが判断した場合

予選ラウンド①: 試合が開始できなかった場合...事務局で協議し決定する

予選ラウンド②: 試合途中で試合が消化できなかった場合...事務局で協議し決定する

決勝トーナメント: 無効試合として該当試合からの勝ち上がりを無しとする。