

「THE WORLD PREMIUM STAGE Supported by SPOOX」 ルールブック



1. はじめに

THE WORLD PREMIUM STAGE Supported by SPOOX（以下、本大会）は、株式会社ダーツライブ(以下、主催者)が主催・管理・運営をおこない、以下のとおり本大会のルールを定めます。

主催者は本規約に従って大会を進行するほか、本規約に定められていない事象が発生した場合や、本規約の適用が著しく公平性を欠く結果となる場合の裁定権を有します。

本大会の権利はすべて主催者が保有するものとし、本大会出場表明時にこのことを了承したものといたします。

2. ダーツマシン

- 本大会では、DARTSLIVE2 と DARTSLIVE3 を公式ダーツマシンとする。
- ターゲットの中心の高さ（インブル）はフロアから 173cm とする。
- スローラインの最前面からインブルまでの斜めの距離は 298.4cm とする。

3. ダーツ

- ダーツ 1 本あたりの全長は 30cm を超えないものとする。
- ダーツ 1 本あたりの総重量は 25 グラムを超えないものとする。
- チップは全てプラスチック製とする。

4. スロー

- ダーツのスローはプレイヤーの片手から 1 投ずつとする。
- スロー前、ダーツの狙いを定めている際、プレイヤーのどちらか一方の足はフロアに接していなければならない。
- プレイヤーは足がスローライン上を含めてその後ろにある限り、プレイエリアのどこからでもスローできる。
- スローラインの左右両側より外側に出てスローをおこなう場合には、スローラインの延長線より後ろからスローをおこなうものとする。
- ダーツをスローする際、足がスローラインからはみ出さない限り、プレイヤーの上半身がスローラインにかかっていたり、超えていたりしてもよい。
- ダーツをスローする際、プレイヤーはスローラインより前には出てはならない。また、最後のダーツのスローまでプレイヤーの両足はスローラインの後ろになければならない。
- プレイヤーに健康上の必要から医療機器等を使用しなければならない場合、それらの機器はスローラインを超えてはならない。

5. 一般ルール

- それぞれのラウンドで、1 プレイヤーにつき 3 投までのスローが可能であるが、状況によっては 3 投全てのスローが求められるわけではない。
- 意図的なプレイの遅滞をまねく行為、対戦相手の妨げとなる行為もしくは最終的に遅滞や妨害につながる行為は全てルール違反とみなし、処分対象となるものとする。

<プレイヤー交代について>

(1) DARTSLIVE2 を使用する場合

- プレイヤーは自分のスローが終了したらチェンジ・ボタンを押し、スローラインの後ろに戻る。（これを"プレイヤー交代"とする）
- プレイヤー交代中（画面上に REMOVE DARTS と表示されている間）にスローされたダーツは得点として換算されず、再スローは認めないものとする。
- チェンジ・ボタンが押されていない状態でスローした場合、原則としてダーツが刺さったままの状態であればスコアとして換算され、はじかれたダーツに関しては再スローを認めることとする。

(2) DARTSLIVE3 を使用する場合

- プレイヤーは自分のスローが終了したら、ボードからダーツを抜き、スローラインの後ろに戻る。（これを"プレイヤー交代"とする）
- プレイヤー交代中にスローされたダーツは得点として換算されず、再スローは認めないものとする。
- その他、マシン不具合、対戦相手による過失等、本人の責任によるものではない事象については再スローを認めるものとする。

6. プレイの順番

- コークの勝者が第1レグで先攻となる。
- 第2レグ以降は、ゲームの勝敗に関係なく先攻と後攻が交互に入れ替わる。
- 最終レグが CHOICE の場合、再度コークを行う。コークの勝者が先攻もしくはゲームの種類を決める。

7. ゲームルール

(1) 01 ゲーム

- 本大会の「01 ゲーム」とは、「501」「701」を指す。
- 01 ゲームは全て「15 ラウンド」のラウンドリミットを適用する。
- 最初に正確にスコアをゼロにしたプレイヤーを勝者とする。
- 両プレイヤーが01 ゲームでフィニッシュできなかった場合は、残りスコアに関わらずコークをおこない、センタービットにより近いプレイヤーの勝利とする。コークのスロー順は、該当ゲームと同じ順番が適用される。
- ブルはアウトブル、インナーブルともに50点として計算される。
- 本大会の IN / OUT オプションには、Open In / Master Out が適用される。

(2) CRICKET ゲーム

- 本大会の「CRICKET ゲーム」は「STANDARD CRICKET」を指す。
- CRICKET ゲームは「OPEN = 20 ラウンド」「LADIES = 15 ラウンド」のラウンドリミットを適用する。
- ターゲットナンバーは15から20およびBULLが使用される。それぞれのターゲットにつき3マークがクローズに必要となり、最初にクローズしたプレイヤーがそのナンバーを次にヒットした際に得点となる。
- 先にクローズしたナンバーを対戦相手がクローズした時にそのナンバーは以降得点できなくなる。
- 全てのターゲットナンバーをクローズし、得点が高いプレイヤーがそのゲームの勝者となる。
- CRICKET ゲームでフィニッシュ出来なかった場合は、獲得した点数の多いプレイヤーの勝利とする。獲得した点数が同じ場合はコークをおこない、センタービットにより近いプレイヤーの勝利とする。コークのスロー順は、該当ゲームと同じ順番が適用される。

(3) SHOOT OUT ルール

- ラウンド数は8ラウンドとする。
- 8ラウンド終了時点で得点の高いプレイヤーがゲームの勝者となる。

8. コーク

- プレイヤーはそれぞれブルに向かってスローし、センタービットにより近いプレイヤーが勝者となる。
- コークのスロー順は DARTSLIVE2、もしくは DARTSLIVE3 のコイントス機能によって決定される。
- それぞれのプレイヤーの第1投目でコークの勝者が決まらない場合、スロー順を入れ替えて第2投目をおこなう。
- スローしたダーツが跳ね返ったり、ボードから落ちたりした場合、再度スローするものとする。
- コークの勝者が決定するまで、すべてのダーツはボードから抜いてはならない。
- 最初のプレイヤーのダーツがブルの中心（センタービット）に刺さった場合のみ、次のプレイヤーがスローする前にダーツを抜くものとする。
- コークを実施するプレイヤーは、該当試合の出場者でなければならない。
- 後攻プレイヤーのダーツにより、先攻プレイヤーのダーツが落下した場合は、先攻プレイヤーは再度コークをおこなう。その際、後攻プレイヤーのダーツを抜くことは出来ない。また、後攻プレイヤーのダーツも落下した場合は、再度コークをおこなうこととする。

9. マシンの誤作動（誤った得点表示）

- 誤ったスコアの修正は、スローされたダーツがボードに刺さったままの状態、プレイヤーチェンジ前に両プレイヤーの確認/合意のもとおこなわなければならない。
- ダーツボードからダーツが抜かれてからのスコアの修正は原則認められない。しかし、プレイヤー交代前でプレイヤーがスコアの修正を求め、対戦相手のプレイヤーが了承した場合はこのルールは適用されない。
- 誤反応が生じた際に、ボードに刺さっているダーツを抜き、プレイヤー交代をおこなったうえで対戦相手がスローをおこなってしまった場合はスコアの修正はできないものとする。

<誤ったスコアの修正方法>

(1) DARTSLIVE2 を使用する場合

- ダーツを投じてダーツボードにダーツが刺さっている状態でマシンが誤反応を示した場合、「Reverse-A-Round」で該当する誤反応のスコアを戻しダーツが刺さっている箇所を押して点数を修正するものとする。
- ダーツがボードに刺さらずに地面に落ちた場合はマシンの反応が優先されるものとし、ダーツマシンが反応しなかった場合、スローしたダーツは得点したとみなされず、再スローは認めないこととする。

(2) DARTSLIVE3 を使用する場合

- ダーツを投じてダーツボードにダーツが刺さっている状態でマシンが誤反応を示した場合、「ダート判定修正」で該当する誤反応のスコアを下面面を選択し、正しい点数へ修正するものとする。
- ダーツがボードに刺さらずに地面に落ちた場合はマシンの反応が優先されるものとし、ダーツマシンが反応しなかった場合、スローしたダーツは得点したとみなされず、再スローは認めないこととする。

10. 進行方式

(1) ラウンドロビン方式

- 本大会の予選ではラウンドロビン方式を用いる。
- ラウンドロビン方式における、プレイヤーのブロック割り当ては、主催者のランダム抽選により決定される。
- 決勝トーナメントに進出するプレイヤー数は、各ブロックの人数によらず上位2名とする。
- ラウンドロビンの順位決定方法は、以下のルールに基づくものとする。
 - ① 勝利数(勝利マッチ数)
 - ② 勝敗レグ差
 - ③ 該当チームによる直接対決

*① - ③が全て同点のプレイヤーが3名以上並んだ場合、該当プレイヤーによる SHOOT OUT を実施し、SHOOT OUT の勝者を決勝トーナメント進出とする。

*SHOOT OUT に出場しなかったプレイヤーは、決勝トーナメントへの進出権利を喪失する。

(2) シングルエリミネーション方式

- 勝利したプレイヤーが次戦に進出し、負けたプレイヤーはその時点で敗退となる。

11. レフェリー

- 本大会はレフェリーなしで進行するものとする。
- マシントラブルや操作、対応判断に困った場合は、必ず大会スタッフに問い合わせをおこなう。

12. ルール違反

- 主催者の定める各種規約等に従わない場合
- 主催者の指示に従わない場合
- 使用施設等の規則に従わない場合
- 指定の時間内にチェックインをおこなわなかった場合
- 試合中に過度の応援など、明らかなスローの妨害行為をおこなった場合
- 悪戯にプレイを遅延させる行為、または進行に支障をきたすような行為をおこなった場合
- 未成年者による飲酒・喫煙が発覚した場合
- 公序良俗に反する行為、スポーツマンシップに反する行為をおこなった場合
- その他、運営で失格と判断した場合

13. ルール違反に対する罰則

プレイヤーにより「12.ルール違反」に該当する行為があった場合、主催者判断で失格となる場合がある。
尚、これらの決定に対する抗議は認められない。

14. マシンの不具合および停電

- 停電等の事故によりゲームが中断され、そのゲームを再開しなければならない場合は、プレイヤーの合意のもと大会スタッフがゲームの復元をおこなう。
- 大会スタッフが復元不可能と判断した場合、該当レグをリセットして再度ゲームをおこなうものとします。

15. 改定履歴

2022年7月4日 制定

以上