

総則

名称・主旨

本リーグは「D-LEAGUE」と称します。

D-LEAGUE(以下本リーグ)とは、北海道D-LEAGUE実行委員会が管理する、リーグプログラムです。

目的

本リーグは、ダーツの普及、スポーツとしての取り組み、プレイヤーの意識、技術、マナーの向上、店舗(以下ショップ)の活性化を目的とします。

地域管理事務局

本リーグは、北海道D-LEAGUE実行委員会が認めた企業または団体に地域管理事務局を置くことができます。

本リーグはその地域に地域管理事務局が存在し、尚且つショップと地域管理事務局の了承により開催されます。

参加ショップ条件

リーグ参加可能ショップは、1台以上のD-1X・PHOENIX設置店舗のみになります。

(地域管理事務局の許可により特例の場合があります)

会員

会員資格

本リーグの参加は、北海道D-LEAGUE実行委員会が認めた個人会員のみになります。

18歳未満のリーグへの出場は出来ませんが、必ず保護者が同伴し午後10時までには退店しなければなりません。

また、所属チームが地区代表の権利を獲得しても、未成年のインターリーグへの出場は出来ません。

入会までの手順

リーグ参加希望者は、チームとショップおよび地域管理事務局の承認があればリーグに参加可能です。

チームとショップの了承後に、D-LEAGUEメンバー登録用紙を地域管理事務局にFAXし、なおかつホームショップに

所定の入会金及び会費を納入します。この時点で会員とし登録され本リーグへの参加が可能になります。

個人登録と個人情報保護法

個人情報保護法に基づき、厳重なる管理をいたします。

ただし、メンバー表およびランキング等に、氏名のみをサイト上で公開いたしますので、会員は了承したものとします。

資格喪失

会員は次の事由によって、資格を喪失します。

- 1)退会したとき
- 2)死亡したとき
- 3)会費を支払わなかったとき
- 4)除名されたとき

資格を喪失した場合でも、既に納入した会費等は返却されません。

除名

会員が次の各号の一つに該当し、ショップ、地域管理事務局が認めた場合除名することができます。

- 1)本リーグの規約に違反したとき
- 2)本リーグの名誉を毀損したとき、または本リーグの目的に反する行為をしたとき
- 3)ショップに対しての未払い、暴力行為などの著しい障害を与えたとき
- 4)反社会的行為、反人道的行為、暴力行為等をする恐れのある者、またはした者や暴力団員、または暴力団員と関係があると思われる者
- 5)他リーグへの勧誘、または本リーグの調査を目的として参加していると思われる者

退会と除名

退会と除名の違いは、退会は再度新規加入が可能ですが、除名の場合は本リーグ自体に関する参加ができなくなります。

会費

入会金と年会費

入会金 1000円と、年会費 1stシーズン3600円、2ndシーズン2400円、3rdシーズン1200円とします。

継続について

会員は次シーズンの継続更新を行わなかった場合、自動的に退会となります。

再度参加するためには再入会となり、再度登録が必要となります。その際、退会時点で会員番号は喪失するため、再入会の際に新しい番号となります。

したがって、以前からの会員が、1stシーズンを欠席し、2ndシーズンから参加する場合、継続するには、入会金1000円と年会費2400円が必要です。

もし1stシーズンを欠席ということでその分の支払いをしなかった場合はその時点で退会となり、2ndシーズンから新規入会となります。

会員特典

新規会員が登録した日から仮会員となります。したがってトーナメント割引等は、エントリー前に登録した場合に限り有効となります。

チーム

チームの目的

チームは、メンバーの結束と団体競技として、スポーツとしてのモラルを重んじ、ゲームを楽しむことを目的とします。

チーム結成条件

チームはショップ、地域管理事務局の承認が得られた場合に結成することができます。

メンバーは、全員リーグ会員でなければならず、必ず1名のキャプテンを選出いたします。

キャプテンの責務

キャプテンはリーグの円滑なる遂行のため以下の業務を責任持って行います。

- 1) チームの代表として、ショップおよび地域管理事務局とのパイプ役を担う。
- 2) チームをまとめ、あらゆる問題を解決する努力を怠らない。
- 3) リザルトの管理

チームの人数

1チームにつき4名以上20名以下の会員で構成します。

ショップに対するチーム数

基本的には、1台に付2チームまで作ることが出来ます。

ただし、地域管理事務局が認めた場合はこの限りではありません。

チーム名

チームの名称は自由ですが、モラル等を重んじ決定してください。社会的に問題があるもの、卑猥・中傷などの名称は、地域管理事務局が改名命令を出せるものとします。

チーム名の変更

チーム名は、シーズン終了後から次シーズン開始時の間に変更が可能です。変更届を地域管理事務局に提出してください。

チームの結成

チームの人数を満たし、チーム名を決定してショップの了解を取り、地域管理事務局へチーム登録用紙を提出します。

その後地域管理事務局が承認した時点で、チームが結成されます。

本リーグへの参加

新規チームが本リーグに参加する場合、必ず最下位のディビジョンからの参加になります。

ただし、前シーズンで既存のチームが解散し大きくチーム数が増減した等のやむを得ない事情が発生した場合はこの限りではありません。

キャプテン・ミーティング参加の義務

キャプテンもしくは代理人は、開催されるキャプテン・ミーティングに参加しなければなりません。

チームの登録

チームの登録は毎シーズン行います。地域管理事務局が決めたエントリー期間内にチーム登録用紙、チームエントリーフィー、個人会費などを添えて提出してください。

チームの多重登録

プレイヤーが複数チームでの多重登録はできません。

メンバーの移籍

登録メンバーのシーズン中での他チームへの移籍はできません。ただし、転勤・転校などの事由により、他の地域に移る場合はこの限りではありません。

また、ショップの移転・閉店などの理由によりチームの事情が大幅に変わった場合も、この限りではありません。

チームの解散

チームが解散する場合は、解散する旨をショップ、および地域管理事務局に報告しなければなりません。

報告を怠った場合、チーム全員が規約違反となり、除名処分になる可能性があります。

チームの存続

チームからメンバーが抜け、新規にメンバーを入れた場合、前シーズンで4レグ以上出場したメンバーが3名以上在籍している場合はチーム名およびディビジョンに残留が可能です。

ショップの変更

地域管理事務局が認めた場合を除き、基本的にショップの変更はできないものとします。

ただし、ショップの移転、消失等の場合はこの限りではありません。

リーグユニフォームの着用

リーグチームはショップの名前の入ったチームユニフォームの着用を極力するようにしてください。リーグ中に着用していない場合のペナルティはありませんが、出来るだけ、チームキャプテンはチームメイトへ着用を促すようにしてください。

リーグ

リーグの開催時期

基本的に本リーグは、1年間を通じ3シーズン制とします。

ただし、地域管理事務局が認めた場合は、2シーズン制の場合もあります。

地域とディビジョン

本リーグは、開催する地域に地域管理事務局が存在する場合のみ開催されます。したがって、ショップ、チームのみでは本リーグに参加はできません。

基本的に1ディビジョンに対して、4チーム以上6チーム以下で構成されます。

ただし、地域管理事務局が認めた場合、3チーム構成でも可能です。

リーグ日程

日程は地域管理事務局が作成し、各チームに伝達します。

基本的にはホームアンドアウェイで試合を行います。

禁止事項

リーグの参加に際し、次の行為は厳禁ですので、個人およびチームとしてのマナーを徹底してください。

- 1) 相手を中傷するような応援
- 2) スロー時の妨害行為等
- 3) 過度の声を張り上げる、暴れるなど他の客への迷惑行為
- 4) その他ショッピに迷惑がかかる行為
- 5) 入れ墨、タトゥーの露出(サポーターなどで全てを隠してれば良いです)

以上の行為があった場合、ショッピ、地域管理事務局で協議の上、無効試合、不戦敗、出場停止、強制解散などの処罰をチームに課する場合があります。

試合

試合前の準備

あらかじめ制定されている時間にゲームを始めるため、十分に余裕のある時間に集合するよう、キャプテンが中心になり各チームに徹底させてください。

オーダー登録

試合時のオーダー登録は試合開始3分前までに必ず終わらせ、そして試合開始時には整列

もしくは試合開始が出来るようにして下さい。

◆試合内容

全ディビジョン、マシンのシステムで行うようにしてください。なお、01は「501」クリケットは「スタンダードクリケット」となります。

(下記の通り通常のリーグメニュー通り進行してください)

ゲーム内容

- ①901(Open-in/Open-out)/TRIOS
- ②501(Open-in/Open-out)/Doubles
- ③StandardCricket/Doubles
- ④501(Open-in/Open-out)/Doubles
- ⑤StandardCricket/Doubles
- ⑥501(Double-in noBullin/Double-out with Bull,Freeze rule)/2×2
- ⑦501(Open-in/Open-out)/Single
- ⑧StandardCricket/Single
- ⑨501(Open-in/Open-out)/Single
- ⑩StandardCricket/Single
- ⑪501(Double-in noBullin/Double-out with Bull,Freeze rule)/2×2
- ⑫501(Open-in/Open-out)/Single
- ⑬StandardCricket/Single
- ⑭501(Open-in/Open-out)/Single
- ⑮StandardCricket/Single

コーク

先行は、毎レグともホームチームから先投げのコークで決定してください。中心に近いほうが先行ですが、先行が中心のピットに入った場合は双方で確認し、抜いてから後攻がコークをしてください。同ピット数の場合は、先行後攻入れ替えて勝負が決するまでコークしてください。

オンライン時は、ホームチームがフロントバックを選んでコイントスを行ってください。

練習

各ゲーム前の練習は1スローまでとします。時間の都合で2スローに変更するなどは、各キャプテンまたは代表者同士で話し合いの上決定してください。

また、試合が開始されてからの空き台での練習は禁止です。

勝敗

01およびクリケットで最終ラウンドを終了したとき、01は両チームあがれなかった場合、クリケットは同点だった場合については、先行が先投げのコークで勝負を決してください。ルールは上記のコークに準じます。

オンライン時は、マシンに従ってください。

勝利条件

本リーグは、全15レグ制です。したがって8ポイント以上獲得したチームが勝利チームとなります。

勝利チームには勝利ポイントとして2ポイントがプラスされます。

リザルトシート

リザルトシート使用時は、リザルトシートに必要事項を記入します。特に会員ナンバーと氏名は間違いないように必ず記入ください。

漏れもしくは間違いがあった場合は、集計作業、サイト上のアップ等に支障が出る場合があります。

各レグの勝敗およびアヴェレージはホームチームが記入していきます。集計時に必要になりますので、間違いないように丁寧に書きください。

FAX しましたら、必ずホームチームのキャプテンが保管願います。通信事情により再度送付願う場合がありますが、もしそのときに紛失などで送付できなかった場合、無効試合となる可能性があります。

FAX は、試合終了後12時間以内に行ってください。

反応、誤反応

誤反応については、オンラインリーグは対戦相手はその場にはいないため、確認が出来ない。

そのため協議が難しく、不平等の確認も行えないため、誤反応については全て(明らかな誤反応も含む)反応優先として、UNTHROWは無しとする。

※ダーツを抜く時など(故意、故意ではないにしろ)ダーツスロー以外で盤面を押してしまった場合はスポーツマンシップに則り、該当レグの不戦敗を対戦相手に申し出てください。

その後、事務局へ連絡し勝敗を修正してもらおう。

ゲームの重複

同じメンバーが同一のゲームに出場することはできません。例えば501シングル戦を2戦出場できないということです。501ダブルスと501シングルスは違うゲームです。

もし試合時に重複を発見した場合、重複したゲームは基本負けとなります。ただしゲームは消化してください。

相手チームのアヴェレージは参照されます。重複したメンバーがダブルスの場合、ペアのスタッツも反映されません。

しかし、対戦チームの承諾があれば、重複したゲームのメンバー変更可能はです。その場合、重複した当該試合を含むそれ以降の試合全て間違えてしまったチームはALL後攻となり、相手がALL先行となります。

スロー順番間違え

試合においてスローイングは対戦相手と交互に行う。また個人戦以外においては各チーム内のスローイング順を守らなければならない。

万が一順番を間違えた場合は、間違えたラウンドの得点は0点・マーク数も無効になる。

メンバーの遅刻

予め遅れることがわかっているメンバーを入れて4人の場合、来ることを想定したスターティング・メンバーを組むことは、相手チームのキャプテンもしくは代表者に確認することで可能です、その場合は試合順番を変えて現場にいる選手で出来るゲームから消化して行ってください、原則順番重視なので3名居る場合はトリオスから行って下さい。

しかし遅れてくるメンバーの試合時に間に合わなければ、後述の3人試合となります。

日程変更

チームキャプテンがロケーション代表に伝え、ロケーション代表が担当ディーラーに伝え、担当ディーラーから地域管理事務局に報告し、地域管理事務局が担当ディーラーに許可をした時点で成立する。

日程を変更する場合は、地域管理事務局に必ず連絡してください。連絡なき場合はデフォルトおよび無効試合となる場合があります。

予め試合予定日に人が集まらないなどの理由で開催が不可能な場合、両チームのキャプテン(もしくは代わりにの代表者)と開催されるショップと話し合いをし、日程を変更することが出来ます。

変更は、前の試合の翌日から次の試合の前日までの12日間のいずれかで決定してください、日程変更後のデフォルト試合は先に日程変更を申し入れたチームの負けになります。日程変更は1度だけとし、変更された日程の再度の変更は認めません。一度日程変更を申し込んだ場合、申し込まれたチームの事情で試合ができなかった場合も先に日程変更を申し込んだチームのデフォルトになります。

但し、両チームの都合上どうしても定められた期間内に試合を消化できない場合はこの限りではありません。その際、必ず地域管理事務局の了解を得る事。

デフォルト試合

何らかの理由によりメンバーが集まらずその試合が開催されなかった場合、原因を作ったチームはデフォルトとなります。

デフォルトの場合は、0となり、相手チームは+15となります。ただし、勝利ポイントの2ポイントはプラスされません。

デフォルトしたチームは、地域規定の反則金を地域管理事務局にお支払ください。

反則金は地域管理事務局の指示に従い開催予定ショップに支払うものです。

3人試合

下記の試合は不戦敗となる。

501ダブルス1試合(第2ゲーム)、クリケットダブルス1試合(第3ゲーム)、ダブルスフリーズルール1試合(第6ゲーム)、シングルス4試合(第7、8、9、10ゲーム)。

試合は上記のゲームをデフォルトとしゲームを進める。また勝利ポイントは3人試合にかかわらず勝利チームに付与される。ゲーム代は

試合を行ったゲーム代のみ支払うものとする。またシステム使用の場合は、当該試合をGive upにする。リザルトシートの場合は、デフォルトのゲームに「デフォルト」と記載し、必ず3人試合にチェックを入れ提出する。

また、お互いのチームが3人となった場合は、下記の試合以外の試合を行い勝敗とする。

ホームチームの不戦敗ゲーム 第3ゲーム、第8ゲーム

アウェイチームの不戦敗ゲーム 第2ゲーム、第6ゲーム、第7ゲーム

上記以外の試合を行い、勝利チームに2ポイント加算したものが試合結果となる。

ゲスト制度

試合には非会員のゲストを参加させることが可能です。ゲストは、試合前に相手チームにゲストとして紹介し、

試合に参加するためにゲスト会費1000円をホームショップに支払います。

ゲストの制限

ゲストは通常のメンバーと同様にゲームに参加することができます。ただし、アヴェレージおよびアワードに関しては全く反映されません。

ゲストはレギュラー・シーズンのみの参加が可能で、プレイオフ、年間チャンピオン決定戦、インターリーグに出場することができません。

ゲストがその後本リーグに入会しても、その前にゲストとして参加した際のゲスト会費の返却はありません。また、アヴェレージおよびアワードに関しても、さかのぼって反映しません。

ゲストは1試合につき最大2名までの参加となります。2名より多くゲスト参加された場合はポイントは反映されません。

プレイオフおよび年間チャンピオン決定戦

シーズン優勝した場合、プレイオフおよび年間チャンピオン決定戦に出場することができます。

参加条件は、優勝したシーズンに8ゲーム以上出場した選手のみとなります。ただしゲストは出場できません。

シーズン優勝時の在籍メンバーで、やむを得ず他県に移籍したプレイヤーは、チームプレイヤーとして認めるものとします。

参加条件に満たない場合、もしくはチームが解散してしまった場合などは参加資格を失います。

チャレンジマッチ

各ディビジョン優勝チームがチャレンジマッチに出場できます。試合はディビジョンが上のチームのホームショップで行い、1日1試合で行っていきます。

但し、チャレンジマッチは各地域管理事務局のとり方により内容等が異なる場合があります。

ディビジョン間入れ替え

ディビジョン間の入れ替えは1位は自動昇格、最下位は自動降格、2位と最下位の次のチームが入れ替え戦を行うものとします。

但し、ディビジョン内のチーム構成等により入替戦が行われない場合があります。

地域管理事務局制定ルール

特別規約

地方管理事務局が制定したルールが存在した場合は、その地方に限りそのルールに基づきます。
本規約と重複もしくは相反するものは、本規約を優先するものとします。

インターリーグ

インターリーグ参加条件

各地区で年間チャンピオンを決定し、そのチームはインターリーグに参加することができます。

出場メンバーは、年間チャンピオン決定時のメンバーとします。

メンバーは4人以上20人以下で、20歳未満は出場することができません。

年間チャンピオン・チームの参加条件が満たない場合、管理事務局は代理のチームを立てることが出来ます。

インターリーグ・ルール

インターリーグのゲーム内容、試合形式は、通常のリーグと変わる可能性があります。D-LEAGUE実行委員会 の開催要項に準じます。

メンバーは、チーム統一のユニフォーム着用の義務があります。襟の有無、素材、色に関しては不問としますが、ダーツを投げる上で常識の範囲内とします。

メンバーは、帽子等の着用を基本的には禁止します。着用しなければならない事情の場合はD-LEAGUE実行委員会 が認めた場合その限りではありません。

その他はすべてリーグ・ルールに準じます。

北海道D-LEAGUE実行委員会管理事務局（有）ニューアロー 高橋 090-2072-3341