2020 北九州 FIDO LEAGUE

主 催 ・ 運 営
株式会社フェリックス

ＴＥＬ: 092 - 292 - 7361
ＦＡＸ：092 - 292 - 7362

2020.3

【参加資格】

FIDODARTS設置店かつ運営事務局がオフィシャルショップと認定した店舗において、プレイされたすべてのプレーヤーが参加資格を有します。参加資格を有したプレーヤーはチームを編成し、本リーグへエントリーする事ができます。

運営事務局が認めない店舗のオーナー及びスタッフのエントリーは行うことができません。

※運営事務局は自主的な判断により、本リーグの調和を乱すと考えられるいかなるチーム及び個人のエントリーを拒否する権利を有します。

【未成年者】

満20歳未満の場合、保護者若しくは責任者同伴、及び未成年マークの提示を必須とします。

※18歳以上を対象としたプログラムとなっております。

試合参加には事前申請が必要です。未成年誓約書は必ずご熟読の上、ご本人・保護者の方より署名・捺印いただき下記事務所までご郵送ください。不備のもの及びFAX等での受け付けは行っておりません。受付後に未成年カードをホームショップまで郵送いたします。試合時は常に【未成年マーク】を見える位置に携帯してください。

注意：2020年4月1日の受動喫煙法を守って参加してください。

【使用機種】

・FIDODARTSを使用してください。壁掛け及びその他の機種での競技は禁止です。

※必ずスティールダーツ又はコンバージョンポイントに付け替え競技してください。（コンバージョンは各自でご準備してください）

※ソフトティップの使用は禁止です。

【エントリーフィ】

エントリーフィ　：　　円/チーム

エントリーフィは全て運営事務局へ集められ、運営費（システム管理・チーム登録料・成績管理等）に充てられます。

※参加費の入金確認が取れない場合は申込取り消しとなりますのでご注意ください。

【チーム編成】 ※変更※

チームは最低　4名以上で編成してください。　　※リーグ期間中、1人で複数チームへの参加はできません※

1店舗のチーム保有上限 = 2チーム

【試合期間】

日程変更を行った場合は運営事務局が定める消化期間内で必ず試合を行ってください。

消化期間以降に行った試合は無効試合となります。

※消化期間内に延期された試合が行われない場合、延期を申し込んだチームが不戦敗となります。

【エントリー方法】

① 参加申込書に必要事項を記入し、参加申込書とエントリーフィを合わせてオフィシャルショップへご提出ください。

② ショップ方は参加申込書を期日までに運営事務局へFAXしてください。

③ 参加申込書確認後、運営事務局からホームショップにエントリーフィの請求書を郵送いたします。

エントリーフィの振り込みを確認できましたらFIDOリーグへのエントリーが確定致します。

※エントリーはFAXで受け付けております。

※FAX機をお持ちでない方は事前に事務局に連絡の上、郵送でお願い致します。

・・・　注　意　・・・

参加申込受付が終了したにも関わらずオフィシャルショップにて参加申込が受領されてしまった場合、その受領は無効となり、エントリーフィは返却されます。但し、参加申込受付締切後に自主的にエントリーをキャンセルされる場合、支払われたエントリーフィは返却されません。

【ディビジョン編成について】

※エントリー状況により事務局がディビジョン編成を行います。

【試合日程】

原則として運営事務局が定めたスケジュールで行っていただきます。

試合当日にキャンセル・延期の申込を受けたチームは運営事務局までご連絡ください。

シーズン中に2回当日キャンセルを行った場合、以降の試合全てが不戦敗となります。

【試合日程の変更について】

試合予定日の変更は7日前までに必ず相手チーム連絡をし、運営事務局に日程変更用紙をFAXしてください。

試合予定日の7日前を過ぎた場合、日程変更を行うことができません。

消化期間までに試合が出来なかった場合、その理由を作ったチームの不戦敗となり減点となります。

※7日前を過ぎた場合、延期（日程変更）できませんのでご注意ください。

※試合が出来ない事態となった場合、ただちに相手チームと運営事務局に連絡をしてください。

【試合開始】

試合開始時刻は原則として　20：30　となります。

20：30までに試合をスタートできる状態にないチームは不戦敗となる場合がございます。21：00までに試合を開始してください。

緒事情により20：30までに試合場所に到着しない場合は、必ず対戦相手に連絡してください。

【試合中の練習】

リーグ戦に参加している選手は20:30以降の練習、リーグ戦に参加している選手は他の台を使用した練習は原則として禁止となります。

試合前の練習は公平を期し、2スローのみとします。

【チームオーダーについて】

専用のオーダーシートに参加する名前をカタカナで記入して下さい。

記入方法はホームチームが先に記入し、オーダーが見えないようにしてアウェイチームが記入してください。

準備ができましたら、お互いオーダーを確認して試合を開始してください。

オーダー用紙の記入はホームショップチームが記入してください。

【マシン操作について】

・必ずダーツを抜いて、プレイヤーチェンジボタンをおしてください。

【試合結果報告】

・試合結果は試合終了し次第、必ず事務局にFAXでお送りください。　　FAX：092-292-7362

【ディビジョン優勝チーム及びディビジョン順位の決定】

獲得ポイントが一番多いチームを上位とします。優勝チームの決定は以下の順番で優先されます。

①総合獲得ポイント数の最上位

②試合の勝数

③直接対決結果

④LEG差　（＝勝LEG数-負LEG数）

上記の条件で1位が2チーム以上の場合、事務局が指定する店舗で決定戦を行う。

A/Bの1位チームは事務局が指定する店舗で決定戦を行い。優勝チームを決定する
双方で日程を決め6月末までに決定戦を行ってください。

【勝敗による獲得ポイント】

1ゲーム(レッグ又はセット)に勝利するごとに1ポイントが与えられます。

最終的に合計ポイントの多いチームを勝利チームとし、勝利チームにはボーナスポイントとして

2ポイントが加算されます。

【試合開始成立の条件】

試合当日1チーム最低3名以上集まらなければ試合不成立とし、集まらないチームを不戦敗と致します。両チーム集まらない

場合は無効試合として消化されたものと判断し、両チーム0ポイントとなります。

※3名のチームが勝利してもボーナスポイントは加算されません。

【試合を3名で行った場合のポイント】

試合の際、3名集まることが出来れば試合は成立します。

尚、3名のチームには勝利ボーナスの2ポイントは加算されません。

【　試合フォーマット　】　　※別紙記載※

【先攻後攻の決定と投げる順番・ミドル(コーク)について】

- 先攻後攻を決定する際は**ホームチームが先にミドル(コーク)を行い**、中心に近い方が先行となります。
- シングルブル又はダブルブルに刺さった場合は、先に投げたプレイヤーのダーツを抜いて次の人が投げてください。
- シングルブル同士又はダブルブル同士は再度入れ替えでミドル(コーク)を行います。
- ダーツボードに刺さらなかった場合、刺さるまで再投できる。
- ブル以外に刺さった場合、先攻の方が投げたダーツを抜かずに後攻のプレイヤーはミドル(コーク)をして下さい。
  その際、双方確認の上、計測してブルに近い方が先行となります。
- 後に投げたプレイヤーのダーツにより、先に投げたプレイヤーのダーツがダーツボードより落下した場合は、
  両者再投となる。その場合先攻後攻を入れ替える。

※ミドル(コーク)は双方確認してからダーツを抜いてください。

【勝敗決定について】

≫01ゲーム

①設定ラウンド内に終了した場合
勝利条件＝先攻後攻に関わらず先に0(ゼロ)にしたチーム(個人)
②設定ラウンド内に①の勝利条件を満たさない場合、ミドル(コーク)にて勝敗を決定します。

≫クリケットゲーム

①設定ラウンド内に終了した場合
勝利条件＝すべてのクリケットナンバーをクローズし、かつ点数の高いチーム(個人)
②設定ラウンド内に①の勝利条件を満たさない場合
勝利条件＝点数の高いチーム
③設定ラウンド内に①②の勝利条件を満たさない場合、ミドル(コーク)にて勝敗を決定します。

※フィニッシュの際は必ず対戦相手の了承を得てダーツを抜いてください。※

【誤反応について】　　※点数修正はマシン機能の【スコアを修正する】で修正して下さい※

- **3投目投げ終わった時点でボードに刺さっているダーツをカウントいたします。**
- 3本投げ終わる前に抜けたもの、刺さらずに反応した場合、カウントしません。
- マシン操作にて点数を取り消してください。
- **点数の修正は、3投投げ終わってから修正してください。その際必ず、対戦相手に確認してから行ってください。**
- **反応に対して異議がある場合は、対戦相手が3投投げ終わってダーツを抜く前に『チェック』といって確認することができる。**

【ゲーム中のマシントラブルについて】

- ゲーム中マシンが故障した場合、スコア及びラウンドを確認、記録して、その時点から再度スタートとなります。
- スコア、ラウンドが確認できない場合は、当該レッグの再試合となります。
- マシンが起動しない場合は、双方競技の上別日に再試合を行ってください。その場合、消化しているゲームは有効とします。
  その場合、ホームチームが日程変更用紙にて事務局迄FAXしてください。

【チーム移籍】

チームエントリー時に登録されたプレーヤーは、そのエントリーしたチームにおいてシーズン中一度もプレーしていない場合に限り、他のチームへ移籍することが出来ます。移籍を希望するプレーヤーは運営事務局へ事前に電話とFAXにて連絡してください。

※チームキャプテンは必ず、開催期間中他のチームに参加していないことの確認をしてください。※

【途中プレーヤーエントリー】

チームエントリー時にどのチームにも登録していないプレーヤーが本リーグに途中参加する場合は、運営事務局に事前にメンバー追加の用紙を事務局にFAXしてください。

【不戦勝・不戦敗について】

不戦勝及び不戦敗となった試合に関しては不戦勝試合数のポイント、不戦敗0ポイントが振り分けられます。また、チームが消滅した場合もそれ以降の対戦相手チームには、消滅チームとの残り試合数のポイントが加算されます。尚、減点ポイントは全日程が終了しトータルポイントが確定した後、運営事務局にて差引し結果をご報告します。その際、不戦勝チームは対戦表にオーダーを記入し、事務局にFAXしてください。
FAXが開催期間中に届かない場合は、勝利ポイントの付与は致しません。

※試合を行わない場合も勝利チームのみオーダー表を事務局迄FAX又はメールしてください。※

【プレイヤーの不正変更に対する罰則】

プレイヤーは同一人物でなければなりません。
また、対戦開始後のプレイヤー変更は認められません。（開始前の変更は可能です。）
万が一、発覚した場合は**該当プレイヤーが所属するチームの残りのリーグ戦は全て不戦敗となります。**

【リーグ戦時のマナー】

- 時間を守り、スムーズな進行を心がけてください。
- 相手を挑発する行為は控えてください。
- ストロボを使用した写真撮影は禁止致します。
- 著しく乱れた服装でのご参加はご遠慮ください。（短パン・サンダル等）
- アルコール飲料の飲みすぎには注意してください。
- その他リーグ進行に支障をきたすような行動は慎んでください。
- 気持ちの良い挨拶を心がけてください。
- 3本をまとめて握ってしまうと刺さった針が麻を押し広げてしまうので、できるだけダーツを並行に抜くようにしてください。

注意点まとめ

1、試合時間の厳守をお願いします※対戦相手に迷惑がかかります

2、試合順番の通りゲームを進行してください、試合順番の変更は出来ません

・ FIDO LEAGUE　結果はこちらから

⇒ https://www.facebook.com/FIDODARTS.JAPAN/

・ FIDO LEAGUE　日程表・ルールPDFはこちらから

⇒ https://www.da-topi.jp/fido/