

# 競技規定

## 受付

- ・ 参加者は、受付でロスターカードを受け取ってください。
- ・ モーニングセッション前の受付時間に、「モーニングセッション」「アフタヌーンセッション」両方のチェックインが可能です。

## ソフトダーツ

### 使用マシン：PHOENIXDARTS

#### 先攻/後攻の決定方法

- 1レグ目：じゃんけんコークで先攻/後攻を決定してください。
  - 2レグ目：1レグ目で負けたチームが先攻となります。
  - 3レグ目：じゃんけんコークで先攻/後攻を決定してください。
- ※Choiceの場合は先攻/ゲームのどちらかを選択してください。

#### ゲームルール

- ・ ラウンドリミット  
301：10ラウンド  
501：15ラウンド  
701：15ラウンド  
S.CRICKET：15ラウンド
- ・ 01ゲーム  
先に残りの点数を0にしたチームが勝利です。  
どちらも0にできなかった場合は残りの点数に関わらず、コークで勝敗を決めてください。  
※コークは対象レグの先攻チームから行ってください。
- ・ クリケットゲーム  
獲得点数が多いチームの勝利です。  
同点の場合はコークで勝敗を決めてください。  
※コークは対象レグの先攻チームから行ってください。

使用マシン : FIDODARTS

D-TOUR ARENAへご出場の方は、別途ホームページをご確認ください。

URL : [https://www.da-topi.jp/d-tour\\_2024/arena/](https://www.da-topi.jp/d-tour_2024/arena/)



### 先攻/後攻の決定方法

両チームの合計レーティングの差が3以上の場合、レーティングが低いチームは全てのラウンドで先攻となります。  
※上記の場合、ミドルは行いません。

1レグ目：じゃんけんミドルで先攻/後攻を決定してください。

以降のレグは、レグの勝敗に関わらず、先攻/後攻を入れ替えながら進行してください。

2レグ目：1レグ目で後攻だったチームが先攻となります。

3レグ目：2レグ目で後攻だったチームが先攻となります。

### ゲームルール

#### ・ ミドル

ダーツボードの中心に向かってそれぞれ1本ずつダーツを投げ、中心に近い方が先攻です。

両者がインナーブルもしくはアウターブルに刺さった場合、またはアウターブル外側リングからの距離を判断できない場合は、ダーツを抜き再投してください。

※ゲームフォーマットがPRO501の場合は、マシンのミドル機能（REGULAR MIDDLE）を使用します。

#### ・ 01ゲーム

先に残りの点数を0にしたチームが勝利です。

どちらも0にできなかった場合は残りの点数に関わらず、ミドルで勝敗を決めてください。

※ミドルは対象レグの先攻チームから行ってください。

## 試合中の注意事項

- ・ 試合前の練習スローは2スロー（6投）までです。
- ・ ダブルスのゲーム中にファースト/セカンドの入れ替えは出来ません。
- ・ 誤反応の修正はダーツがボードに刺さった状態で、両チームの同意のもと行ってください。
- ・ ダーツがボードに弾かれた場合  
ソフトダーツ：マシンの反応を優先してください。  
スチールダーツ：弾かれたダーツのスコアは無効となります。
- ・ 試合中の第三者からのアドバイスは禁止です。
- ・ マシントラブルや誤操作があった場合は、対象レグから再試合をお願いします。  
※両チームの同意が得られた場合は、中断した際の点数を再現して再開することができます。
- ・ スローラインの両端より外側からスローする場合は、スローラインの延長線上より後ろからスローを行ってください。
- ・ スローラインより前に足が出た状態でスローを行うことは出来ません。
- ・ 3投目を終えるまで、両足はスローラインを越えてはいけません。

## その他

- ・ 試合を行っている隣の空き台での練習は禁止です。
- ・ 参加者は会場内のアナウンスならびにお呼び出しがあった際には、早急にご対応をお願いします。
- ・ 報告などが無い状態で、アナウンス等に従わない場合はデフォルトとなります。
- ・ ミスに乗じた歓声や過剰な応援は、相手チームや他の試合への妨害になるためお控えください。
- ・ 相手が構えているときの妨害行為は禁止です。
- ・ 運営事務局の指示/注意に従わない参加者は、デフォルトとなる場合があります。
- ・ 参加者がデフォルトとなった場合、以降のゲーム結果は全て「0-2」の不戦敗で処理されます。
- ・ HPや大会資料に記載のない事象が発生した場合は、状況を確認した上で運営事務局が対処を決定いたします。