

## ルールブック

### リーグルール

#### ◇ 参加ゲーム数について

- ・全員参加のゲームには、必ず出場すること。
- ・参加するゲームの種類は自由だが、プレーヤーは最低 4 ゲーム以上出場すること  
(全員参加のカウントアップも 1 ゲームと数える)
- ・同一プレーヤーが、8 ゲーム以上出場してはならない(全員参加含む)
- ・同一プレーヤーが、複数のシングルスゲームに出場してはならない。

#### ◇ 予選での順位の決定について

- ・勝利レグ数が多いチームを上位とする。
- ・勝利レグ数が同一の場合は、勝利試合数の多いチームを上位とする。
- ・上記まで同一の場合は直接対決の勝利レグ数の多いチームを上位とする。
- ・上記まで同一の場合はホームゲームでの勝利レグ数の多いチームを上位とする。
- ・上記まで同一の場合はカウントアップの最高得点が高いチームを上位とする。
- ・上記まで同一の場合はホームゲームでのカウントアップの最高得点が高いチームを上位とする。
- ・上記まで同一の場合はプレーオフを行う。
- ・なお、順位が予選通過に関係のない場合は同位としプレーオフを行わない。

#### ◇ 不戦勝・不戦敗・ペナルティについて

- ・悪天候・電車の遅延・仕事等により、やむを得ない理由での試合延期を希望する場合は、両チームの協議の上翌週の火曜日まで変更することができる。なお、決勝戦・3 位決定戦についてはその週の日曜日までに行うこと。その際は必ず NTLA メンバー及び会場となる店舗に連絡を了承を得ること。
- ・試合開始時に 2 名揃わない場合全敗となる。ペナルティとして両チームのゲーム代合計 ¥5,400 を店舗に支払う。  
(カウントアップは対戦相手チームが希望する場合は行い記録は残らない。その場合のペナルティは ¥5,200 とする)
- ・6 ゲーム目までに 3 名(注 1)、7 ゲーム目までに 4 名(注 2)揃わなかった場合、それ以降の試合は全敗となり、ペナルティとして残りのゲーム代 2 チーム分を店舗に支払う。  
(注 1 の場合 ¥3,200、注 2 の場合 ¥2,800。なお、カウントアップは対戦相手チームが希望する場合は行い不戦敗チームの記録は残らない。その場合のペナルティは注 1 の場合 ¥3,000、注 2 の場合 ¥2,600)
- ・同一プレーヤーが複数のシングルスゲームに出場した場合、また、出場ゲーム数が最低出場ゲーム数を満たしていないプレーヤー、及び最大出場数を超過して出場してしまったプレーヤーがいた場合、該当プレーヤーが参加したゲームは負けとする。
- ・試合終了時に両チームの代表が行うスコア・オーダーシート確認後のサインが記載された後に上記違反に気づいた場合ペナルティとは扱わず、該当するプレーヤーが参加したゲームを負けとしない。

- ・スコア・オーダーシートのスタッツ欄が未記入のまま提出された場合、1 回目は警告を行う。2 回以上未記入のまま提出したチームは、決勝トーナメントの出場権利を剥奪する可能性があるものとする。

◇ 決勝トーナメントについて

- ・参加チーム数により変動。
- ・決勝トーナメントの詳細は、HP の日程詳細ページを参照のこと。

※エントリーチーム数が決定していないため、上記については暫定とする。チーム数にあわせて、決勝トーナメント出場条件は変更するものとする。

◇ 表彰について

- ・1 位、2 位、3 位チームを表彰し、賞品を進呈する。
- ・上記とは別に、全試合を通してカウントアップの最高得点を出したチームにカウントアップ特別賞を進呈する。

リレイト・レーティング
-------------

◇原則としてリレイトは予選終了時に行い、決勝トーナメントはリレイトされたレーティングにて行う。

その他運営が必要と認める場合、予選終了時以外にも特別にリレイトを行う場合がある。

リレイトされたレーティングは、ホームページ上で公開する。

◇ アップリレイトあり。

リレイトは予選終了時のスコア・オーダーシートの記載から、平均 Rt を算出する。算出した平均 Rt が申請 Rt より 2 以上高いプレーヤーがリレイト対象となる。

目安として、平均 Rt が申請 Rt より 2 高い場合、1 アップリレイト。3 高い場合、2 アップリレイトとなる。

※DARTSLIVE Rt と PHOENIX Rt。さらに予選での試合参加状況等も考慮されるため、厳密に上記のリレイトルールが適用されるわけではなく、あくまで目安である。

◇ ダウンリレイトなし。

## その他

- ◇ 登録メンバー以外のリーグ戦への参加は認めない(助っ人等は不可)。
- ◇ 大会開催途中に疾病、怪我、仕事の都合等により、以後の出場が困難な場合のみメンバーの入れ替え等を認める。  
入れ替えメンバーからもフィー¥2000 を徴収する。

## ゲームフォーマット

第 1 ゲーム	701	ダブルス
第 2 ゲーム	クリケット	ダブルス
第 3 ゲーム	501	ダブルス
第 4 ゲーム	クリケット	ダブルス
第 5 ゲーム	501	シングルス
第 6 ゲーム	クリケット	トリオス
第 7 ゲーム	クリケット	ダブルス
第 8 ゲーム	701	ダブルス
第 9 ゲーム	クリケット	ダブルス
第 10 ゲーム	クリケット	シングルス
第 11 ゲーム	901	ガロン
第 12 ゲーム	301	シングル
第 13 ゲーム	カウントアップ(※2)	全員参加

※2 カウントアップ : 1 人 1 投ずつ投げてローテーションする

◇ ハンデキャップ

- ・ハンデ・ダブルス設定などは、ホームチームが設定する。
- ホームショップマシンの設定方法は、事前に覚えておいてください。

301	ハンデ 1 本につき 15 点。上限 15 本まで
501	ハンデ 1 本につき 15 点。上限 15 本まで
701	ハンデ 1 本につき 21 点。上限 15 本まで
901	ハンデ 1 本につき 27 点。上限 15 本まで
クリケット	ハンデ 1 本につき 1 マーク。18 から各 2 本。最大 9 マークまで※

※ 9本目はBULL 最大ハンデ=18,18,17,17,16,16,15,15,BULL

- ・ハンデを間違えてゲームをスタートしてしまった場合、ゲームが終了してしまったらそのゲームの結果は有効。
- ・ゲーム途中で気が付いた場合、両チームで相談の上、ゲームフィーも含め続行するか再試合にするかを決める。

◇ 先攻/後攻

- ・第1ゲームの先攻/後攻は、ジャンケンコイントスで決定する。  
(ジャンケンに負けた方がコイントスを行い、勝った方が表裏を選ぶ)
- ・第2ゲーム以降は、前のゲームに負けたチームの先攻で行う。
- ・01、クリケット、カウントアップが同点の場合は、先攻のチームを勝ちとする。

◇ スコアシート

- ・対戦日・チーム名・試合会場を必ず記載する。
- ・試合開始前・試合終了後に両チーム代表者が相手チームのスコア・オーダー表に記入漏れや誤記がないことを確認し、相手チームのシートにサインを行う。
- ・試合終了後、サイン記載の際にペナルティを見つけた場合、備考に記載をする。
- ・第6/11/13ゲーム以外の参加ゲーム全てのスタッツを採る。(ダブルスゲームは、マシンのプレイヤー設定をダブルスにする)
- ・13ゲーム目の全員参加のカウントアップ得点を記載すること。
- ・試合終了後、レーティング換算表を参考にレーティングを記述する。  
レーティング換算表は、HP(PC版)のトップページからダウンロードできます。
- ・使用した機種(ライブ、フェニックス、D1等)を、スコアシートの上部に記述する。
- ・スコアシートは各チームで記述し試合終了後に各チーム毎にFAXする。
- ・上記とは別に各チームは、試合日にNTL HPの試合結果報告ページから試合結果を報告する。
- ・D1の試合ではVS GAMESを使用しない(ハンデ設定不可の為)

◇ NTLA について

メンバーは、あくまでも非営利のボランティアとして活動しています。  
仕事などにより潤滑な運営ができない場合もありますが、ご了承ください。  
メンバーは常に募集中です。各店舗への連絡等、人手が足りていません。  
西多摩リーグは、プレーヤーによるリーグ戦です。ご協力をお願いします。

リーグ戦開催日等について

HP にて予定を掲載しています。  
告知が十分出来ない場合もありますので、プレーヤー各人でチェックをお願いします。

NTL ホームページ(パソコン版)

<http://ntldarts.web.fc2.com/top.html>

