

ルールブック

リーグルール

◇ 参加ゲーム数について

- ・ゲーム参加数に上限は定めないが、出場ゲーム数が最も多いプレーヤーと最も少ないプレーヤーの差が2以上あってはならない。
- ・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4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。
- ・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、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。

◇ 試合会場の変更について

- ・試合開催予定の店舗が災害等の被害に会い、試合を行うことが不可能になった場合、まず運営にその旨を連絡すること。
 - ・代替の試合会場となる店舗は、「決勝トーナメント試合会場について」の「試合が重なった場合」に準じ、ホームチームが協力店舗より当日試合を行っていない店舗の中から試合会場を選択する。
- (注)この場合の手配は、基本的に開催不可能となった店舗、もしくはホームチームで行ってください。それは、急を要する可能性がある為です。

◇ 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～4 位までを表彰し、賞品を進呈する。
- ※カウントアップ賞は廃止となります。

リレイト・レーティング

◇リレイトについて

- ・リレイトは、全参加プレイヤーが対象である。
- ・リレイト後のレーティングは、登録レーティングに関わらず、それまでに行われた試合のレーティングを基に決定するが、その際、DARTSLIVE Rt.、PHOENIX Rt.、予選での試合参加状況、過去の西多摩リーグでのレーティング等を参考とする。
- ・リレイトされたレーティングは、ホームページ上に公開する。
- ・リレイトされたプレイヤーは次試合からリレイトされたレーティングで試合に出場すること。
- ・リレイトに関しての質問、意見、苦情等は一切受け付けない。

◇ アップリレイトについて

- ・アップリレイトあり。
- ・リレイトは予選、決勝トーナメントの進行状況に関わらず、運営が必要と認めた場合に行うものとする。
- ※試合でのレーティングが登録レーティングより 1 以上のプレイヤーを対象とする。

◇ ダウンリレイトについて

- ・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定める。

◇ 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>

