



## トーナメント開催要項

開催日

2023年4月16日(日)

会場

名古屋国際会議場 白鳥ホール  
愛知県名古屋市熱田区熱田西町1-1

受付 8:30~9:30

会場 8:30~

試合開始 9:30 GAME ON!

交通

【電車】地下鉄名港線「日比野駅」から徒歩5分  
【車】駐車場あり(有料)

## 大会プログラム

トリオス (1チーム3名)

15,000円 (チーム)

★ゲーム代込★

全台最新VSPHOENIX X

全試合最新機種種のVSPHOENIX Xで試合を行います。  
フェイスチェックイン機能でログインが必要となります。  
右記のQRより事前登録を行えますので事前登録をお願いいたします。  
また、イベントブースでの体験コーナーも予定しております。



エントリー受付期間

2023年3月13日(月)正午~4月10日(月)19時まで

※エントリー期間中であっても、満枠となり次第受付を終了する場合がございます。

## エントリーまでの流れ

### STEP.1 レーティングの取得 (プレイヤー)

- エントリー店舗にて、「01ゲーム」および「CRICKETゲーム」の合計10ゲームプレイし、最新のレーティングを算出してください。
- 大会で使用する PHOENIX A でレーティングを取得してください。

### STEP.2 エントリーの入力 (チーム代表者)

- 「大会エントリーフォーム」に必要事項を全てご入力の上、エントリーしてください。  
正しく取得されたレーティング以外では、絶対にエントリーを行わないようお願い致します。
- ご確認の上、所定の方法でエントリーをおこなってください。

### STEP.3 エントリーの方法

- エントリー期間内に WEB 上のエントリー専用フォームにご送信ください。

専用エントリーフォーム



### STEP.4 エントリー確認・エントリー費のお支払い 入金期日2023年4月12日(水)迄

- 大会ホームページにて、エントリー状況をご確認いただき、お支払い期日までにエントリー費のお振込みをお願いいたします。
- エントリー費は、エントリーフォームに入力いただいた振込名義人でのお支払いをお願い致します。
- エントリーの確定は、エントリー費のご入金を確認できた時点で確定となります。入金期日は変更の可能性がございます。

エントリー費のお振込み先 三菱東京 UFJ 銀行 秋葉原支店 普通口座 3072669 カ) ダコス

※お振込みの際は、振込人名義を必ずエントリーフォームで入力した名義名でお願いします。 ※お振込み手数料は各店舗様でご負担いただけますようお願いいたします。



## プログラムについて

### 予選

トリオス/ラウンドロビン

#### エントリー費

1チーム 15,000円  
※ゲーム代込み

#### 予定組数

80組 (240名)

### ゲーム内容について

LEG	ゲーム内容 (全leg消化)
①	トリオス 701
②	ダブルス クリケット
③	シングルス 501

### 注意事項

- ロビンの振り分けは、エントリー受付後、自動で振り分けいたします。
- 全ゲームオートハンデ戦なので、PHOENiCAを忘れずに持参してください。
- ゲーム内容は、予告なく変更が発生する可能性があります。予めご了承ください。
- その他ご不明点等ございましたら、運営事務局までお問い合わせください。
- ②と③の重複出場はできません。
- 各ロビン上位2チームが決勝トーナメントに進出となります。

### 決勝トーナメント

トリオス/シングルエリミネーショントーナメント

### ゲーム内容について

#### ゲーム内容 (2leg 先取制)

トリオス701 (0I-00)-ダブルスクリケット-シングルス501 (0I-00)

### 注意事項

- シングルイリミネーション
- 全ゲームオートハンデ戦なので、PHOENiCAを忘れずに持参してください。
- ゲーム内容は、予告なく変更が発生する可能性があります。予めご了承ください。
- 表彰は3位タイまで。  
※3位決定戦なし

主催



株式会社DACOS

協力



株式会社PD

後援



### 変更・キャンセル

- 変更やキャンセルが発生した場合、内容を右記のキャンセルフォームより必要事項をご入力の上、申請してください。
- キャンセル時のご返金につきましては、大会終了後、お振込み手数料を差し引かせていただいた上での返金となります。  
また、エントリー締切後のご返金につきましては、一切の対応をいたしかねます。予めご了承ください。

変更・キャンセルの受付締切

2023年4月10日(月)19時

### エントリーに関するご注意点

- お申込みいただいた順番に受付となります。出場枠が定員に達し次第、締切を待たずに受付終了とさせていただきます。
- 受付期間外にお送りいただいた申込みは無効となりますので、ご注意ください。

### お問合せ先

フォーム キャンセル変更フォーム



トーナメントのルール・規約については、事前に必ず大会公式ホームページをご確認ください。

※トーナメント内容や日程は、予告無く変更・中止になる場合がございます。

トーナメントのルール・規約については、事前に必ずご確認ください。

## 大会参加資格

- 本大会エントリーフォームより必要事項を入力の上、エントリーして下さい。
- 正しく取得されたレーティング以外では、絶対エントリーしないようにして下さい。

## 飲酒・喫煙

- 大会開催日に20歳未満の飲酒、喫煙、運転される方の飲酒は固くお断りいたします。
- 20歳未満者にはお酒の販売いたしません。
- 20歳未満者にお酒を販売することは法律により禁止されております。  
また、持ち込みによる20歳未満者の飲酒・喫煙も固くお断りいたします。
- 車を運転される方はアルコール飲料はご遠慮ください。  
(飲酒される場合はタクシーや代行タクシー等をご利用ください。)

## マナーに関して

- ダーツの試合を行うに相応な服装でのご来場・ご入場をお願い致します。
- 携帯電話は電源をOFFにするか、マナーモードに設定し、試合の妨げにならない様にして下さい。
- 試合中のプレイヤー以外は、試合区域（テーブルよりマシン側）へ入らないで下さい。
- 節度をもった応援をお願いします。誹謗・中傷、ヤジ・罵声等はおやめ下さい。
- 試合中、チームメンバー以外の方は、プレイヤーに対しアドバイスを行わないようお願い致します。
- 大会進行の妨げとなりますので、空きマシンでのゲームや練習は禁止とさせていただきます。

## 注意事項

- 本大会はダーツの社会的地位の確立・向上を目指すとともに、プロの育成を目的とした大会です。
- 外部から会場内への飲食物の持込は、一切禁止とさせていただきます。(発見次第、回収の上返却はいたしません)
- お車でご来場の方、並びに未成年への酒類の販売は一切行ないません。
- 未登録代替プレイヤーは出場できません。
- 喫煙は、所定の喫煙所にてお願い致します。
- 試合及び大会進行の妨げになる行為の一切を禁止致します。  
円滑な進行のため、ご理解とご協力をよろしくお願い致します。
- フラッシュ、ストロボ等を使用した写真撮影は、試合の妨げとなるため禁止とさせていただきます。
- 主催者は、主観的な判断および自主的な判断のもと、進行の妨げ、あるいはその可能性があるプレイヤー、またはチームを本トーナメントから排除する権利を有します。
- 主催者は、会場内で写真やビデオ等を撮影し、またそれらメディアを個々の来場者への受託・了承などの確認や、金銭的な保証を無しに広告宣伝など商用目的に使用する権利を有します。

注意事項のご確認をお願いいたします。  
大会の円滑な進行に、ご協力ください。

# ゲームルール

## 01ゲーム

### ■ラウンドオーバー時の勝敗決定

規定ラウンド以内に先に点数を0にしたチームが勝者となります。

設定ラウンド内に勝敗が決定しなかった場合は、残り点数に関わらず該当試合に出場した選手1名同士による、じゃんけん→コークにて勝敗を決定する。

### ■ラウンド設定

ゲーム	301	501	701
ラウンド数	10	15	15

## CRICKET

### ■ラウンドオーバー時の勝敗決定

ラウンド終了時に点数の高いチームが勝者となります。

ラウンド終了時に同点だった場合は、該当試合に出場した選手1名同士による、じゃんけん→コークにて勝敗を決定する。

### ■ラウンド設定

ゲーム	CRICKET
ラウンド数	15

## その他

### ■試合開始及び、選手呼び出しについて

受付終了時間までに受付が完了していないチームは、失格とさせていただきますので、遅刻等にはご注意ください。

- ・会場での受付、並びに会場内での呼び出しは、基本「チームID」で呼び出しを行なわせて頂きます。
- ・事前に大会HPにてチームIDをご確認の上、ご来場くださいますようお願い致します。
- ・呼び出された選手は、速やかにコントロール（ラウンドロビンの場合は試合台）までお越し下さい。

なお、呼び出しは原則として3回までとします。

- ・3回目の呼び出しから5分以内にゲームボードへチームメンバーが揃わない場合は、そのゲームを不戦敗（ゲームカウント0-2）とします。
- ・また、不戦敗を2回行ったチームは自動的にそれ以降のすべてのゲームを不戦敗とします。
- ・その際は、不戦敗以前に行っていたゲームカウントは有効とします。
- ・予選ラウンドロビン1試合目に、不戦敗となったチームは、理由に関わらず失格とし、以降すべてのゲームを不戦敗とします。

### ■先攻/後攻の決定

- ・1レグ&最終レグの先攻は、じゃんけん→コークにて決定します。
- ・2レグ(Cricket)は負け先攻です、1レグの敗者チームが先攻となります。

#### 【コークに関して】

- ・両者がコークした後、必ず両チームの代表者が確認して下さい。
- ・同ビットだった場合は、先攻/後攻を入れ替えて再スローを行って下さい。その際、1スロー目のダーツは刺さった状態で行います。
- ・コークは、必ず該当試合出場者同士でおこなってください。試合出場者以外のコークは、無効といたします。

### ■スロー順/プレイヤーチェンジに関して

- ・ゲーム中におけるプレイヤーのスロー順の変更は出来ません。
- ・チーム内において誤ったスロー順でスローを行ってしまった場合、そのラウンドはノースコアとします。（投げ直し不可）
- ・該当ラウンドをノースコアに修正し、プレイヤーチェンジを行った後に、対戦相手のスローから試合を継続して下さい。

- ・ただし、誤ったスロー順であっても、プレイヤーチェンジ後に対戦相手がスローを行った場合、その時点でそのラウンドは有効となります。プレイヤーチェンジボタンを押した後、マシンでプレイヤーチェンジが完了する前にスローし、カウントされなかったダーツは無効となります。
- ・対戦相手がプレイヤーチェンジボタンを押し忘れ、次のプレイヤーがスローを行った場合、刺さっているダーツは有効とします。
- ・上記場合は、プレイヤーチェンジボタンを押した後、カウントします。但し、ダーツがボードに刺さらなかった場合は、無効とします。

#### ■試合中のトラブルに関して

- ・マシントラブルによる中断が発生した場合、参加者で解決を図らず、速やかに大会コントロールスタッフにお問い合わせください。
- ・何らかのトラブル(停電、マシントラブル等)でゲームの継続が不可能となった場合、両者合意のスコアで復元をおこない、ゲーム再開となります。
- ・ゲームの復元が不可能な場合、中断されたゲーム内容、先攻後攻は変更せず、やり直しとなります。

#### ■失格に関して

- ・受付終了時間までに、受付を完了していないチームは失格となります。
- ・最終呼び出し後、5分以内にチームメンバーが揃わない場合、該当チームを失格となる場合がございます。
- ・主催者がサンドバックと判断したチームは、失格とさせていただきます。  
判断基準として、下記レーティング検証を設定します。

その他、故意または過失による違反行為や、大会の進行を妨げる行為などがあった場合、主催者は該当のプレイヤー及びチームを失格とする権利を有するものとします。

#### ■棄権について

当日の体調不良ややむを得ない事情により、試合を棄権することができます。

必ず出場者本人が、大会コントロールまで連絡をおこなってください。

- ・棄権した場合、次に対戦する予定のチームが自動的に勝ち上がりとなります。
- ・予選ラウンドロビン中に棄権した場合、棄権したチーム結果は全て無効となり、残ったチームでの結果により順位が決定いたします。
- ・決勝戦を前に棄権した場合、決勝戦は開催せず対戦相手のチームが優勝、棄権したチームは2位となります。
- ・3位決定戦を前に棄権した場合、3位決定戦は開催せず、対戦相手のチームは3位となります。
- ・準決勝を前に棄権した場合、該当の対戦相手は決勝進出となり、3位決定戦は開催しません。
- ・いかなる場合でも、棄権したチームが直近で対戦したチームが勝ち上がることはありません。

#### ■レーティング検証について

参加者から申告があった場合、運営は対象チーム、プレイヤーに対しレーティング検証をおこないます。

レーティング検証では、エントリー時の申告スタッフから算出されるレーティングと、大会中のスタッフから算出されるレーティングを比較することを指します。

上記比較結果の上、大会中のレーティングが申請時のレーティングを規定ポイント以上チーム合計で上回った場合、該当チーム・プレイヤーは失格となります。

##### ①予選ラウンドロビン

予選ラウンドロビン終了後、対象チームが失格となった場合、同ロビンから対象チームを除外の上、新しく順位付けとなります。

決勝トーナメント開始前まで申告可能です。(決勝トーナメントのマッチカードが発効された時点で、申告受付を終了します。)

##### ②決勝トーナメントBest8まで

対象チームが失格となった場合、対戦相手チームの繰り上げはおこないません。

該当試合マッチカード提出時のみ申告可能です。(次試合が始まってからの申告は無効となります。)

レーティング検証の結果、運営側で失格と判断した場合、対象チーム呼出の上、失格といたします。

レーティング検証を申請したチームへの結果報告はおこないません。

また、レーティング検証の結果、失格となったプレイヤーおよび店舗関係者からの一切の異議申し立てを受付いたしません。

**本トーナメントへのエントリーをもって、上記内容に同意したものとみなします。  
予めご了承ください。**