



PHOENIXDARTS 「TEAM OPEN」 ルールブック

2021年12月24日

vol 1.03

1 試合内容

1.1 ゲーム内容

7 Set 制、4 Set 先取で勝利となります。

※試合時に、マシンへのクレジット投入の必要はございません。

※4 Set 先取し勝敗が確定した場合でも、7 Set 全てプレイをおこなってください。

Set	種目	ゲーム内容	ラウンド数
Set 1(3 Leg)	ダブルス 1	701(OI/MO) 701(OI/MO) 701(OI/MO)	15 Round
Set 2(3 Leg)	ダブルス 2	St.Cricket St.Cricket St.Cricket	15 Round
Set 3(3 Leg)	シングルス 1	701(OI/MO) 701(OI/MO) 701(OI/MO)	15 Round
Set 4(3 Leg)	シングルス 2	St.Cricket St.Cricket St.Cricket	15 Round
Set 5(3 Leg)	シングルス 3	701(OI/MO) 701(OI/MO) 701(OI/MO)	15 Round
Set 6(3 Leg)	シングルス 4	St.Cricket St.Cricket St.Cricket	15 Round
Set 7(1 Leg)	ガロン	1101(OI/MO)	20 Round

1.2 勝敗決定

<01 ゲーム>

- ・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。
- ・規定ラウンド内に勝敗が決定しなかった場合、
残り点数の少ないチームが勝利、
残り点数が同点の場合、先攻チームが勝利

<Cricket ゲーム>

- ・先に全てのエリアをクローズした状態で点数の高いチームが勝利となります。
- ・ラウンド終了時に点数の高いチームが勝利となります。
- ・ラウンド終了時に同点の場合、
MPRの高いチームが勝利
MPRが同点の場合、先攻チームが勝利

2 試合進行

2.1 はじめに

「MULTILEAGUE」システムを使用したオンライン対戦により試合を進行します。

大会サイトにて、HOME or AWAY のご確認をお願いします。

HOME 側の店舗は、進行 Set 1 から順に選択し、AWAY 側の確認後、各 Set の試合が進行します。

2.2 オーダー作成

試合開始時刻 10 分前を目安に、リーグプレイヤーサイトよりオーダーを作成ください。

オーダー作成方法は、別紙「[オーダー作成方法](#)」をご参照ください。

2.3 試合開始

試合開始時刻になりましたら、Discord 大会サーバー内にて、試合開始案内をおこないます。

マシン操作の上、試合を進行ください。

2.4 Set 前の練習スローについて

該当 Set に参加するプレイヤーのみ、1 スローをおこなうことが可能です。

両チームのプレイヤーが1 スロー終了後、該当 Set を選択し、ゲームをスタートください。

*Leg 間の練習スローはございません。

2.5 先攻・後攻

<Set 1~6>

各 Set とともに、センターコークにて 1 Leg の先攻を決定します。

2 Leg は、1 Leg 目の後攻が先攻になります。

最終 Leg は、センターコークにて先攻を決定します。

<Set 7>

センターコークにて先攻を決定します。

2.6 ゲーム中のスロー

1本ずつスローする際、「25秒ずつ」制限時間が設けられています。
時間を過ぎたスローはカウントされず、1本ずつアウトカウントとなります。

2.7 反応・誤反応

試合中のご反応は、全て反応優先とし、ダーツアンスローは使用できません。

2.8 試合終了

4 Set 先取したチームの勝利となります。

勝敗が決定しても、店舗交流も兼ねて 7 Set 全て試合を進行ください。

3 注意事項

3.1 オーダー出場制限

本大会では1試合単位で出場制限がございます。

オーダー作成の際は、以下ご注意ください。

- ・1プレイヤーにつき、最大3 Set まで出場可能
- ・1モード（ガロン、ダブルス、シングルス）につき、1試合まで出場可能
→プレイヤー1名が同一モードで2試合以上参加することはできません。

Set 1、2（ダブルス）は、同一プレイヤーの2試合以上の参加はできません。

Set 3～6（シングルス）は、同一プレイヤーの2試合以上の参加はできません。

3.2 出場メンバー

本大会に登録されていないプレイヤーは試合に参加することができません。

大会途中から追加メンバーを登録することはできません。

試合に参加する可能性のあるプレイヤーは、必ずメンバー登録をおこなってください。

3.3 トラブル

マシンや店舗ネットワークトラブルでオンライン対戦が中断されてしまった場合、Discordにて運営事務局宛にご連絡ください。

また、店舗様は以下対応をおこない、運営事務局の指示で試合の再接続を試みてください。

- ・マシン TOP MENU までお戻りください。
- ・ダーツマシンの電源をお切りください。
- ・ダーツマシンに接続されているネットワーク機器を再起動ください。
- ・ダーツマシンの電源を ON にしてください。
- ・EVENT > MULTI LEAGUE より試合の再接続をおこなってください。

試合中断には、設置マシン、店舗内ネットワーク不良が原因となり、対戦カードのどちらが原因か特定することができません。

運営事務局の判断にて、試合続行が不可能と判断した場合、
該当試合での勝ち上がり無しとする可能性がございます。予めご了承ください。

3.4 復旧

進行中にマシン電源がおちてしまった、ネットワーク接続が切断されてしまった場合、
システムにより直前までのゲーム状況が保持されます。（リジューム機能）
試合再開した場合、保持された状況から再開をお願いします。

3.5 センターコーク

オンライン対戦による試合進行の為、コークは「センターコーク」による先攻決定をおこないます。
センターコークは通常のコークと異なり、ビットではなくセグメント判定です。
センターコークは以下手順で進行いたします。

▼センターコークの手順

- ① オートコイントスによるコークの先攻プレイヤーが自動決定
- ② 1投ずつコークをおこないます
- ③ 同率の場合、順番を入れ替えてコークをおこないます
- ④ 勝敗が決定するまでコークをおこないます

- ・ 該当 Set に出場するプレイヤーがコークをおこなってください。
- ・ ダブルス、ガロンの場合は、該当 Set に出場する代表者 1 名がコークをおこなってください。
- ・ コークは 3 投投げるまで、ダーツボードから取り除かないでください。

3.6 ショックセンサーが反応しない場合の対処法

1、2 投目のダーツについて、
ダーツマシンのショックセンサーの感度が悪く、OUT ボードしたダーツが反応しなかった場合、
次のダーツを投じずに制限時間によるアウトカウント反応をお待ちください。
制限時間によるアウトカウント反応発生後、次のダーツをスローしてください。

3.7 その他

本資料に記載外の事項については、主催者判断にて判定をおこなわせていただきます。
試合中にトラブルが発生した場合、チャットツール「Discord」にて、速やかに運営事務局までご連絡の上、指示を仰いでください。

Set 進行中のトラブルは、該当 Set の出場者以外の方がご連絡ください。

Set 間以外は自動で Leg や Round が進行してしまいますが、ダーツをスローせず運営事務局の判断をお待ちください。

トラブル内容によっては、該当ゲームのみ 1 Round 目から再試合をおこなう場合がございます。

3.8 失格

以下ケースに該当する場合、本大会からチーム単位で棄権・失格と判断させていただく場合がございます。

また、内容が悪質である場合、今後の PHOENIXDARTS 公式イベントへのご参加をお断りさせていただきます。

- ・試合進行時に4名以上揃わなかった場合
- ・試合の円滑な進行を妨げていると判断した場合
- ・意図的な回線切りをおこなっていると疑わしき場合
- ・マシンカメラ、チャットツール上で・公序良俗に反する不適切な名前や発言、画像の使用
- ・虚偽の情報をを用いてエントリー、他人になりすましてエントリーする行為
- ・対戦相手への妨害行為
- ・他の選手または運営スタッフに対しての、嫌がらせ・脅迫行為・誹謗中傷・侮辱等
- ・八百長に関与する行為
- ・試合結果を対象にした賭博行為、または賭博への参加の勧誘行為
- ・運営スタッフや第三者の財産や権利、プライバシーを侵害する行為
- ・本大会に関し、虚偽の情報を公開する行為
- ・本大会における営利を目的とした行為
- ・本大会に出場する権利を他者に譲渡する行為
- ・運営スタッフの指示に従わない行為
- ・SNS等での暴言やハラスメント等の行為
- ・法令または公序良俗に反する行為
- ・その他、本大会の運営を阻害するなど、運営スタッフが不適切と判断する行為

棄権・失格の判断は運営事務局がおこなうものであり、プレイヤー報告にて必ず実行されるものではございません。

対戦相手への礼節、プレイマナーを忘れずに！

3.9 不戦勝・不戦敗

対戦相手が失格になった場合、試合をおこなわずに次のラウンドに進出となります。

本大会では、不戦敗に対する罰則はございません。

当日1試合のみの日程で、且つ該当試合が不戦勝となり、集合したにもかかわらずその日の試合が無かった、といった場合でもミニマムチャージ・デフォルト費などの金銭保証はございません。

予めご了承ください。

*大会公式サイト情報が最新となります。

*本資料をダウンロード・印刷している場合は、必ず最新の情報かどうかご確認ください。

以上