

■ルール及びゲームについて■

ダブルスの予選はラウンドロビンになります

受付時に渡されるロスターカードに、最初に行われる試合のマシンナンバー及びチームナンバーが記載されています
すべてのプレイヤーはラウンドロビン開始前にマシン前に集合し、試合順序と対戦チームの確認を行って下さい

決勝トーナメントはシングルイリミネーションになります

呼び出しはチームナンバーとなります、ロスターカードにて確認してください

呼び出されましたら、コントロールにてマッチカードを受け取り、指定されたマシンで試合をしてください

コール後、5分でセカンドコールを行い、3分後にサードコールをした後

1分で(デフォルト)失格となります。速やかなプレイの進行にご協力ください

練習スローは2スロー(6本)以内までとします

【先攻決め】

1レグ目はじゃんけんをして、勝ったほうからのコーク(ビット数でのセンター勝負)で行い

2レグ目は、前ゲームの負けチームが先行となります

3レグ目は、1レグ目と同じくじゃんけん&コークで決めます

尚、先投げのダーツがインブルのセンターホールに入った場合のみ、後投げのプレイヤーが確認し抜いてから投げて下さい

コークでビット数が同じ場合、先攻後攻を入れ替え、勝敗がつくまでコークを行います

【ゲーム中】

マシンはすべてオートチェンジ設定です

ラウンドが切り替わる前にスローし、マシンが反応しなかった場合、そのスローは無効となります

マシンは反応優先になります

刺さった矢に、投げた矢が当たってマシンが反応した場合でも、その反応が有効となります

明らかな誤反応等において、スコアを修正する場合は、必ず相手チームの了承を得てから行ってください

その他トラブルや判断が難しいものは試合を一時中断し、大会運営スタッフを呼んで対応願います

【勝敗】

01 において、最終ラウンドで勝負が決しなかった場合(両チームとも上がれなかった場合)

コークで勝敗を決してください。コークの順番は、そのレグの先攻が先投げとなります

クリケットにおいては、最終ラウンド終了時にマーク数に関係なく、点数の多いチームの勝ちになります

同点だった場合は、コークで勝敗を決してください。コークの順番は、そのレグの先攻が先投げとなります

【ゲーム終了後】

予選 ラウンドロビン終了時に両プレイヤー確認の元、ラウンドロビン表に記入して下さい

ラウンドロビン すべてのゲームが終了したら全メンバーで順位を確認してください

1位のチームがコントロールまで、ロビン表を提出して下さい

決勝 ゲーム終了後、マッチカードに相手のサインをもらってください

トーナメント 勝利チームが両チームのマッチカードをコントロールまで持って行きます

勝利チームのマッチカードを上にして提出してください