

# 【石川ハードダーツ友の会 競技規約】

発行年月日 2008年 9月 1日 第一版発行  
発行年月日 2011年 11月 1日 第二版発行  
発行年月日 2013年 10月 14日 第三版発行  
発行年月日 2014年 5月 15日 第四版発行

## 第1条 総則

石川ハードダーツ友の会（以下、友の会）はハードリーグの運営及び年間スケジュールやベニューについては総会によって決定する。

## 第2条 登録

- ①各シーズンのリーグ登録は友の会会員（以下、会員）4名以上12名以下でチームを結成しホームベニューを定め申請する。  
新規にエントリーしようとするチームは、参加しようとするシーズンのキャプテン会議が開催されるまでに事務局にエントリー表明を連絡する。チームを継続する場合は、申し出がない限り自動継続となる。
- ②リーグ登録されたチームのキャプテン又はチーム所属の会員の1名以上はシーズン終了後に開かれるキャプテン会議に出席しなければならない。（欠席の場合賞典は無効となる。）
- ③リーグ登録は会員4名以上をチームエントリー用紙にキャプテン以下チームメイトの氏名を記入しサイボウズへUPし、所定の登録料（1名1期¥4,000 学生は¥2,000）は友の会口座へ指定の日時まで振り込まなければならない。
- ④リーグ登録料は役員会で決定し、納められた登録料は返還しない。
- ⑤1シーズンに複数のチームに所属し試合に出場することは出来ない。（助っ人も同様）
- ⑥シーズン途中の新規会員登録は、次のキャプテン会議に入金をもって承認する。
- ⑦チームは試合に非会員（助っ人）を出場させることが出来る。ただし、試合には2名以上の会員の参加を必要とする。
- ⑧助っ人は1試合参加した場合、¥500を助っ人代として納めなければならない。その代金は、キャプテン会議で徴収する。
- ⑨1シーズン中、1チームの出場人数（助っ人含む）は12名を超えてはならない。
- ⑩助っ人が3試合以上リーグ戦に参加した場合は自動的に友の会会員に追加され、¥4,000をキャプテン会議にて清算する事。
- ⑪シーズン途中でのチーム移籍は出来ない。移籍した場合はプレーオフには出場できない。

### 第3条 チーム運営

- ①チームはリーグ登録をする時にキャプテンおよび副キャプテンを決めなければならない。
- ②副キャプテンはキャプテン不在の場合、代行を務めなければならない。

### 第4条 オフィシャルベニュー

- ①試合が不成立となることをデフォルトという。
- ②人数不足でデフォルトなる場合でも、試合会場へは足を運ぶ事。
- ③リーグ登録チームはオフィシャルベニューに属してなければならない。
- ④役員もしくはオーナー会の面接を経てオフィシャルベニューに登録される。
- ⑤オフィシャルベニューは以下の項目の各条件を満たさなければならない。

条件が満たされないとと思われる場合や要望があった場合は役員会もしくはオーナー会に対して再審査を請求出来る。

- 1 ボードの設置及びオーキー（スローライン）、照明を正しく設置する。
- 2 リーグ戦においてはボードチャージを¥500 徴収出来る。ただし、通常のチャージ等の徴収は行えない（ミニマム1000円）
- 3 リザルトシートのみ保管をし、総会で提出する事。

### 第5条 試合日程

- ①チームがディビジョン参加する他のすべてのチームに対し、ホーム試合とアウェイ試合を1回ずつ行うように組み合わせる。  
(ただし、新規参加チームの数により変更される事がある。)
- ②試合が不成立となることをデフォルトという。
- ③人数不足でデフォルトなる場合でも、試合会場へは足を運ぶ事。
- ④当日に試合をデフォルトとした場合、ホームチームのベニューにデフォルト罰金¥5,000をシーズン終了までに支払う。
- ⑤基本的に試合日程の変更は認める。(日程変更届出を提出し、原則1週間前が期日とする)

### 第6条 順位

- ①シーズン終了時のポイントをもって各ディビジョン内の順位を確定する。同ポイントの場合は以下の基準において順位を決定する。
  - 1 勝ちレグ数の多いチーム。
  - 2 トータルTON数の多いチーム。
  - 3 直接対決の結果。
- ②各ディビジョンの優勝チームは自動昇格し、最下位は自動降格する。順位2位と5位はシーズン終了後に入替戦を行う。  
(チーム数の都合やディビジョン構成により変更する場合あり)

## 第7条 試合

①試合は7ゲームで以下の通りに行われる。

壺	ガロン	: 1 0 0 1	ベストオブ1レグ	9 0	ダーツリミット
			ストレートスタート・ダブルアウト	×	1ゲーム
弐	ダブルスゲーム	: 5 0 1	ベストオブ3レグ	4 5	ダーツリミット
			ダブルスタート・ダブルアウト	×	2ゲーム
参	シングルスゲーム	: 5 0 1	ベストオブ3レグ	4 5	ダーツリミット
			ストレートスタート・ダブルアウト	×	4ゲーム

- ②プレイヤーはガロン・ダブルス・シングルスゲームの各1回、合計3回までしか出場できない。
- ③試合開始時刻は21:00とする。定刻を過ぎても一方のチームが2名以下の場合がデフォルトとする。
- ④試合が成立する最低人数は3名（入替戦・プレーオフは4名）とする。一方のチームが3名で試合を行い場合、成立しないゲームは対戦チームの不戦勝とする。
- ⑤両チームのキャプテンは7ゲーム全ての出場プレイヤーを決定し、オーダー用紙に氏名及び会員番号（非会員は「助」と表記）を記入し、試合開始前の20:50までにオーダーを交換。ただし、一方のチームが最初から3名の場合は用紙記入前に対戦チームに通知し、ダブルスは1ゲーム目、シングルスは1, 2, 3ゲーム目で試合を行う。
- ⑥試合はガロン4名、ダブルスゲーム4名、シングルスゲーム4名の延べ12名で編成され、それらはすべて異なるプレイヤーでも構わない。
- ⑦ホームチームは初戦のスコアラーを務め、指定のスコアシートに記入しなければならない。尚、2ゲーム目以降は前ゲームで負けたプレイヤー（チーム）がスコアラーを担当する。
- ⑧試合中に他のボードでの練習はソフト・ハード共に禁止する。
- ⑨試合開始時刻に3名しか揃わなくガロンを後回しにする場合、ダブルス1→ガロン→ダブルス2の順で行う。
- ⑩ダブルスから試合を始めた場合、21:30の時点で4人目が不在の場合、ガロンは負けとなる。同様に4人目がダブルスエントリーしていた場合も負けとなる。  
(尚、ダブルス1が21:30以前に終了していた場合、21:30までは猶予時間とする)
- ⑪アレンジなどのアドバイスは出来る範囲の取り決めはしないが、試合進行がスムーズにするために助言する人は1名とする。  
(但し紙スコアラーはアドバイスできない)
- ⑫両チームキャプテン及びベニューの合意があれば、定刻以前に試合を開始することが出来る。
- ⑬21時には、試合開始の挨拶を行う事。また21時の試合開始からいた場合、途中退出を認める。試合開始前にいなかった場合は不可。

## 第8条 ポイント

- ①ポイントは試合の各ゲームの勝者に【1ポイント】が与えられ、1試合7ゲーム【7ポイント】が与えられる。4ゲーム以上勝利したチームにとして【2ポイント】が与えられる。(但し、7ゲーム全てが開催された場合に限る)
- ②デフォルトの原因のあるチームはデフォルト負けとして【-2ポイント】、対戦チームをデフォルト勝ちとし【7ポイント】を付与する。その際、ボーナスポイントは発生しない。

## 第9条 試合結果の記録

- ①両チームのキャプテンは試合終了後、リザルトシートを作成しなければならない。記入確認の上、【サイン】と【チェック】をもって公式記録とする。
- ②リザルトシートは試合終了後、ホームチームが責任をもって翌日の24時までにサイボウズへUPする。
- ③リザルトシートはベニューで保管ののち、シーズン終了後のキャプテン会議に持参し、事務局へ提出しなければならない。
- ④スコアシートはキャプテンもしくはベニューで保管し、事務局の問い合わせ事項が確認出来るようにしなければならない。  
キャプテン会議にはスコアシートを持参し事務局へ提出しなければならない。

## 第10条 入れ替え戦・プレーオフ

- ①リーグ戦終了後、各ディビジョンの上位チームと下位チームで入替戦を行う。
- ②入替戦に参加出来るプレイヤーは当該チームに在籍し、入替戦該当期に3試合以上参加した【会員と助っ人】で構成する。
- ③試合開始時刻は21:00を定刻とし、開始時刻を過ぎても対戦チームのメンバーが4名に満たない場合、デフォルト負けとなる。
- ④4ゲーム先取にて勝利チームが決定し、その後ゲームを行う場合はオープン扱いとし、メンバーチェンジも可能とする。
- ⑤プレーオフの組み合わせは後期リーグ終了後に告示する。
- ⑥入替戦、プレーオフには原則、役員の出会いを義務づけることとする。試合をする選手に役員がいる場合は出会いを兼ねることができる。

## 第11条 年間チャンピオン戦（プレーオフ）

- ①参加チームは前期と後期の1位と2位とする。
- ②入替戦とプレーオフに参加可能選手は後期リーグ終了後に告示する。
- ③プレーオフにて優勝したチームは友の会が決める対象試合の派遣対象チームとする。  
(優勝チームが人数不足で参加出来ない場合、対象試合に対して選考会などを開催する。)
- ④年間チャンピオン決定戦は基本的に前年度優勝チームのベニューで行うこととする。

## 第12条 意義申し立て

- ①規約違反に関する異議申し立てはキャプテンのみがサイボウズへの提出によって認める。
- ②意義申し立てでの判断は役員会が行う。

## 第13条 チームの継続と解散

- ①翌シーズンに登録をしないチームは、その旨をリーグ終了までにサイボウズにて表明しなければならない。
- ②チームの解散はサイボウズへのUPを確認した日をもって認められる。
- ③事務局にチームの解散の表明がなされない場合、自動的に次のシーズンへの参加表明をしたとみなす。
- ④ホームベニューの変更はリーグ終了までに事務局もしくはサイボウズで表明しなければならない。
- ⑤継続されるチームには、前シーズンに3試合以上参加したメンバーが2名以上参加し、次のシーズンにも3試合以上そのチームで試合に参加しなければならない。
- ⑥そのチームメンバーが非会員（助っ人）であった場合は、翌シーズンのリーグ登録時までに新規会員登録をしなければならない。
- ⑦シーズン途中でチーム解散したとき、対戦相手のチームポイントも含めそのチームの全試合のポイントが無効になる。
- ⑧チーム名とホームが同時に変更する場合には、新規チームとして扱う。
- ⑨既存のチームが解散した場合、次期リーグ構想は全て繰り上がる。

## 第14条 罰則規定

- ①第2条3項に違反した場合、入金が行われるまで開幕戦から1節毎に【-2ポイント】を付与。
- ②第2条5項に違反した場合、そのプレイヤーが出場した試合はデフォルト負け扱いとしアワードなどは計上せず、そのプレイヤーは当該シーズンにおいて参加できない。
- ③第2条9項に違反した場合、1シーズンの出場人数が12名を超えたチームに対し1人につき残り試合毎に【-2ポイント】を付与する。
- ④第7条8項に違反した場合、その試合は0-7とする。
- ⑤第14条4項に違反した場合、新規チーム扱いとし翌シーズンは最下位に登録される。
- ⑥リーグ戦途中でチームを解散した場合、残り試合に対して1試合につき¥10,000を開催ベニューへ支払う。

上記に該当する場合においても、特別な事情がある場合は申請により総会にて協議し罰則を免除する場合がある。

罰則免除の申請はサイボウズにて書き込み、事務局に申し込む。

#### 第15条 服務規程・その他

- ①ハードリーグにおいては、あえて服装に関する規定は設けません。会員にはモラルとマナーを求めます。
- ②試合の進行を損なう恐れのある言動、服装および装身具の着用は慎む。
- ③試合の進行をスムーズに行うよう、務めなければならない。
- ④試合中の問題や異議が発生した場合キャプテン同士での話し合いで解決に務める。
- ⑤以上の各項目に規定されていない事象が発生した場合、役員会の判断をもって解決するものとする。

#### 第16条 ダーツボード・設置

- ①ダーツの長さは、ポイントの先端からフライトの後端まで、30.5cm以内とし、ダーツの重さはポイント、バレル、ステム（シャフト）フライト及び付属部品の合計が50g以内とする。ダーツのステム部分は最大4つの部品から構成される。（シャフト、フライト、フライトプロテクター、Oリングなど）
- ②JSFDが承認したブリッスルタイプのダーツボードを用いなければならない。
- ③ダーツボードは床から垂直で、オーキーと同じ水平面からBULLの中心線を通る平行線への長さは1.73mでなければならない。
- ④オーキーはダーツボードに対してははっきり明示し、長さは61cm以上とし、ダーツボード表面の中心から下ろした垂線の位置からの距離が237cmでなければならない。
- ⑤照明は競技進行に支障を与えない程度の十分な明るさを提供し、選手のスローの妨げにならないように設置しなければならない。
- ⑥スコアシートは投げている選手にはっきり見えるように提示する。

#### 第17条 投げ方

- ①スローイングは手で行なわなければならない。
- ②ダーツを同時に複数本投げてはいけない。
- ③ボードに刺さらずに落ちたダーツは再投することはできない。
- ④オーキーもしくはスローイングラインより前に出てスローイングすることはできない。
- ⑤オーキーもしくはスローイングラインの延長上よりスローすることはできる。

#### 第18条 試合開始

- ①試合開始後のゲーム前練習スローは、互いに一人2スローまでとする。
- ②全ての試合は対戦する両選手または、チームの代表選手が1本のダーツを投げ合う事によって開始される。  
投げる順番はホームチームからとし、ダーツがセンターに近く刺さった選手、またはチームの先攻で試合開始とする。

- ③チーム戦およびダブルスにおいては、センターを投げる選手はチームで決めてよい。
- ④先攻決め、またはセンター勝負の場合、ダーツが刺さるまで何回でも投げる事が出来る。  
この時、先に刺さっているダーツが後者の投げたダーツによって落ちた場合、両者再投とする。  
(再投の場合は順番を交互に入れ替わる)
- ⑤どちらのダーツが中心に近いかは紙スコアラーが判断する。判断が難しい場合、両者ともに再投とする。
- ⑥3本投げ終わるか、フィニッシュするまでオーキーを（スローライン）を超えてはならない。  
但し、スコアラーしかいない場合には選手は【チェック】をコールし、確認の為に超える事が出来る。その際に、得点した数字をコールする事。
- ⑦ダブルフィニッシュした場合、必ず【何本目】とコールし、対戦相手に確認してもらってから抜くこと。

#### 第19条 得点記録

- ①初戦のスコアラーは、ホームチームから選出。この場合のスコアラーは、スコアシートに記入する人を指す。  
(PC入力者はスコアラー扱いとしない。)
- ②スコアラーが得点を確認するまではボード上のダーツに触れてはならない。  
記録された得点の確認は選手の責任で行い、次のスロー前までは訂正が出来るものとする。
- ③得点はダーツがボードから落ちる前にコールすれば得点となり記録される。
- ④スコア用紙、スコアボードに記載された得点に計算間違いが生じた場合、自分のスローの前に訂正しなければ、そのままの点数で試合を進行
- ⑤選手は得点及び残り点数をスコアラーに確認する事が出来る。但し、最終確認は選手自身が行い責任をもつ。
- ⑥ダーツの先端がボードに触れていないと得点にはならない。
- ⑦スコアラーは選手に、アレンジ、フィニッシュの方法を教える事は出来ない。
- ⑧2013年後期シーズンよりチョーカー制度を廃止とする。スコアラー制度のみとする（B DivのみPC使用を認める）

#### 第20条 マナー

別紙にマナー規定を提示します。

各自がモラルをもって試合に臨まれる事を御願いたします。