

TOKYO DARTS OPEN 2017 ルールと注意事項

Day 1 JSFD Sanction Singles Tournament



試合形式

- 全試合 501 Any in/Double Out 36ダーツリミット
 - 予選 ラウンドロビン Best of 5
 - 決勝 シングルイリミネーショントーナメント Best of 5~
 - ルーザー戦 シングルイリミネーショントーナメント Best of 3
- *試合進行によりLeg数が変わります

ルール

- ◆ 試合前の練習は、両者揃ってから2スローまで
- ◆ 試合開始時にジャンケンをしてミドルを投げ先攻・後攻を決める
- ◆ 先攻・後攻はレグ毎に入れ替え。タイブレークでのミドルは行わない
- ◆ 抜く前に**ダーツが落ちた場合はノーカウント**。スコアを訂正する
- ◆ 全試合36ダーツリミット
- ◆ フィニッシュ出来なかった場合、先行プレイヤーからミドルを投げる
- ◆ ミドルのアゲインは**盤面のダーツを抜いてから**順番を逆にして投げる
- ◆ スコアラーはフィニッシュ本数をスコアシートに記載
- ◆ 両選手・スコアラーが内容を確認の上スコアシートにサイン
- ◆ 予選、決勝とも毎試合終了毎にスコアシートをコントロールへ提出
※決勝、ルーザー戦は敗者がコントロールへ。

スコアラー、チョーカーについて

- ◆ 予選のスコアラーはロビン表に記載された順序で行う
- ◆ 決勝・ルーザー戦の初戦は、コントロールにてスコアラーを指名
- ◆ 決勝・ルーザー戦で負けた選手は**スコアラー待機整理券を受け取り**呼び出しを待つ

注意事項(両日共通)

- ・服装:襟付きシャツ、または襟付きユニフォームを着用。
帽子・サンダル・半ズボン・ジーンズ等作業着に該当する服装でのプレーはお断りします。
- ・会場内に**蓋付きタンブラー以外の飲食物**は持ち込めません
- ・運転される方、未成年の方の飲酒は法律上禁止されています。
- ・携帯電話は、マナーモードに設定し会場内での通話は禁止します。
- ・喫煙は所定の場所でのみ可能です。喫煙マナーを守りましょう。
- ・観客の方がアレンジなどを選手に言うのは控えましょう。選手の集中の妨げになる場合があります。
- ・**予選終了後全員が次の試合に進みますので、帰らないでください**
- ・原則呼び出しは行いません。所定時刻に5分遅れた場合はやむを得ない事情がない限り不戦敗となります。
- ・スコアラー、チョーカーに残り点数を聞くことは可能ですが、間違っていたとしても、責任は選手にあります。
- ・故意に試合進行の妨げになる行為、泥酔、威圧的な応援など非紳士的な行為はご遠慮願います。

その他、不明な点や問題がある場合は、そのまま試合を進行せず、お近くのオフィシャルスタッフまでお問い合わせ下さい。

皆様のご理解・ご協力の程宜しくお願いいたします。

TOKYO DARTS OPEN 2017ルールと注意事項

Day 2 Enjoy Doubles Tournament



試合形式

- 予選、決勝 501 Any in/Double Out 45ダーツリミット
- 予選 ラウンドロビン Best of 3
- 決勝 シングルイリミネーショントーナメント Best of 3～
- ルーザー戦 ミックスゲームトーナメント Best of 3(Leg毎に別ゲーム)
- カウントアップ、ローテーション、1-1の場合はHalf itで決戦。

ルール(共通)

- ◆ 試合前の練習は、両者揃ってから2スローまで
- ◆ 試合開始時にジャンケンをしてミドルを投げ先攻・後攻を決める
- ◆ 先攻・後攻はLeg毎に入れ替え。タイブレークでのミドルは行わない
- ◆ 抜く前に**ダーツが落ちた場合はノーカウント**。スコアを訂正する
- ◆ ダブルスの順番入れ替えは試合開始時のみ可能。スコアラーに申告
- ◆ 決着しない場合、先行プレイヤーからミドルを投げる
- ◆ ミドルのアゲインは**盤面のダーツを抜いてから**順番を逆にして投げる
- ◆ スコアラーはゲーム毎の得点・勝敗などをスコアシートに記入
- ◆ 両選手・スコアラーが内容を確認の上スコアシートにサイン
- ◆ 予選、決勝とも毎試合終了毎にスコアシートをコントロールへ提出
- ※決勝、ルーザー戦は敗者がコントロールへ。

スコアラー、チャーカーについて

- ◆ 予選のスコアラーはロビン表に記載された順序で行う
- ◆ 決勝・ルーザー戦の初戦は、コントロールにてスコアラーを指名
- ◆ 決勝・ルーザー戦で負けた選手は**スコアラー待機整理券を受け取り**呼び出しを待つ

ルーザー戦各ゲームルール

カウントアップ

- ◆ ラウンド数は8
- ◆ 8ラウンドの合計点数が多い方が勝利
- ◆ 同点の場合は先攻プレイヤーからミドルを投げて勝敗を決める
- ※ミドルのルールは他のゲームと同等

ローテーション

- ◆ ラウンド数は12
- ◆ 1から順に20まで一本ずつ入れて行き、最後はブル(アウター含む)
- ◆ ダブルエリア、トリプルエリアに入った場合は、それぞれ2コマ、3コマずつ先に進める。
- ◆ どちらかがブル(アウター含む)まで入れたら試合終了
- ◆ ラウンドオーバーした場合は、数字が進んでいる方が勝者
- ◆ 同点の場合は、先行プレイヤーからミドルを投げて勝敗を決める
- ※ミドルのルールは他のゲームと同等

ハーフイット

- ◆ ラウンド数は9
- ◆ 15、16、ANYダブル、17、18、ANYトリプル、19、20、ブルの順に各ラウンド3本ずつ同じ数字に投げる(ブルはアウターを含む)
- ◆ ラウンドの指定数字に入ったら、その点が得点に加算される。一本も入らなかった場合は、得点が半分に減点される。
- ◆ ダブル、トリプルは入った数字の2倍、または3倍を得点に加算
- ◆ 9ラウンドを終えて得点の多い方が勝者。
- ◆ 同点の場合は先攻プレイヤーからミドルを投げて勝敗を決める
- ※ミドルのルールは他のゲームと同等