

PHOENIX OFFICIAL LEAGUE HOKKAIDO



釧路地区リーグ概要

[主催]

株式会社フェニックスダーツジャパン

[運営]



株式会社 T.E.D

C A F E - A A -

第1条 【主催・運営】

- 1 本リーグは株式会社エイチ・アイ・シーが主催する PHOENIX OFFICIAL LEAGUE システムを株式会社 T.E.D、C A F E -AA-（※以下：運営事務局）が運営・管理するイベントプログラムである。
- 2 釧路エリアのリーグ概要・規約は都度行われるキャプテン会議により定めるものとする。

第2条 【参加資格】

- 1 運営事務局がオフィシャルショップと認定した店舗（以後ロケーション）において、プレイされた全てのプレイヤーが参加資格を有する。
- 2 参加資格を有したプレイヤーはチームメイト選択の自由があり、チームを編成するにあたって希望するプレイヤーとチームを結成し本リーグへエントリーすることができる。
- 3 運営事務局は自主的判断により、本リーグの調和を乱すと考えられるいかなるチーム及び個人、またはロケーションのエントリーを拒否する権利を有する。

第3条 【リーグ参加出場枠】

- 1 エントリー枠、総ブロック数、地域・エリアの区分はエントリー状況を常時把握し申し込み受付終了後に決定するものとする

第4条 【次シーズンのリーグ編成・入れ替え戦】

- 1 各ディビジョンの構成は最少 4 チーム・最多 6 チームまでとする（運営事務局が参加チーム数により規約に従い決定する）

基本的にディビジョン一位のチームは昇格、最下位チームは降格
- 2 各ディビジョンは前項の範囲内において、上位ディビジョンから定数を満たすように構成する
- 3 下位ディビジョン 2 位のチームと上位ディビジョン下から 2 位のチームが上位ディビジョンのホームショップで入れ替え戦を行い下位ディビジョンのチームが勝利した場合ディビジョンの入れ替え決定とする。
- 4 入れ替え戦に採用するゲームフォーマットは上位ディビジョンのゲームフォーマットを使用するものとし、先行後攻はじゃんけんコークにより決定するものとする。
- 5 チームメンバーのディビジョン入れ替え戦出場権利についてはレギュラーシーズンに登録が完了しており尚且つ 1 ゲーム以上（当該年度の全試合を通して）出場している事を条件とする。
- 6 チーム消滅等の理由でディビジョン毎のチーム数の再構成が必要な場合は、入替戦の権利を得たチームを優先して自動昇格とする。
- 7 シーズン毎のチーム増減によりディビジョン毎のチーム数の再構成が必要となった場合は、入れ替え戦の成績や昇格・降格を全て反映出来ない場合がある。

- 8 消滅したチームがある場合はエントリー枠、総ブロック数を調整する為に下位ディビジョンより順位にて
入替戦規定の当該チーム以外でも繰り上げ昇格になる場合がある。
- 9 入れ替え戦が決定しており尚且つ消滅が予想されるチームは試合前に必ず運営当局まで報告し入れ替え戦の取り下げを申告するものとする。
- 10 チームの新規登録、解散申請はシーズン **Division 入替戦日程の1週間前**までとする。

第5条 【シーズンチャンピオンチームの決定】 ～チャレンジマッチ～

- 1 シーズン終了後に各ディビジョン1位のチームの中からチャンピオンチームを決定

決定戦は最下位ディビジョンの1位のチームとその上位ディビジョンの1位のチームが対戦し、それに勝利したチームがその上位ディビジョンと対戦。最終的に最上位ディビジョンの1位チームと決勝戦を行い、勝利したチームがそのシーズンのチャンピオンチームとなるものとする。
- 2 チャレンジマッチに採用するゲームフォーマットについては上位ディビジョンのゲームフォーマットを使用するものとし、先攻後攻はじゃんけんコークにより決定するものとする。
- 3 チームメンバーのチャレンジマッチ出場権利についてはレギュラーシーズンに登録が完了しており尚且つ

1ゲーム以上（**当該年度の全試合を通して**）出場している事を条件とする。
- 4 日程については運営事務局が定めるものとする。

第6条 【エリア別チャンピオン決定戦】 ～エリアチャンピオンシップ～

- 1 3rdシーズン終了後にエリア別の年間チャンピオンを決定する。

1 s t シーズン代表チームと 2 n d シーズン代表チームが対戦し、勝利したチームが 3 r d シーズンの代表チームと決勝戦を行う。

エリアチャンピオンシップ **出場の条件は全道大会に出場できるチームのみ**とする。

そこで勝利したチームがそのエリアの年間チャンピオンとし、**年間チャンピオンチー**

ムと年間準優勝チームの 2 チームを釧路選抜チームとして全道大会へ派遣する。

- 2 代表チームを決める場合は後期側代表のホームショップにて試合を行い**先攻後攻は後期側代表チームのコーク先投げにて決定**する。エリアチャンピオン決定戦においてのゲームフォーマットは前年度の北海道チャンピオン決定戦で使用したゲームフォーマットまたは当該リーグフォーマットをもとに採用するものとする。

- 3 チームメンバーのチャンピオン決定戦出場権利についてはレギュラーシーズンに登録が完了しており尚且つ1ゲーム以上（**当該年度の全試合を通して**）出場している事を条件とする。

- 4 **チャレンジマッチを辞退したチームはエリアチャンピオンシップ権利無し、繰り上げ**
を検討し、繰り上げ該当チームには本戦終了後エリアチャンピオンシップ出場の意思
を確認する。

- 5 開催日程・会場については、運営事務局が定めるものとする。

第7条 【リーグ北海道チャンピオンシップ】

- 1 各エリアのチャンピオンチームによる決定戦を行い、上位 1 チームがフェニックスオフィシャルリーグ全国

大会へ出場できる権利を得ることが出来る。

- 2 エリアの参加チーム数にてチャンピオン出場チーム数が決定となる。
- 3 日程・場所については運営事務局が定めるものとする。
- 4 チームメンバーの北海道チャンピオンシップ出場権利についてはレギュラーシーズンに登録が完了しており尚且つ1ゲーム以上（当該年度の全試合を通して）出場している事を条件とする。

第8条 【概要・規約】

- 1 ダーツマシンは安定したオンライン状態が確保出来る VS フェニックス及び VS フェニックス-S、VS フェニックス S4 を使用するものとする。
- 2 ホーム&アウェイの総当り戦とする。
- 3 店舗側の不都合（固定電話料金、オンライン通信費未払い等）によるマシンオフライン時の罰則として、**当日または日程変更しアウェーチームのホームショップで試合。**
ホームショップが同じ場合は空いている他の店舗で試合を行うものとする。
- 4 新規チームはシーズンごとに運営担当ロケーション（CAFE-AA・、Toy Panchos、LL.HOT、ULLR、BUST、Je Lance）まで申請し、最下位ディビジョンよりスタートとする。
- 5 チームの編成は**4～12名まで**とし、新規メンバーの加入についてはシーズン中でも参加可能である。
- 6 新規チームの申請は次期キャプテン会議開催日までとする。
- 7 新規メンバーの登録は必ず試合の**3日前**まで運営当局へ申請する。

- 8 当リーグは全てリーグ専用カード（¥500）により管理されるものとし、新規メンバーの登録、試合出場にはリーグ専用のカードに予め登録しなければならない。
- 9 カードの管理・保管はチーム毎に責任を委ね、カードの紛失、破損については速やかに運営当局まで届けるものとする。
- 10 エントリーフィーはプレイヤー毎に年間¥3000-（途中参加の場合は残りシーズン×¥1000-）をPHOENIX OFFICIAL LEAGUE 運営事務局へ支払う。
- 11 チャンピオンチーム互助、渡航費として参加者1人1年¥500を積立て、チャンピオンチームの渡航費に充てる。（運営事務局で保管。北海道チャンピオンシップ出場チームへ¥6,000-/1人、チーム上限チャンピオンチーム¥50,000-、2位通過チーム¥30,000-を充て、残金は全国大会出場時の為に積み立てる。）

また、遠征互助費の積立が10万円を超えた場合何等かの方法を取って参加プレイヤーに還元する。（ドリンクチケット等）
- 12 リーグ当日は各店舗ノーチャージ1ドリンクオーダー制とし開催ロケーションに一任する。
- 13 代表戦やその他公式の規定については必ずその規定に従うものとする。

第9条 【ゲームの進行、ポイント配当について】

- 1 試合開始時間は21時厳守とし、間に合わずゲームの進行が出来なかった場合ペナルティポイント-2とする。ロケーション、マシントラブル等による遅延はこの限りではない。

2 チームオーダーは必ず試合開始 30 分前まで PC やモバイル端末にて会員がリーグ公式サイト内で当リーグの規定通り登録を済ませておくこととする。

3 1 人の出場試合数の限度は最高で 7 ゲーム、ダブルス 3 ゲーム、チーム 1 ゲーム、シングル 2 ゲーム、トリオス 1 ゲーム（但し同名称ゲームは重複不可能）とする。

4 チームオーダーは出欠確認のカードをマシンに読み込ませる前に出場試合限度数及び重複出場がないか、しっかりオーダーが送信されているか再度必ず確認すること。

オーダー重複時のペナルティーは同一ゲームに同一プレイヤーが出場しているゲームは全て負け試合とする。

5 チームオーダーにミスがありマシンのリーグモードで正常にゲーム出来なくなってしまった場合はミスのあったチームが開催店舗より専用のスコアシートを受け取り、スコア・アワードを漏れなく記入する。また試合終了後、記入したスコアシートを両チームが確認した旨をサインにより証明するものとする。

その際、誤記入や記入漏れがあった場合は記入したチームにペナルティポイント・2 を課するものとする。

6 出欠確認のカード読み込みは試合開始 10 分前に最終確認として読み込みさせて正常に進行できるか確認する。

7 カードが無いプレイヤー（紛失、破損、未登録、未持参）の出場についてはそのゲームに限り不戦敗とする。

8 規定のゲーム時間に間に合わなかったプレイヤーのゲームについては不戦敗とする。ただし相手チームの

了承を得てゲーム順を変更出来る場合はこの限りではない。

- 9 全てのゲームの練習スローは 1 スローとし、他のマシンでの空投げは認められない。
- 10 21:00 に必ず整列、挨拶をし、速やかに試合を開始する。
- 11 全てのゲームの先行後攻はホームチームからのセンターコークにより決定する。
- 12 マシントラブルやオンラインの不具合があった場合は必ずホームチームが専用のスコアシートに記入しながら通常モードで試合を進行するものとし、試合終了後両チームの確認サインにより証明するものとする。また誤記入、記入漏れがあった場合は記入したチームにペナルティポイント・2 を課するものとする。
- 13 試合中はマナーを守り、進行を著しく妨げる行動や言動があったプレイヤー及びチームは不戦敗扱いとし、注意を受けても守れないプレイヤー及びチームは出場停止とする。
- 14 チームヘルプ（以後非会員）は正規メンバーが 3 名しか出場出来ない場合のみ適用され当リーグの会員以外から選定し規定のチームヘルプカードによりオーダーに組み込むものとする。
- 15 非会員が出場できるゲームは、正規メンバーだけでは進行できないゲームのみとする。ダブルス 2 試合（01,クリケット）、シングルス 2 試合（01,クリケット）の 4 試合のみとする。この際、非会員出場チームには-1 ポイントのペナルティが課され、事務手数料 500 円を次期キャプテン会議時にまとめて運営に支払う
- 16 正規メンバーが 3 名出場出来ない場合は無条件で不戦敗となるが参加できたプレイヤーによりゲームは全て消化する。

この際、必ずペナルティーチームが専用のスコアシートに記入し試合を終了させ、不戦勝チームは（17-0）のポイントを獲得出来るものとする。チームヘルプを含めメンバーが4名集まらない場合は相手チームと協議し、試合の3日前までに日程変更の申請を運営事務局にするものとする。（開催ロケーション→対戦チーム→運営事務局）

17 相手チームの都合により日程変更が出来なかった場合や試合3日前以降のチーム自体の試合デフォルトが決定した場合（規定試合数を消化出来ないチーム）は反則金として試合会場になっているショップにチームで1万円を支払うものとする（両チーム分のエントリーフィー、ゲーム代として。但し入替戦、チャレマ時は罰金は発生しない。）

18 1ゲーム勝利で1ポイントを獲得する事ができる。

19 勝利チームはゲーム獲得ポイントに加え2ポイントがボーナスポイントとして加算される。

20 リーグプレイヤーのゲーム中における携帯電話の使用については必ず電源を切るかマナーモードに設定し、通話についてはリーグ会場外とするものとする。

試合中の声援・発言については相手に失礼にあたる言葉（ラッキー、チャンス、外せ等）や暴言等、著しく試合の妨げになる様な一切の行為を禁止する。

21 ゲーム中のパートナー（ダブルス・ガロン・トリオス・チームゲーム）以外からのアレンジ、戦略等の助言その他アドバイスは一切禁止とする。ただし、最下位ディビジョンにおいては当該プレイヤーから助言を求められた場合においてのみ、当該ゲームの出場に関係なく、助言をすることができる。

22 ゲーム設定のミスや設定を忘れたままゲームを開始もしくは先攻後攻を逆にしたままゲームを進行（1

投以上投げてしまった場合)してしまった場合は両チームの判断ミスとし、それぞれのプレイヤーがコインを入れ直し最初から正規にやり直す。(指押し等で点数、マークを合わせる等して途中からやり直してはならない)

23 リーグ本戦チームリザルトの優先順位

①ポイント ②勝敗数 ③ゲスト使用回数 ④正規メンバーのみのチームスタッツ

①～④全てが同一だった場合は再試合(7ゲームフォーマット)とする。

第10条 【当リーグのゲームフォーマットについて】

1 当リーグのゲームフォーマットについてはキャプテン会議によりシーズン毎に変更できるものとする。

第11条 【ドレスコードについて】

1 つば付き帽子(つばを前向き)、危険回避のためサンダル(クロックス等踵のあるものは許可する)、ハイヒールでのゲーム出場または著しく乱れた服装での出場は禁止する。

第12条 【懲戒について】

1 運営事務局は、リーグの運営に著しい支障を及ぼす規約違反、争議が生じた場合、運営委員会(仮称)を招集することができる。

2 運営委員会は運営事務局および各ロケーションの責任者によって構成する。

3 茲に記された全ての規約に反したプレイヤー、チームは運営委員会の決定により懲戒処分を課すことができるものとする。

4 懲戒はその程度において次の通り定める。

①厳重注意 ②ポイントペナルティ ③出場停止 ④除名

上記のいずれにも該当しない場合は、別途審議する。

5 運営委員会の判断により、臨時キャプテン会議を招集し、懲戒処分について審議することができる。

第13条 【その他】

1 アワードピンバッチの付与は5アワード。フェニックスアイ・TON80・3 INABED・HIGH TON OFF・ホワイトホースとし1シーズンにつきそれぞれ1アワード1個まで付与され、期毎のキャプテン会議に併せて表彰する。**廃止。**

2 キャプテン会議はシーズン毎に行い参加ロケーションで開催するものとする。

3 チームキャプテン・代表者・連絡係等の一斉送信用メールアドレスの登録はリーグ専用カードに登録されているメールアドレスを基本とし、常に連絡が取れる状態にする。またそのメールアドレスが変更された場合においてはその都度運営事務局へ報告するものとする。

4 リーグに使用するマシンは**試合開始 30 分前までに練習用空投げ台として空ける**ものとし、以降試合開始まではコインを投入しゲームは出来ない。

5 チームのリーグカードの管理については各ホームショップに委託するかチーム毎に管理する。

問い合わせ先 PHOENIX OFFICIAL LEAGUE 釧路運営事務局

C A F E - A A - 釧路郡釧路町桂 5 - 6

TEL/FAX 0154-64-5938

代表 秋葉洋行