

SOFT DARTS PROFESSIONAL TOUR JAPAN プロ規程

1. 理念

SOFT DARTS PROFESSIONAL TOUR JAPAN（以下JAPAN）は、ソフトダーツの普及を目指し、一般社団法人J.D.U.（以下J.D.U.）が運営するツアーの総称である。

2. 選手の義務

すべての選手は、すべてのダーツ選手の模範となり、マナー、プレイなどについても手本となるように務めなければならない。したがって、大会中以外での行いも処分対象となる場合がある。

3. 開催定義

JAPANの開催は、J.D.U.会員の主催により基本的に年間18戦が行われる。開催スケジュールは2月末までに発表され、開催数は増減する場合がある。

18戦は、1戦～9戦をBLUE SEASON、10戦～18戦をRED SEASONの2シーズン制となる。

開催スケジュールは、J.D.U.の判断により中止、変更される場合があり、その場合は決定した段階で発表される。

開催にあたっては、DARTSLIVE社製「DARTSLIVE2 EX筐体（以下公式マシン）」を公式マシンとし、公式マシン以外のマシンでは開催できない。

4. プロ認定試験

JAPANには、認定試験を受け合格、もしくはJ.D.U.が認めたものが参加できる。

A) 受験資格

1. J.D.U.が制定する、本規約の目的を理解し、その発展に寄与できる者。
2. ダーツをスポーツとして捉え、競技規約に従い競技ができる者。
3. 実技試験受験日に満18歳以上であること。

B) 認定試験

1. 認定試験はJ.D.U.およびJ.D.U.が認めたものが、実施および管理を行う。
2. 認定試験は、実技試験および筆記試験の2つを指し、原則として認定店舗およびトーナメント会場で実施する。
3. 認定店舗とは、J.D.U.が認めた店舗を指す。
4. 試験日時は、JAPAN OFFICIAL WEBSITE（以下Web）で事前に発表する。
5. 筆記試験は、実技試験に合格していなければ受けることができない。
6. 筆記試験料として、3,000円を会場で支払う。これは試験の合否に関係無く発生し、受験日が複数日に渡る際は、その都度支払うものとする。
7. 認定試験は、J.D.U.が認めた試験官によって実施される。
8. 認定試験合格者はプロ選手としてJ.D.U.に登録される。
9. 特例として、J.D.U.が認めた選手は、筆記テストを免除する場合がある。その場合、決められた講習を受講し、本規約を完全に理解することを条件とする。
10. 上記以外の事象は一切認めず、登録完了後に上記以外の事象が発覚した場合は、即座に資格は無効となる。

5. 会員情報

A) ライセンス

プロ登録を完了した選手には、プロライセンスの証として、ライセンス(DARTSLIVE CARD)を発行する。なお、前年度のBLUE SEASONおよびRED SEASONランキング8位以上、JAPAN LADIES 4位以上の選手に関しては専用のライセンス(DARTSLIVE CARD)を発行する。

また、ライセンスには、必ず名前を記入しなければならない。その場合、漢字もしくはカタカナで明記しなければならない。それ以外で記入した場合は、試合開始までに変更しなければならない。

B) ライセンスの携帯義務

選手は、トーナメントに参加する場合、必ずライセンスを携帯しなければならない。携帯していなかった場合、そのトーナメントに参加できない。

紛失、忘れた場合などは会場で購入し、会員番号、名前を記入し、Web上で氏名登録を行う。

C) ID

前年度総合ポイントランキングで、JAPAN100位以内、JAPAN LADIES64位以内の選手はその順位がIDナンバーとなる。それ以降のIDナンバーは更新順となる。

D) カード名登録

カード名は必ず本名で登録しなければならない。登録する際は、姓名の間に半角スペースを挿入する。本名以外で登録もしくは指定場所以外にスペースが記入されている場合は試合開始前に変更しなければならない。

E) 報告

選手は、氏名、住所、連絡先などの変更やライセンス等の紛失などがあった場合、マイページで変更を行わなければならない。変更を怠り、連絡が取れなかったなどの場合、除名されることもある。ライセンスを紛失した場合、いかなる理由があっても定められた費用を納めない限り再発行されない。

F) 情報の管理

選手情報はJ.D.U.が運営するJAPAN事務局（以下事務局）が管理を行い、その取扱については厳重に行うものとする。

6. トーナメント

A) 運営

1. トーナメントのは J.D.U.およびJ.D.U.が委託したスタッフにより運営される（以下スタッフ）
2. スタッフは、トーナメントを速やかに運行し、すべての問題を解決しなければならない。
3. 競技規則は、SOFT DARTS PROFESSIONAL TOUR JAPAN 競技規程を適用する。
4. 競技方式および出場選手数等は、J.D.U.の決定により変更することが出来る。

B) エントリー

1. 試合に出場する場合は、マイページよりエントリーを行い、締切までに施設使用料分担
2. 支払う。エントリーした場合は、Webでエントリーおよび支払状況を確認しなければならない。
3. 施設使用料分担金を事前に支払ができなかった場合、振込期間を過ぎた場合は、会場内で受付する前に支払わなければならない。その際手数料として2,000円を支払うものとする。
4. 振込期限を過ぎて振り込んだ場合、振込を証明するものを提示できない場合は、受付する前に施設使用料分担金を支払わなければならない。
5. キャンセルの場合、試合当日受け付け終了前にキャンセルする旨を連絡しなければならない。施設使用料分担金を支払っている場合は、次大会に繰り越すものとし返金対応はできないものとする。ただし天災、交通事情などのやむを得ない事情があった場合はこの限りではない。

C) 選手の義務

1. 選手はいかなる場合でも全力で試合を行わなければならない、これを怠ったものは当該試合の失格、処分の対象となる。
2. 選手はトーナメントを速やかに進行するため、スタッフの指示にしたがい試合を行う。
3. 予選ラウンドロビンおよび決勝トーナメントにおいて、試合当該選手および当該審判は、前試合が終了した後直ちに試合を行われるよう準備しておかななければならない。

D) 審判の義務

1. 審判は公平かつ速やかに試合が進行するよう、当該試合の権利を有する。
2. 審判はコーク時のジャッジ、誤反応の修正以外は審判席に着席し、スコアの記入および試合の監視を行う。通常のゲーム進行に関しては、選手自身が行うものとする。
3. 審判を放棄した場合、違反金として5,000円を支払うものとする。この場合、支払が完了するまではその後の試合でエントリーができないものとし、年度が変わった場合でも引き継がれる。
4. またやむを得ない事情とスタッフが判断した場合は、審判を免除する場合もあるが、その場合は次大会で率先して審判を行わなければならない。
5. 審判がジャッジできない場合は直ちに競技委員に報告をしなければならない。報告無く試合の進行が遅れた場合は処分の対象となる。
6. 審判をする際、基本的に上着の着用は認めない。ただし気温などの問題により事務局が許可した場合はこの限りではない。

E) 試合中

1. 1. 試合開始時には必ず挨拶を行わなければならない。また試合終了後は握手をし健闘を称え合い、スコアを確認しスコアシートにサインをする。サイン後にスコアに間違いがあった場合は修正することができない。
2. プレイエリア内であっても、投げる際に隣の選手と干渉する場合は、先にスローラインに立ったものを優先する。同時だった場合は左側の選手を優先する。
3. コーク時、誤反応などの場合、ダーツが刺さっている状態で修正する。すでに刺さっているダーツを抜いてしまった場合、双方のプレイヤーおよび審判の三者で確認後元に戻す。

4. 選手は3投目を投じた後5秒以内にプレイエリアを出なければならない。その場合、次選手は前選手がプレイエリアを出たことを確認してスローラインに立たなければならない、前選手を妨げてはならない。
5. 前選手がプレイエリアから出てから、30秒以内に1スロー（3投）を終わらせなければならない。それを過ぎた場合はそのラウンドのすべてが無効となる。ただし、6E-2の場合やトラブルなどにより審判に進言した場合はこの限りではない。
6. 選手は1レグで1度タイムアウトを取ることができる。審判に宣言することで有効となりこの場合時間が一時中断される。タイムアウトの時間は1分とし、それを過ぎた場合は6E-5と同様のペナルティが発生する。
7. 台の傾き、距離の誤差などがあった場合は、マシンを動かしてはならない。即座に審判に報告し、審判がコントロールに報告する。
8. 試合中、選手および審判はガム、アメなどを食することを禁止する。またマスクについては、スタッフが認めた場合を除き着用禁止とする。
9. コントロールの呼び出しに際し、正当な理由なく10分を過ぎても来ない場合はラストコールを行い、その後5分を過ぎても来ない場合は、その日のすべての権利を失う。審判の場合も同様とする。
10. 試合中はフェアプレイに努め、必要最低限の会話以外は厳禁とする。問題があった場合は速やかに審判に申告しジャッジを仰ぐ。また審判がジャッジできない場合は即座にコントロールにジャッジを仰がなければならない。

7. 資格の取り消しと処分

A) 処分について

以下の行為が認められた場合、処分が課せられる。

1. エントリーをした上で、受け付け終了までにキャンセルの連絡無しに2回以上出場をしなかった場合。
2. トーナメント開始後、一切の連絡無しに試合を放棄して会場を去った場合。
3. 審判の判断に対し指示に従わなかった場合。
4. 泥酔した状態でのプレイ、悪戯にプレーを遅延させる行為又は、プログラムの進行に支障をきたすような行為を行った場合。
5. その他公序良俗に反する行為、スポーツマンシップに反する行為を行った場合。
6. 本規約に違反した場合。

B) 除名について

以下の項目に該当する選手は、以後除名される。

1. 選手本人より資格返還の申し出があり、J.D.U. が受理した場合。
2. J.D.U. の名誉を傷つける、またはJ.D.U. の目的に違反する行為があった場合。
3. プロ選手としての意識に欠けていると J.D.U. が判断した場合。
4. 反社会的勢力であるもしくは反社会的勢力とかかわりがある又は法令違反をしている、もしくははしていたとJ.D.U.が判断した場合。
5. 刑法に違反し有罪となった場合。

C) 処分内容について

処分内容は、除名、出場停止、厳重注意、注意に分類され、それぞれは以下の内容となる。

1. 除名

資格の剥奪、期限内復帰ができない。

2. 出場停止

最大1年間の期限で出場が停止される。その際選手資格は剥奪されない。

3. 厳重注意

1年以内に同様の処分もしくはそれ以上の処分が下された場合、出場停止もしくは除名処分が課せられる。

4. 注意

1年以内に同様の処分もしくはそれ以上の処分が下された場合、厳重注意もしくはそれ以上の処分が課せられる。

処分は事務局が制定し、J.D.U.により決定され施行される。

8. その他

A) 選手は、J.D.U.の管理するイベント(デモンストレーション、教育、指導等)および撮影(インタビュー、スチール、フォーム撮影等)に協力する義務が生じる。

B) JAPAN会場でのスチール、動画などに対するの、権利・肖像権等は、J.D.U.が管理し、運用することができる。

C) 登録プロ選手は、J.D.U.の開催するプロ講習会に参加しなければならない。

D) トーナメントおよび J.D.U.の管理するイベントに出場する全てのプロ選手は、J.D.U.の定めるユニフォームを着用し、ライセンスを携帯しなければならない。

E) 未成年の選手は、大会会場内では必ずJ.D.U.の指定する「未成年表示」を装着することとする。この未成年表示は上着等を着用した際にも必ず視認できる位置に装着していなければならない。但し、試合中に関してのみ、審判に預けることができることとする。

F) 選手は、特別な許可が無い限り、選手会に参加、協力が義務付けられる。

9. ユニフォームについて

A) ユニフォームとは、襟付きシャツ(ポロシャツ可)、ズボン、シューズを指すものとして定義される。

B) 襟付きのシャツの下地色は複数色使用することができ、ファスナー又はボタンで前を閉じることのできるものとする。スタンドカラーは襟とは認めない。

C) 大会参加に際しては、ユニフォームの指定箇所に必ずオフィシャルワッペンを装着しなければならない。またはユニフォームにプリントすることも可能とする。但しワッペン装着の指定箇所、サイズについては変更できない。

D) ズボンは、丈が踵まであるものとし、手入れされたスラックス又は白or黒単色のジーンズもしくはチノパンを着用すること。但し丈にポケットがあるもの(カーゴパンツ等)や、ダメージやペイント、刺繍が施されたズボンや事務局が不適切と判断した場合は参加を認められない。

E) JAPAN LADIES でエントリーされた選手の場合、ズボン(9-Dに準ずる)・スカート・ショートパンツを着用すること。但しダメージがあるものやペイント、刺繍が施されたズボンや事務局が不適切と判断した場合は参加を認められない。ズボン・スカート・ショートパンツの下には必ずタイツ、ストッキング、靴下類のいずれかを着用しなければならない。

- F) シューズに関しては、革靴もしくはスニーカーを着用すること。サンダル・ミュール・ロングブーツ等での参加は認められない。また、ヒールに関しては高さ 3cm以上の靴での参加は認められない。
- G) 帽子など頭に着用する衣類や上記規定以外での参加は原則として認められない。但し、宗教上の理由や病気や怪我等の理由で着用が必要とされる場合等は、事前に事務局に了承を得ればこの限りではない。帽子に関しても、オフィシャルワッペンを装着しなければならない。
- H) 着用するユニフォームは、事務局で承認されなければならない。ユニフォームチェックは、参加する2試合以内に受けなければならず、違反した場合は注意処分とする。さらに数試合に渡ってユニフォームチェックを受けなかった場合は出場停止とする。
- I) ユニフォームチェックは、BLUE SEASON、RED SEASONそれぞれ1回受けなければならない。
- J) ユニフォームデザインを事前に提出することで、ユニフォームチェックを行うことが可能となる。ただし、提出したユニフォームと異なるもの（追加および削除されたスポンサー変更も含む）を着用し出場した場合、当該試合は失格となる。これは試合終了後も適用され、その日に獲得したポイントおよび出演料はすべて無効となり、処分が課せられる。

10. スポンサーロゴ等

ロゴ掲載の可否に関してはJ.D.U.が全ての権限を持つものとする。

- A) ユニフォームや着用しているもの全て(アームバンド、サポーター含む)に対し掲載されるすべての名称、ロゴはスポンサーロゴとみなされる。ただし選手名、カード名、通り名やイメージイラスト、シンボル、チーム名（DARTSLIVE OFFICIAL LEAGUE公認に限る）についてはこの限りではない。
- B) 選手は、登録されているロゴのみユニフォームに掲載することができる。登録されているもの以外のロゴがユニフォームに掲載されている場合は、ガムテープ等で覆い隠すなど、露出しないよう対処する場合がある。
- C) ロゴの大きさに関しては、スポンサー形態によって異なる。
 - 1. OFFICIAL MAIN SPONSOR 制限なし
 - 2. OFFICIAL SPONSOR 縦横合計35cm以下
 - 3. SHOP SPONSOR 縦横合計40cm以下
 - 4. TOUR SUPPORT 縦横合計25cm以下
- D) 以下に該当する広告は、掲載することを認められない。
 - 1. 公式ダーツマシンメーカー以外のダーツマシンメーカーの名称およびロゴ。
 - 2. 他大会(トーナメント)の名称およびロゴ。
 - 3. 反社会的な内容のもの。
 - 4. 公序良俗に反するもの。
 - 5. URLや2次元バーコード等。ただしOFFICIAL MAIN SPONSOR及びOFFICIAL SPONSORはこの限りではない。
 - 6. その他、スポーツ、ダーツの普及・発展の目的に照らして著しくふさわしくないと認められるもの。

JAPAN 競技規程

一般社団法人 J.D.U.管轄のすべてのトーナメントについては、次に定める規程に従うものとする。

I. 一般規程

A) 役員およびスタッフ

1. 一般社団法人 J.D.U.は、公式トーナメント等の試合を開催する等、認可することにおいて全ての責任があり、また協賛者、協力者等を任命する権利を持つ。
2. 全ての選手は、全てのトーナメントにおいて一般社団法人 J.D.U.によって任命された役員およびスタッフの監督、指導のもとにおかれる。
3. JAPAN 競技規程に付属する全ての事柄における最終決定権は、一般社団法人J.D.U.役員、または一般社団法人 J.D.U. より任命された役員およびスタッフにある。
4. 全ての選手は JAPAN 競技規程に基づいて競技を行い、追加の規程については役員およびスタッフを通じて、制定される。
5. 一般社団法人 J.D.U.と役員およびスタッフは、トーナメントの日付や時間、場所等を選手への予告なしに変更及び中止する権利がある。
6. 一般社団法人 J.D.U.とその役員およびスタッフは、トーナメントにおいて違反あるいは損害をもたらしたと見なされる全ての選手を失格とし、懲戒する権利がある。
7. 一般社団法人 J.D.U.とその役員およびスタッフは、プロ規程に違反した、またはプロ資格を取り消された選手をいつでも失格とする事ができる。
8. 一般社団法人 J.D.U.は、一年以内の期間における全てのトーナメントに参加した選手を、前7項により失格とする権利がある。
9. 選手は自分の責任においてトーナメントに参加し、一般社団法人J.D.U.とその役員およびスタッフは損傷や損害の責任は取らない。

B) 国際トーナメント

日本において開催される一般社団法人 J.D.U.主催全ての国際トーナメントは、当該トーナメント主催団体の競技規程に基づいて行われる。

II. 一般競技規程

A) 用具および設備

1. 選手はチップ・バレル・フライトと認識でき、各パーツがそれぞれ取り外し可能な物、30.0cm、1本あたりの総重量が25gを超えないダーツを持参する。チップはソフトダーツ用チップのみ使用できる。但し、OFFICIAL MAIN SPONSOR の製品であれば、規定外の物に関しても特例として、使用することを許可する場合がある。
2. 大会の公式ダーツマシンとして、DARTSLIVE2 が使用される。
3. 水平に置いたときの床から中心の長さは、1.73m である。
4. スローイングラインは 610mm 以上の長さでしるされ、ダーツボードの表面から垂直線を床まで引き、そこからスローイングラインの前端までは 2.440m でなくてはならない。また、ボードの中心から線の中心までの対角線は 2.991m でなくてはならない。
5. 仕切板(オキ)を設置してもよい。その場合、高さ 3cm から 10cm 以内のものとし、オキラインの後ろとスローイングライン前端とが一致するように設置する。

B) 投げ方

1. 全てのダーツは片手で一本ずつ投げる。
2. 一度に投げられるのは3本までで、それを一投(1スロー)とする。但し、3本のダーツ以下でゲーム又はLEGが終了した時は、3本投げる必要はない。
3. 試合において、スローイングは対戦相手と交互に行う。
4. コーク勝負以外、一度投げたダーツは跳ね返って床に落ちてても、もう一度投げることは出来ない。
5. 全てのダーツはスローイングラインの前端又はオキの後端から投げる。それよりも左右両側に出て投げる場合は、スローイングライン又はオキの延長線より後ろから投げる事が出来る。
6. プレイングエリアライン(台と台との境界線)がある場合は、決してそのラインを越えてはならない。ただし線上は認めるものとする。
7. プレイングエリアラインの左右線上に立って投げる場合、先に投げているプレイヤーを優先する。また同時に構えに入った場合は、基本的に左の台の選手を優先するものとする。
8. プレイングエリアは台の左右30cm・スローライン後方60cmの範囲とする。
9. 基本的には対戦相手がプレイングエリア外に出てから30秒以内に1スロー(ダーツを3本投げ終わるまで)を行わなければならない。選手は3投目終了後、速やかにプレイングエリアから出なければならない。
10. 相手選手が上記、9.10.に違反していると思われる場合、対戦相手は審判に対し即座にタイム測定を要求することができる。
11. 試合開始後の故意と思われるスローを含む遅延行為に関してはタイム計測を元に、当該ラウンドを審判により無効にできる。※選手間と審判で確認が取れた場合は故意とはみなされない。

C) ゲームの先攻後攻

1. ゲームの先攻後攻は、コークによって決定する。
2. コークの先攻は、DARTSLIVE2のコイントス機能で決定する。
3. コーク勝負は、センタービットに近い位置に投げたプレイヤーが先攻/後攻を選ぶことができる。コーク先攻のプレイヤーのダーツがセンタービットに刺さった場合、後攻のプレイヤーはその位置の確認を行った上で、先に刺さったダーツを抜き、コークを投げる事ができる。

① ベストオブ3LEGの場合

- a. 第1LEGはコーク勝負によって、先攻/後攻を選ぶことができる。
- b. 第2LEGは勝敗に関係なく、先攻後攻が交代となる。
- c. 第3LEGのCHOICEにおいて、再度コーク勝負を行い、勝者が「ゲームの先攻」または「ゲームの選択」のいずれかを選ぶことができる。

② ベストオブ5LEGの場合

- a. 第1LEGはコーク勝負によって、先攻/後攻を選ぶことができる。
- b. 第2~4LEGは勝敗に関係なく、先攻後攻が交代となる。
- c. 第5LEGのCHOICEにおいて、再度コーク勝負を行い、勝者が「ゲームの先攻」または「ゲームの選択」いずれかを選ぶことができる。

D) 得点記録および審判

1. 一般

- a. 各競技の審判は、主催者の認定した者であり、ラウンドロビンの場合は指定された選手が、シングルイリミネーションの場合は、前試合の敗者どちらかが行うものとするが、敗退した選手からみて 2 つ先の試合が終了するまでは審判義務を有する。また 1 回戦の場合の審判は、役員により決定する。選手は必ずそれに従わなければならない。
- b. 審判は、選手が最後のダーツを投げ終わり、次の選手が投げる前までにスコアを書くように努めなければならない。
- c. 審判は、ボードを確認できる位置で、常にプレイの状態を監視し続けなければならない。
- d. 審判は、その試合におけるすべての権限を有し、同時に公明かつ公平に試合を遂行しなければならない。したがって、審判はゲームの停止、確認、訂正等をすべて行うことができるものとする。
- e. ダーツボードに刺さったものが得点の対象となる。ダーツを投じてダーツボードにダーツが刺さっている状態でマシンが誤反応を示した場合、「REVERSE-A-ROUND」によって該当する誤反応のスコアを戻しダーツが刺さっている箇所を押して点数を修正するものとする。ただし、得点されたにもかかわらず矢が刺さらなかった場合は、反応した場所の得点となる。
- f. 得点に対しての抗議は即座に審判に行い、ダーツを抜いた後では認められない。
- g. 1 投目もしくは 2 投目に選手がボードに刺さっているダーツに触った場合、そこで投げるのを終えたとみなされ、それ以降はカウントされない。
- h. 記載ミスは、間違えた選手が次に投げるときまでに訂正しなければならない。
- i. 審判は、選手に得点および残りの点数を教える事は出来るが、フィニッシュの方法を教えることは出来ない。

2. 01 ゲーム

- a. ボード上でダブルとトリプル枠の間とシングルブルとトリプル枠の間はそこに書かれている数字がそのまま点数となる。ダブル枠の中の得点はその数字の 2 倍になり、トリプル枠の中の得点はその数字の 3 倍になる。セパレートブルの表記が無い場合は、アウター、インナーブル共に 50 点、セパレートブルの表記がある場合は、アウターブルの中は 25 点であり、インナーブルの中は 50 点となる。
- b. スタートは、Open In で始められる。
- c. ゲームを終了する方法は、下記の通り。
1 Master Out(MO)
残った点数の半分のダブル枠もしくは 3分の1のトリプル枠、またはブル(アウター、インナーブル)に入れなければならない。
- d. 上記のルールに従い、自分の得点を 0 点にした選手がそのゲーム(LEG)の勝者となる。0 点になった後の得点は数えられない。
- e. トーナメントの規則では、ゲームは 501、701、又はほかの 01 で終わる数字で構成される。全ての得点は、残りの点数から差し引かれる。
- f. バーストは、選手が残った点数以上の得点を獲得した時、またマスターアウトの場合にはトリプル、ダブルスコア以外でその点数を終えてしまった時または 1 を残して終わった時に適用される。その場合、投げた点数は得点として認められず、投げる前の点数が残される。
- g. 試合には決められたダーツ数(投数)がある。

- ① 01 ゲームの LEG はリミットを 15 ラウンド(45 ダーツ)とする。トーナメント規則によって制限をつけることは可能である。
- ② 15 ラウンド終了した時点で、両者ともフィニッシュできなかった場合は、コーク勝負を行う。

3. STANDARD CRICKET

- a. ボード上でダブルとトリプル枠の間とアウトダブルとトリプル枠の間はそこに書かれている数字の 15 から 20 までが点数となる。ダブル枠の中の得点はその数字の 2 倍になり、トリプル枠の中の得点はその数字の 3 倍になる。ブルはアウトダブルの中が 25 点、インナーブルの中が 50 点となる。
- b. ひとつの箇所に入ることによってその箇所を占有することができる。さらに本数を入れることで 1 本につきその箇所の数字を点数として加算できる。しかし相手がその箇所に 3 本入れた場合は双方無効となり、以後点数が加算されることはなくなる。すべての箇所を占有した時点もしくは 15 ラウンドまたは 20 ラウンドを終了した時点で、点数が勝っていた方が勝者となる。
- c. 15 ラウンドまたは 20 ラウンド終了した時点で同点だった場合は、コーク勝負を行う。

4. ペナルティポイント

- a. 審判はプレイ中のマナー、違反などによって選手にペナルティを宣言できる。
- b. 宣告できるペナルティは JAPAN 競技規程に基づくものであり、それ以外の事情に関しては、トーナメント役員およびスタッフに申告する。
- c. ペナルティを宣言した場合、審判はラウンドロビン表およびマッチカードにその旨を記載する。
- d. 審判が理由もなく試合を止める、または明らかに間違ったジャッジを行った場合、選手は役員およびスタッフに申告し、審判にペナルティを宣言することができる。
- e. 審判が、審判席に観客が座っているのを注意しなかった場合、選手は審判に対してペナルティを宣言することができる。
- f. 1試合で3回、もしくはトーナメントで5回のペナルティを受けた選手は、その時点で失格となり、トーナメントの参加資格を失う。ただし、次のトーナメントにこれらのペナルティは持ち越されない。

※上記、4.ペナルティポイント a.-f.に関して、審判に判断できないものは JAPAN 実行委員会に判断を委ねることとする。

E) マシン操作/説明

本大会は公式ダーツマシンに搭載される「JAPAN モード」にて行われる。

1. 基本操作

- a. DARTSLIVE CARD をマシンのスロットに必ず入れて、開始するものとする。
- b. CHANGE ボタン(赤)でゲームジャンルを選択し、START ボタン(黄)にて決定する。
- c. ゲームを CHANGE ボタン(赤)で選択し、プレイ人数に応じた START ボタン(黄)にてゲームを開始する。
- d. 基本的に LEG 終了後の次 LEG へ進むための操作については該当選手が操作を行うものとする。

2. JAPAN モードの選択・ゲーム開始

- a. CHANGE ボタン(赤)で「MATCH」を選択し、START ボタン(黄)にて決定する。
- b. CHANGE ボタン(赤)で「MATCH」内の「JAPAN モード」を選択し、START ボタン(P2・黄)にて決定する。
- c. (1). セパレートブル開催 STAGE・JAPAN ベストオブ 3LEG の場合、「SEPARATE BULL 3 LEG MEDLEY」を CHANGE ボタン(赤)で選択し、START ボタン(黄)にて決定する。
※セパレートブル開催 STAGE・JAPAN ベストオブ 5LEG の場合「SEPARATE BULL 5 LEG MEDLEY」を選択・決定する。
(2). ファットブル開催 STAGE・JAPAN ベストオブ 3LEG の場合、「FAT BULL 3 LEG MEDLEY」を CHANGE ボタン(赤)で選択し、START ボタン(黄)にて決定する。 ※ファットブル開催 STAGE・JAPAN ベストオブ 5LEG の場合「FAT BULL 5 LEG MEDLEY」を選択・決定する。
- d. コーク画面では、ターゲットを押してコイントスを行い、コークによって先攻後攻を決定する。
- e. 先攻プレイヤーに応じた START ボタン(黄)にてゲームを開始する。

3. JAPAN LADIES モードの選択・ゲーム開始

- a. CHANGE ボタン(赤)で「MATCH」を選択し、START ボタン(黄)にて決定する。
- b. CHANGE ボタン(赤)で「MATCH」内の「JAPAN」を選択し、START ボタン(P2・黄)にて決定する。
- c. JAPAN LADIES ベストオブ 3LEG の場合、「LADIES 3 LEG MEDLEY」を CHANGE ボタン(赤)で選択し、START ボタン(黄)にて決定する。
- d. コーク画面では、ターゲットを押してコイントスを行い、コークによって先攻後攻を決定する。
- e. 先攻プレイヤーに応じた START ボタン(黄)にてゲームを開始する。

4. 「REVERSE-A-ROUND」操作方法

- a. ゲーム中に START ボタン(黄)を押して、「PLAYING OPTION」メニューを表示する。
- b. 「PLAYING OPTION」メニュー内の「REVERSE-A-ROUND」を CHANGE ボタン(赤)で選択し、START ボタン(黄)で決定する。
- c. ROUND を戻すプレイヤーを CHANGE ボタン(赤)で選択し、START ボタン(黄)で決定する。

5.過去のゲーム結果確認

- a. 通常時にターゲットを押して、「GAME MENU OPTION」メニューを表示する。
- b. 「GAME MENU OPTION」メニュー内の「STATS RECALL」を CHANGE ボタン(赤)で選択し、START ボタン(黄)で決定する。

6.STATS 表記

ゲーム終了後に表示される STATS は「100% STATS」で表示される。

※本大会では、「100% STATS」が採用されるものとする

III.トーナメント規定

A) 役員

1. 一般社団法人 J.D.U. は、トーナメントディレクター、コントロールデスク監督者、審判、トーナメント役員(審判を含む)を任命する。審判は、選手として出場出来る。

- a. トーナメントディレクターは、トーナメントの監督と抗議や口論などが起こったときの和解に責任を持つ。
- b. コントロールデスク監督者は、くじ引き、試合のスケジュール、結果記録に責任を持つ。
- c. 審判は、スコアシート上の得点、勝敗、取得 LEG 数、アワード、アベレージの記録に責任を持つ。また、試合の公平性、速やかな進行、正確なジャッジメントにも責任を持たなければならない。
- d. 特例として、役員が認めた場合に限り、審判に代役を立てることができる。この場合、選手もしくは事前に講習を受けたものでなければならない。8.コントロールデスク監督者の指示のもとにコントロールデスクが設置され、試合のスケジュールや結果を表示する。終了した試合のラウンドロビン表、マッチカード、審判カード、スコアシートはコントロールデスクに提出される。
- e. 一般社団法人 J.D.U.は、必要とされるとき試合の時間や形式を変更する権利を持つ。

B) トーナメントの形式

1. 選手について

a. 出場資格(JAPAN/JAPAN LADIES)

SOFT DARTS PROFESSIONAL TOUR JAPAN 規程にのっとり、出場するために必要な条件を満たしたすべての選手に与えられる。

b. 制限(JAPAN/JAPAN LADIES)

出場できるか否かの資格についての制限は、一般社団法人 J.D.U.によって定められる。

2. 選手数について

出場できる選手数の制限が決められることがあり、早くエントリーした者から順に出場の権利を有する場合がある。

3. JAPAN (男性・女性エントリー可)について

a. JAPAN は Division1 と Division2 に分けて行う。

b. Division2 では予選ラウンドロビンと予選トーナメントを行い、上位 16 名を決定する。組み合わせはクジを引いて決定する。

c. Division1 には、前回大会の Division1 の上位 16 名と Division2 上位の 16 名が出場できる。

4. JAPAN LADIES(女性のみエントリー可)

a. JAPAN LADIES は Division1 と Division2 に分けて行う。

b. Division2 では予選ラウンドロビンと予選トーナメントを行い、上位 8 名を決定する。組み合わせはクジを引いて決定する。

c. Division1 には、前回大会の Division1 の上位 8 名と Division2 上位の 8 名が出場できる。

C)選手と参加費用

1. 出場できる資格を持ち、定められた施設使用料分担金を指定された期日に支払った選手がトーナメントに参加できる。
2. 施設使用料分担金は一般社団法人 J.D.U.が定める。この費用は不返還とする。ただし天変地異などによって運営が成り立たないなど止むを得ない場合は返還する場合もある。
3. 招待トーナメント等を開催した場合の招待者は、ランキングシステムやトーナメント結果に基づいて決められる。誰も招待トーナメントに優先的に招待される権利は有しない。
4. 正規の手続きをした選手のみがトーナメントに出場できる。
5. 選手がトーナメントに出場する場合、一般社団法人 J.D.U.のプログラムが複数あった際は、重複してエントリーすることはできない。
6. エントリーが完了し一般社団法人 J.D.U.がそれを受け入れたとき、選手は JAPAN 競技規程を了承したものとする。
7. 一般社団法人 J.D.U.が任命する役員およびスタッフは、トーナメントでの、どの段階でも参加者を拒否する権利を有する。

D) 受付・呼出

1. 全ての選手は、あらかじめ決まった時間内に集合し受付を完了しなければならない。特別な事由(天変地異および交通の遅延等)が無く、時間内に受付が完了しなかった場合は、いかなる理由があろうとも失格となる。
2. 試合開始時に呼び出されてもその場に来ない選手は、試合をする権利を失い、その後のゲームは失格となる。審判が来なかった場合には、失格含めペナルティが科せられる。
3. 最初にコールされておよそ 10 分でラストコールを行い、さらに 5 分後に失格とする。
4. 審判の役目を放棄して帰った場合、5,000円の罰金が発生する。

E) 種目

トーナメントでは次にあげる全ての種目が行われる。

1. JAPAN(男性・女性エントリー可)
2. JAPAN LADIES (女性のみエントリー可)

F) ゲーム、LEG

1. トーナメントは、JAPAN/JAPAN LADIES が行われる。
 2. JAPANにおける開催STAGEの01ゲーム形式は、奇数時はファットブル、偶数時はブルセパレートとなる。
 3. ゲーム内容は以下となる。
 - a. JAPAN(男性・女性エントリー可) ゲームフォーマットは以下の通り。
 - ① Division2:予選ラウンドロビン~予選トーナメント BEST64 未満
701-STANDARD CRICKET-CHOICE
ベストオブ 3LEG(先に 2LEG を先取したプレイヤーが勝利)
- ※ セパレートブル開催の場合、701 はブルセパレートとし、Open In/Master Outが採用されるものとする。
- ※ ファットブル開催の場合、701 はファットブルとし、Open In/Master Out が採用されるものとする。
- ※ 701 のラウンドリミットは 15 ラウンド。

※ STANDARD CRICKET のラウンドリミットは 20 ラウンド。

② Division2:予選トーナメント BEST64 以上~Division1 FINAL

701-STANDARD CRICKET-STANDARD CRICKET-701-CHOICE

ベストオブ 5LEG(先に 3LEG を先取したプレイヤーが勝利)

※ セパレートブル開催の場合、701 はブルセパレートとし、Open In/Master Out が採用されるものとする。

※ ファットブル開催の場合、701 はファットブルとし、Open In/Master Out が採用されるものとする。

※ 701 のラウンドリミットは 15 ラウンド。

※ STANDARD CRICKET のラウンドリミットは 20 ラウンド。

b) JAPAN LADIES(女性のみエントリー可)

ゲームフォーマットは以下の通り。

① 予選ラウンドロビン~Division2 全試合

501-STANDARD CRICKET-501

ベストオブ 3LEG(先に 2LEG を先取したプレイヤーが勝利) ※ 501 は、Open In/Master Out が採用されるものとする。 ※ 501 のラウンドリミットは 15 ラウンド。

※ STANDARD CRICKET のラウンドリミットは 15 ラウンド。

② Division1~FINAL

501-STANDARD CRICKET-STANDARD CRICKET-501-CHOICE ベストオブ 5LEG(先に 3LEG を先取したプレイヤーが勝利)

※ 501 は、Open In/Master Out が採用されるものとする。 ※ 501 のラウンドリミットは 15 ラウンド。

※ STANDARD CRICKET のラウンドリミットは 15ラウンド。

3. JAPAN/JAPAN LADIES でいかなる理由があっても代理人をたてることは許可されない。発覚した場合、その時点でエントリーしていた本人、代理人ともに失格となり、プロ資格剥脱もしくは 1年間以上の出場停止処分とする。

G) トーナメント試合

1. 試合が開始後は、選手、審判以外は競技スペースに入ってはいけない。競技スペース は、ラインなどによって明確に示された空間であり、示されていない場合はテーブル からマシンまでの空間を指す。選手と審判、およびスコアラーのみが試合中に競技ス ペースに入ることが出来る。ただし、マシントラブルなどの処置をするための役員お よびスタッフはこの限りではない。
2. 相手の選手は、一方の選手が投げるとき十分に後ろに下がり、その選手の邪魔をしな いようにする。
3. 審判は、周りの審判席に観客等審判以外が座っていた時には、注意しなければならない。注意しなかった場合は、審判にペナルティが科せられる。
4. スローイングライン上で選手は審判に得点数や残数についていつでも質問できる権利 がある。審判は選手に残りの点数は教えても良いが、アレンジなどを教えてはいけない。

H) 失格

1. 一度その種目で失格になった選手は、その後代理人としてもその種目に出場することはできない。
2. トーナメントルール違反が、敗者である選手に影響を与えたり、違反が敗者の選手によって起されたものではなかったりした場合にのみ、役員は選手を復権させることができる。
3. ラウンドロビン中に棄権および失格となった場合、全ての試合(4 試合)が不戦敗となる。その場合、4試合すべての Leg 差は-2とする。尚、対戦相手のアベレージ に関しては不戦勝となった試合は非参照とし、それ以外の試合の平均アベレージでラウンドロビンのレベルが算出される。

I) 練習

1. トーナメント開始前、選手は試合前に出場する試合が行われる台のみで、対戦前の練習スローを2スローまで行えるものとする。
2. トーナメント開始後は、決められた場所以外での練習は許可されない。

J) ラウンドロビン

1. 大会当日の受付時に行うドローにて、ラウンドロビンを行うマシン番号を決定する。ラウンドロビン表はコントロールで作成され、役員により掲出される。選手は自分の名前があることを確認し、試合開始と同時にラウンドロビン表に記載された順番どおりに試合を行う。
2. ラウンドロビンは 5名~6名で行われ、全員4試合を行う。決勝トーナメント出場は、勝ち数、勝ち LEG と負け LEG 数の差、予選試合のアベレージから算出したレベル (1LEG と 2LEG のみ)順で決定される。
3. ラウンドロビン表は、その試合の審判が記入し、対戦者は結果について必ず確認をしなければならない。もしコントロール提出後に誤記入が発覚した場合は、変更することができない。

K) スコアシート

1. ラウンドロビン中、審判はそれぞれに設置されているスコアシートに定められたすべての投擲を記録しなければならない。
2. ゲーム終了後は両者のアベレージを記入する。ラウンドロビン中の試合に関して、記入漏れがあった場合は、選手および審判全員が失格となる。
3. 審判は試合終了後、選手および審判全員のサインを受けるとともに、必ず全員で内容を確認した後、スコアシートをただちにコントロールに提出しなければならない。万が一紛失した場合も上記同様失格となる。

L) マッチカード

1. マッチカードはコントロールデスクで作成される。これらはシングルイリミネーションを実施するときに適用される。
2. コントロールで試合が組まれると、マッチカード、スコアシートが用意される。
3. 出場する選手および審判が呼ばれたら、選手はマッチカードを、審判はスコアシートを受け取り、指定された台に向かう。
4. 選手はマッチカードを審判に渡し、審判は選手が本人であることを確認して審判のコールによりゲームを始める。

5. ゲーム終了後、審判はスコアシートおよびマッチカードにすべての結果を記入し、勝者のマッチカードを上にして丸をつけ、スコアシートと共にコントロールに提出する。選手は提出される前に必ずマッチカードおよびスコアシートを確認しなければならない。
6. 選手が確認したにも関わらず間違いがあった場合は、選手の申告により修正をすることができる。ただし時間の経過により、コントロールデスク監督者が修正不可能と判断した場合は、誤記入がそのまま採用される場合がある。

M) 品行

正当な理由無く試合を完全に終了出来ない選手は、表彰やランキングポイント取得の資格を失うと共に年間の出場停止、またはそれに準ずる処分となる。

試合中は、大きな声、派手なしぐさを慎み、近隣で試合をしている他のプレイヤーの邪魔をしてはならない。

これらの行動はペナルティおよび処分の対象となる。

審判が、その選手に対して著しくスポーツマンらしくない品行(故意に遅刻したり、相手選手が投げの邪魔をしたり、嫌がらせなどをすること)であるとみなしたとき、即座に役員およびスタッフに申告しなければならない。

役員はペナルティポイントの有無に関係なく、その選手を即刻失格させることができる。その場合その選手はトーナメントのその後の参加権を失い、表彰やランキングポイント取得の資格も失う。

トーナメントに参加する選手は、全試合においてドリンクを飲む場合、専用のタンブラーを使用しなければならない。これは会場で販売する専用タンブラーでなければならず、他のプレイヤーが使用する透明のプラコップ等を使用してならない。もし使用したことが発覚すればペナルティポイントもしくは処分対象となる場合がある。

N) 異議

得点についての異議は、その選手がダーツボードからダーツを抜く前に審判に申し立てる。申し立ての前にダーツボードからダーツを抜いてしまったの申し立ては受け付けない。

審判およびスコアラーの判断が困難な場合、選手の品行に対する異議等は、速やかに最終決断を下す役員およびスタッフ、トーナメントディレクターに申し立てる。

O) 宣伝

一般社団法人J.D.U.は、トーナメントに使用されるスポンサーの宣伝に対して十分な管理を施し、正当に扱わなければならない。

選手は、一般社団法人J.D.U.の許可の無い商品や企業の広告のついた衣服を着用してはならない。

P) 報酬

あらかじめ指定した順位を獲得した選手に、出演料およびポイントが与えられる。受賞のとき該当する選手が理由無くその場にはいないときは、主催者への許可なしに受賞の権利を放棄したとみなされる。

ポイントが同点だった場合、ツアー中に獲得したポイント上位の選手が上位となる。

なお、順位決定については以下、1~10の順に順位を決定する。

1. 獲得ポイント合計上位
2. 上位順位(ポイント)回数
3. Div.1 進出回数
4. Div.1 平均 Rating
5. Div.1 最高 Rating(1 試合)
6. 大会出場回数
7. 最高順位大会の参加人数(多いほうが上)
8. Div.2 平均 Rating
9. Div.2 最高 Rating(1 試合)
10. 会員番号

改定 2017年4月1日
V 2.03