

# JAPAN DOUBLES 競技規定

## 1. 理念

JAPAN DOUBLES 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.）が主催・運営するトーナメントの総称である。

## 2. 開催定義

JAPAN DOUBLES は、J.D.U.会員が主催するもの（以下主催者）とし、SOFT DARTS PROFESSIONAL TOUR JAPAN（以下JAPAN）とは、ポイント、競技内容などは異なるものではあるが、プロ規定については、JAPANプロ規定が適用される。これは、JAPANの資格を有しない者も対象となる。

また主催者が制定した規定については最優先され、主催者はその大会のすべての決定権を有するものとする。

## 3. 運営

JAPAN DOUBLES は主催者および主催者が任命するスタッフ（以下大会スタッフ）により運営される。会場内でおきた問題・トラブル等については、主催者の判断が優先される。

## 4. 開催スケジュール

開催は、JAPAN OFFICIAL WEBSITE（以下Web）内で、開催日時、エントリー日時、エントリー方法などが公表されるものとし、内容等については主催者の意向により決定される。

## 5. 参加資格

JAPAN DOUBLES は、20歳以上で、日本国内に住民票を有するものが参加できる。ただし、JAPANに所属している選手については無条件で参加できるものとし、制限を受けない。参加する場合は、本名を使用しなければならず、偽名等を使用した場合は、処分の対象となる。

## 6. チーム

チームは2名で構成され、5.の資格を有したものの同士でなければならない。

## 7. ユニフォームについて

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。シャツについては必ず襟が付くものとし、その他については制限は無いものとする。ただし、公序良俗に反するもの、大きく肌が露出するもの等については、参加ができない可能性があり、各大会の主催者の判断により決定される。

## 8. ゲーム形式

予選ラウンドロビン（以下ラウンドロビン）、決勝SKOトーナメント（以下SKO）で構成される。ラウンドロビンおよびSKOの組み合わせについては、各主催者により決定する。

## 9. ラウンドロビン

ラウンドロビンは、4～5組で構成され、試合結果に応じて2位までがSKOに進出できる。進出する条件は、勝数・レッグ差・直接対決の結果の優先順位で決定され、同一で3チームとなった場合は、シュートアウトで決定される。

## 10.SK0

ラウンドロビンの結果により、SK0トーナメントの組み合わせが決定する。

## 11.トーナメント進行

ラウンドロビンについては、あらかじめ決められた試合台で試合を行い、SK0については、コントロールで呼び出しを行い、マッチカード等により試合台が告知される。

## 12.審判

JAPAN DOUBLES においては、審判は存在しない。それぞれの対戦する選手同士がジャッジを行う。選手同士で解決できない問題が生じた場合は、速やかに大会スタッフに判断を仰ぐものとする。

## 13.ゲーム内容

ゲーム内容は以下とする。

ゼロワンゲームはオープンイン・マスターアウトのファットブル701（以下701）、クリケットはスタンダード・クリケット（以下クリケット）とする。またラウンドリミットは、701は15ラウンド、クリケットは20ラウンドとする。

また、ラウンドロビンのレッグ数は、主催者が決定し事前に発表する。この場合、ベスト・オブ・3レッグマッチもしくはベスト・オブ・5レッグマッチとなる。

### ■ラウンドロビン

3レッグマッチ 701 - クリケット - Choice

5レッグマッチ 701 - クリケット - クリケット - 701 - Choice

### ■SK0

701 - クリケット - クリケット - 701 - Choice（ベスト・オブ・5レッグス）

## 14.コーク

コークは、マシンのコイントス機能により順番を決定し行う。コークをするものは、チーム内のどちらでも良い。投げたダーツが刺さらない、刺していた相手のダーツが落ちたなどが生じた場合は、双方のダーツが刺さる状況まで繰り返す。

コークの結果は、必ず双方のチームの代表者が確認しなければならず、確認を怠ってゲームが開始された場合は、異議・変更はできない。

## 15.順序について

同一試合内では、すべてのレッグにおいて投げる順番を変えることはできない。1ラウンドを投げた選手は奇数ラウンドを、2ラウンドを投げた選手は偶数ラウンドを投げるものとする。ただし試合ごとにその順番を変更することは可能とする。

## 16. ゲーム・リミット

ゼロワンで終了せずにリミットに達した場合、クリケットで同点で（クローズ数は不問）リミットに達した場合は、そのゲームの順番で代表者がコークを行い決定する。コークについては14.が適用される。コークのスロー順は、当該ゲームと同じ順番とする。

## 17. マシントラブル

マシントラブルによりゲームの進行ができない場合は、速やかに大会スタッフに申し伝え判断を仰ぐものとする。これ以上のゲーム進行ができないと判断された場合は、基本的に当該ゲームを最初から行うものとし、最終な判断は大会スタッフにより決定される。

## 18. 施設使用料分担金および出演料

施設使用料分担金は、主催者が発表した期日までに、主催者が指定する方法で支払わなければならない。期日までに支払いができなかった場合は、エントリーが取り消される場合もある。入賞した選手は、JAPANに出場した月の翌月末に出演料が支払われる。したがって、JAPANの選手資格を持たない選手は、JAPAN加入後上記の条件を満たさなければならない。この場合の期限は、入賞した日から2年間とする。

## 19. ペナルティ

以下に該当した場合は、ペナルティが課せられる。またJAPAN所属選手については、JAPANでもそのペナルティは共有され処分対象となる。

- A. 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出場をしなかった場合。
- B. 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。
- C. 泥酔した状態でのプレイ、悪戯にプレイ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。
- D. 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。
- E. 代理人をたて発覚した場合。
- F. 規定の場所以外での飲食および喫煙。
- G. 本規程およびJAPAN競技規程に違反した場合。
- H. 主催者および大会スタッフの指示に従わなかった場合。

## 20. 出演料について

入賞した選手は、JAPANに出場した月の翌月末に出演料が支払われる。したがって、JAPANの選手資格を持たない選手は、JAPAN加入後上記の条件を満たさなければならない。この場合の期限は、入賞した日から2年間とする。

その他JAPAN規定に違反した場合は、処分対象となり、JAPANの資格を有しないものも一部適用されるものとする。

2022年7月1日

V1.0