SOFT DARTS PROFESSIONAL TOUR JAPAN プロ規程

I.　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.）が運営するトーナメント・ツアーの総称である。

II.　選手の義務

JAPAN選手（以下選手）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、トーナメント中以外での行いも処分対象となる場合がある。

III. 開催定義

J.D.U.管轄のすべてのトーナメントについては、SOFT DARTS PROFESSIONAL TOUR JAPAN プロ規程（以下規程）に定める規程に従うものとする。

A. 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。
B. 開催スケジュールは、天災・人災によりトーナメントを中止・延期する場合があり、延期となった場合、J.D.U.の判断によりトーナメントのランキングポイントを変動させることができるものとする。
C. 開催にあたっては、DARTSLIVE社製「DARTSLIVE2EX筐体およびDARTSLIVE3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。

IV.　一般規程

A. 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。
B. 全ての選手は、全てのトーナメントにおいてJ.D.U.によって任命された役員（以下役員）およびスタッフの監督、指導のもとにおかれる。
C. 規程に付属する全ての事柄における最終決定権は、役員、またはJ.D.U.より任命されたJAPAN実行委員（以下実行委員）にある。
D. 全ての選手は規程に基づいて競技を行い、追加の規程についてはJ.D.U.および実行委員を通じて、制定される。
E. J.D.U.と実行委員は、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。
F. J.D.U.と実行委員は、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処分する権利がある。
G. 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F項により処分する権利がある。
H. J.D.U.と実行委員は、選手の責任において、損傷や損害が発生した場合は一切の責任は負わない。

V. プロ認定試験

JAPANは、プロ資格を有し、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. プロ資格

1. 満18歳以上であり、JAPANは性別不問、JAPAN LADIESは戸籍上女性であること。
2. 高校在学中の場合は、卒業後保護者の許諾を得たもの。
3. 日本国内に住所を有するもの。

B. 受験資格

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

C. 認定試験

1. 認定試験とは、実技試験および筆記試験の2つを指し、原則としてJ.D.Uが認めた店舗（以下認定店舗）およびトーナメント会場で実施する。なお筆記試験については、Web試験も可能とする。
2. 認定試験はJ.D.U.およびJ.D.U.が認めた試験官が、実施および管理を行う。試験日時は、JAPAN OFFICIAL WEBSITE（以下Web）で事前に発表する。
3. 筆記試験は、実技試験に合格後に合格したもののみ認定対象とする。
4. Web試験ではなく、店舗で筆記試験を受験する際は、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。認定試験合格者は選手としてJ.D.U.に登録される。
5. 特例として、J.D.U.が認めた選手は、認定試験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、本規程を完全に理解することを条件とする。
6. 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。

VI. 会員情報

A. 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。

B. 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、ライセンスカード（DARTSLIVE CARD）を発行する。なお、前年度の年間ランキングJAPAN300位以内、JAPAN LADIES 150位以内の選手に関しては、順位に応じた専用のライセンスカードを発行する。
また、ライセンスカードには、漢字もしくはカタカナで氏名を明記しなければならず、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。

C. ライセンスカードの携帯義務

選手は、トーナメントに参加する場合、必ずライセンスカード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再発行（有料）を行い、ただちに氏名およびIDを記入しなければならない。また、ライセンスカードを本来の目的以外で使用してはならない。

D. ライセンスID
前年度総合ランキングポイント順位で、JAPAN300位以内、JAPAN LADIES150位以内の選手はその順位がライセンスIDとなる。それ以降のライセンスIDは更新順となる。

E. カード名登録
試合開始前に、氏名をオンライン登録しなければならない。カード名は必ず本名で登録するものとし、登録する際は、性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。

F. 資格の有効期限
会員資格の有効期限は、3月末日とし、事務局のアナウンス後に、マイページより次年度更新を行えるものとする。4月1日以降に更新した場合、筆記試験の再受験が必要となる。
また、次年度終了までに更新せず再度ライセンスを取得する場合は、実技試験、筆記試験とも再度受験する。

G. 報告
選手は、氏名、住所、連絡先などの変更等があった場合、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場合、除名されることもある。

VII.トーナメント

A. 運営
1. トーナメントはJ.D.U.および実行委員により運営される。
2. 参加者は、トーナメントを速やかに進行することに努め、故意による遅延行為などを行ってはならない。
3. 競技規則は、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できる。

B. エントリー
1. トーナメントに出場する場合は、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金を支払う。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。エントリーを行っていない場合は、いかなる理由があろうとも、トーナメントへの出場はできない。
2. キャンセルの場合、試合当日受け付け終了時間前にキャンセルする旨を連絡しなければならない。
3. キャンセルが成立した場合、すでに支払っている施設使用料分担金は、次トーナメントに繰り越すものとし、基本的には返金対応はできないものとする。期限内に施設使用料分担金を支払うことなく、無断キャンセルした場合は、2,000円を次回出場されるトーナメントまでに支払うものとし、支払いが完了しない場合の出場は認められない。

C. キャンセル

エントリーをキャンセルする場合は、キャンセルする時期によりキャンセル料が発生する。
キャンセル料は以下となり、支払が完了しない場合は、その後の出場はできない。

2週間前まで	キャンセル料無料
13日前から7日前まで	5,000円
6日前から3日前まで	10,000円
2日前から試合当日まで	15,000円

ただし、以下の場合については、キャンセル料は発生しない。

a. 伝染病、怪我等により出場が困難となった場合
b. 交通機関の運休等により、会場に来ることができない場合

これらの事象が発生した場合は、診断書もしくは証明書（コピー不可）を提出しなければならない。

D. 品行

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ず、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ければならない。
4. 正当な理由無く試合を完全に終了できない選手は、表彰やランキングポイント取得の資格を失うと共に、出場停止、またはそれに準ずる処分となる。
5. 試合中は、近隣で試合をしている他の選手の邪魔をしてはならない。これらの行動は、トーナメント会期中の処分対象となる。
6. 選手は、バレル、シャフト、フライト、チップについて、必ず予備を用意しなければならない。
   予備が無く、試合続行が不可能となる場合は、審判から提供を受ける、もしくはコントロールにて借りて試合を続行する。
   この場合、タイムアウトの規定からは除外される。
7. 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、相手選手が投げるのを邪魔したり、嫌がらせなどをすること）であるとみなしたとき、即座に実行委員に申告しなければならない。
8. 実行委員は、その権限により規程違反を犯した選手を、即刻失格させることができる。その場合その選手は当該トーナメントの参加権を失い、表彰やランキングポイント取得の資格も失う。
9. トーナメントに参加する選手は、会場内においてドリンクを飲む場合、常に専用のタンブラーを使用しなければならない。
   専用タンブラーは会場で販売されているものでなければならず、ペットボトルや透明のプラコップ等といった会場内ドリンクブースで提供される状態で飲料を飲むことは厳禁と

し、発覚した場合はトーナメント会期中の処分対象となる。
ただし、トーナメント敗退者はこの限りではない。

10. 試合当日、チェックイン後は、許可なく会場外に出ることはできない。コントロールデスクに事前報告なしに外出したことが発覚した場合は、即座に失格となる。
11. 前回トーナメントのJAPAN Division1上位16名およびLADIES8名は、専用のタンブラー用紙を使用しなければならない。ただし当該トーナメントのみ使用可能とし、次回トーナメント以降には使用することができない。もし使用したことが発覚した場合は、上記8と同様の処分となる場合がある。

E. 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や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、個人的理由などによる優先的に招待される権利は有しない。
4. 選手がトーナメントに出場する場合、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。
5. エントリーが完了し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。
6. J.D.U.および実行委員は、選手に対してトーナメントへの参加を拒否する権利を有する。

F. 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、当該試合のすべての権利を有する。
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、注意処分ならびに違反金として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トーナメントに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。また、当該トーナメントで獲得したポイントおよび出演料についても、放棄したものとみなし無効とする。
4. また、やむを得ない事情と実行委員が判断した場合は、審判を免除する場合もあるが、その場合は次トーナメントで率先して審判を行わなければならない。
5. 審判は、試合の状況確認等のためにタイムアウトが取れる。これは回数の制限はないものとする。
6. 審判がジャッジできない場合及びマシントラブルが起きた場合は直ちにコントロールデスク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トーナメント会期中の処分対象となる。
7. 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実行委員が許可した場合はこの限りではない。
8. 試合中審判が体調不良などの理由で試合を続行できない場合、三者同意のもとコントロールデスクに報告し実行委員にジャッジを求める。

9. 選手は事前にコントロールデスクに申請することで、審判の免除が可能となる。その際審判免除申請書に必要事項を記入し提出しなければならない。また免除申請料として、5,000円を支払うものとする。ただし審判の免除が可能となるのは、審判として指名される前までとする。

VIII.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、後述のC、Dで定められた処分が課せられる。

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。
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. 出場する試合において、チェックイン、試合、審判については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、それ以上の処分が課せされる可能性もある。
7. 指定の場所以外での飲食および喫煙。
8. 本規程およびJAPAN競技規程に違反した場合。

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. 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または法令違反をしている、もしくはしていたとJ.D.U.が判断した場合。
5. 刑法に違反し起訴された場合。

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。

処分は実行委員が制定し、J.D.U.により決定され施行される。

D.トーナメント会期中の処分
JAPAN会期中に会場内で非紳士的行為、禁止行為、公序良俗に反する行為、大会進行遅延に影響を及ぼす行為をおこなった選手に対し、会場内のJ.D.U.およびJAPAN実行委員が発することのできる処分であり、それぞれ以下の内容となる。

口頭注意
問題行為の指摘と改善提案をおこなう口頭注意。
警告
警告の対象となる行為、同大会同一内容について口頭注意を受けた場合に発せられる。
警告対象となった選手には、イエローカードが提示される。
失格
失格の対象となる行為、同一大会で複数回警告を受けた場合に発せられる。
失格対象となった選手には、レッドカードが提示される。

警告・失格が発せられた場合、処分内容と選手名はJAPANサイトにて大会終了後掲載をおこなうものとする。
また、問題行為如何では出場停止や除名が追加処分として課せられる可能性がある。

E. J.D.U.公認ではない国内ソフトダーツ賞金トーナメント等の参加について
JAPANおよびJAPAN LADIESにおいて、ランキングポイントを獲得した選手が、無断でJ.D.U.が公認していないソフトダーツの国内賞金トーナメント（以下他トーナメント）に出場した場合、プロライセンスを返還しなければならない。また獲得したランキングポイントは、すべて没収となり、同年度内に再 取得を行う際には、プロテストは免除での新規ライセンスとなる。
ただし、他トーナメント出場前にJAPANライセンス再取得申請を提出し、同年度内に再度JAPANライセンスを取得した場合は、ランキングポイントは復活する。再取得は実技・筆記テストは免除となる。IDおよびワッペンは再取得申請時のものとなり、再ライセンス登録費（30,000円）を支払う。
JAPAN開催週に、JAPANに出場せず他トーナメントに出場した場合は、上記の再取得申請は受けられない。

IX. 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. J.D.U.管轄の全てのトーナメントについての大会映像等の動画、スチールなどに対しての選手の肖像権等の権利はJ.D.U.が管理し、運用するものとする。J.D.U.は、これらの動画、スチールなどを自ら利用すること、第三者に利用を許諾すること、もしくは他社に著作権等を譲渡することができるものとし、選手はいずれの場合においても、J.D.U.またはJ.D.U.から許諾を受けた者、J.D.U.から著作権の譲渡を受けた者に対して、自己の肖像権等につき何らの異議を申し出ることはできないものとする。

C. 選手は、J.D.U.が開催する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、ライセンスカードを携帯しなければならない。

E. 20歳未満の選手は、トーナメント会場内では必ずJ.D.U.の指定する「20歳未満表示」を装着することとする。この20歳未満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。

G. 会場内および施設内での動画撮影は禁止とする。ただし許可申請を行ったものに関してはこの限りではない。また、Web上の動画の営利目的での転載、掲載についても禁止とする。

X. 宣伝

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、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。

XI. 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。スタンドカラーの場合、2.5cm以上7cm以下とする。

C. トーナメント参加に際しては、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、指定のメーカーに限り、ユニフォームにプリントすることも可能とする。
オフィシャルワッペン位置は、前面は、利き腕と反対側の胸最上部に固定とする。また、背面は、中央最上部に固定とする。

D. 男性のズボンについては、以下のものは禁止とする。
- 破れたものやダメージ加工
- 汚れやペイントデザイン等が施されたもの
- ブルージーンズ及び作業着(サイドポケットは作業着とみなす)
- スウェットやジョガーパンツ(足首を絞ってあるもの)
- ハーフパンツ(くるぶしが見える程度は可)
- オフィシャルメインスポンサー以外のロゴ掲載
- プロとしての品位を損なうもの

またこれ以外にも、実行委員が不適切と判断した場合は参加を認められない。
シューズに関しては、革靴（くるぶしが見える事）もしくはスニーカーを着用すること。

E. 女性の場合、デニムを除くズボン・スカートを着用すること。また女性に限りズボンの丈、スカートの丈に関して制限は無しとするがダメージがあるものやペイントが施されたもの、実行委員が不適切と判断した場合は参加を認められない。
シューズに関しては、革靴（高さに制限はない）もしくはスニーカー、パンプスを着用すること。サンダル・ミュール、ピンヒール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以下とする。

F. 帽子など頭に着用する衣類や上記規程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。

G. 着用するユニフォームは、事前にユニフォームチェックを行わなければならない。ユニフォームデザインまたはユニフォーム写真を、事前にメールで提出し承認されることで、ユニフォームチェックは完了となる。

H. 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、違反した場合は処分となる。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、ツアー前半・後半ででそれぞれ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、その日に獲得したランキング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。

XII.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 SUPPORT LEAGUE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、スポンサーの支払いに問題がある場合は、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 SPONSOR　縦横合計25cm以下

D. スポンサーロゴ優先掲載位置を、下記のとおり定める。
ダーツを右手で投げる場合、着丈上部右側（袖部及び襟部を含む）50%、
ダーツを左手で投げる場合、着丈上部左側（袖部及び襟部を含む）50%は、SPECIAL SPONSOR、OFFICIAL MAIN SPONSORのロゴのみ掲載可能とする。

E. 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QR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。

すべての権限は実行委員にあり、スムーズな運営の為に、状況に応じて記載されていない事項に関する決定およびルール変更を行う場合がある。

以上

JAPAN競技規程

一般社団法人J.D.U.（以下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. SOFT DARTS PROFESSIONAL TOUR JAPANトーナメント

1. J.D.U.主催の日本および海外トーナメントは、本競技規程に基づいて行われる。また、トーナメント運営は、J.D.U.より任命されたJAPAN実行委員（後述Ⅲ-1記載　以下実行委員）が行うものとする。
2. トーナメントに参加する場合は、ダーツライブアカウントにライセンスカードを登録し、SPORTSアプリを実行できるスマートフォン等を所有していなければならない。

II. 一般競技規程

1. 用具および設備
   a. 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、規程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。
   b. トーナメントの公式ダーツマシンとして、DARTSLIVE2EX、DARTSLIVE3が使用される。
   c. 水平に置いたときの床から中心の長さは、1.73mである。
   d. 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上まで引き、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。
   e. 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。

2. 投げ方
   a. 全てのダーツは片手で1本ずつ投げる。
   b. 一度に投げられるのは、3本までそれを一投（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。
   c. 試合において、スローイングは対戦相手と交互に行う。
   d. 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も、もう一度投げることはできない。
   e. 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こと。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ことができる。
   f. スローイングライン上では、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。
   g. 選手は3投目を投じた後5秒以内に、次に投げる選手の妨げにならないよう、プレイングエリア外へ戻らなければならない。

また、次選手は前選手がプレイングエリアを出たことを確認してからスローイングラインに立つこととする。

h. 前選手がプレイング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、隣の台の選手と干渉する場合やパーツ交換、その他トラブルにより審判に進言した場合はこの限りではない。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、先に投げている選手を優先する。
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。

i. 選手は1LEGで1度タイムアウトを取ることができる。審判および相手選手に発声し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宣言から1分とし、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。

j. プレイングエリアは台の左右30cm・スローイングライン後方60cmの範囲とする。

k. 審判は、故意と思われるスローなどの遅延行為に関しては、当該ラウンドを無効にできる。ただし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。

l. マシンから審判席後方の赤いラインまでを選手エリアとする。
選手エリアには、試合中の選手および審判、実行委員が認めたスタッフのみしか入ることができず、一般観客および試合中以外の選手は入ることができない。

3. ゲームの先攻後攻

a. ゲームの先攻後攻は、コークによって決定する。

b. コークの先攻は、DARTSLIVE2およびDARTSLIVE3のコイントス機能で決定する。

c. コークで、1LEG目はセンタービットに近い位置に投げた選手がゲームの先攻/後攻を選ぶことができる。
最終LEGがチョイスの場合は「ゲームの先攻」または「ゲーム種別」を選ぶことができる。

d. コーク先攻の選手のダーツがセンタービットに刺さった場合、審判は先に刺さったダーツを抜き、その後後攻がコークを投げる。

e. コーク時どちらかのダーツが落ちてしまった場合、落ちた選手は投げなおしを行う。

f. ゲーム別のコークについては下記となる。

① ベストオブ3LEGの場合
(1) 第1LEGはコークによって、先攻/後攻を選ぶことができる。
(2) 第2LEGは勝敗に関係なく、先攻後攻が交代となる。
(3) 第3LEGのCHOICEにおいて、再度コークを行い、勝者が「ゲームの先攻」または「ゲーム種別」のいずれかを選ぶことができる。

② ベストオブ5LEGの場合
(1) 第1LEGはコークによって、先攻/後攻を選ぶことができる。
(2) 第2~4LEGは勝敗に関係なく、先攻後攻が交代となる。
(3) 第5LEGのCHOICEにおいて、再度コークを行い、勝者が「ゲームの先攻」または「ゲーム種別」いずれかを選ぶことができる。

g. 誤って先攻後攻が入れ替わってしまった場合、1ラウンドを終了した時点で、それ以降のLEGは入れ替わった順番のままで試合を行うものとする。
審判はこの事案が発生した場合は、コントロールにスコアシートを提出する際、必ず報告しなければならない。

1ラウンド終了前に上記の事象が発覚した場合は、当該レッグを最初に戻し、再ゲームを行うものとする。

D. 得点記録および審判

1. 一般
   a. 審判は、実行委員により決定する。
   b. 審判は、試合開始時と試合終了時、マシンに表示されるQRコードをSPORTSアプリを使用して読み取り、結果の送信を行う。
   c. ラウンドロビンの場合は指定された選手が、シングルノックアウト・トーナメント（以下SKOトーナメント）の場合は、すでに敗退した選手のいずれかが行うものとする。
   d. ラウンドロビンおよびDiv2SKOで敗退した選手は、審判解放のアナウンスがあるまでは審判の義務を有する。またDiv2SKOで1度審判を行った場合はスコア提出後に解放となる。
   e. 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。
   f. 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。
   g. 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。
   h. ダーツボードに刺さったもの、もしくは反応し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。
   i. 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。
   j. 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。
   k. 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。
   l. 審判は、選手に得点および残りの点数を教える事はできるが、フィニッシュの方法を教えることはできない。

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、アウターブルは25点であり、インナーブルは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、JAPAN/JAPAN LADIESともに、Master Outとする。
   d. Master Outとは、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）に入れフィニッシュすることである。
   e. 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。
   f. 使用するゲームは501、701とする。

g. 全ての得点は、残りの点数から差し引かれる。
h. 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。
i. 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。
   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。その際、先攻は当該ゲームの先攻とする。

3. STANDARD CRICKET
   a. ボード上でダブルとトリプル枠の間とアウター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倍となる。ブルはアウターブルの中が25点、インナーブルの中が50点となる。
   b. ひとつの箇所に3本入れることでその場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本に付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、点数が多い方が勝者となる。
   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。その場合の先攻は、当該ゲームの先攻とする。

III.トーナメント規程

1. JAPAN実行委員

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。これらの構成員をJAPAN実行委員と呼ぶ。ただし選手が審判を実施している場合は、実行委員のメンバーではない。

   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、ドロー抽選、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、トーナメント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。
   e. 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。
   f. 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。

2. トーナメントの形式

A. 選手について

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

B. 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。

C. 試合形式について

1. JAPAN

a. JAPANはDivision1とDivision2に分けて行う。

b. Division2では、ラウンドロビンとSKOトーナメントを行い、上位16名を決定する。組み合わせはランダム抽選により決定する。

c. Division1はSKOトーナメント形式とし、前回トーナメントのDivision1の上位16名と当該トーナメントDivision2上位の16名が出場できる。

2. JAPAN LADIES

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

b. Division2では、ラウンドロビンとSKOトーナメントを行い、上位8名を決定する。組み合わせはランダム抽選により決定する。

c. Division1はSKOトーナメント形式とし、前回トーナメントのDivision1の上位8名と当該トーナメントDivision2上位の8名が出場できる。

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チェックイン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、時間内にチェックイン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. チェックインは、当日に発表されるマシンに向かい、ラウンドロビン表を確認した後に、自分の名前に丸を記入することで完了する。シード選手はコントロールにてチェックインを行う。
3. 選手および審判は、マッチカードおよびスコアシートが発行されて10分経過しても試合が開始されなかった場合、ラストコールを行い警告が発せられる。さらに5分後に失格となる。その場合、当該トーナメントで獲得したランキングポイントおよび出演料の権利は無効となる。
4. 審判の役目を放棄した場合、5,000円の罰金およびトーナメント会期中の処分対象となる。
5. また、当該トーナメントで獲得したランキングポイントおよび出演料の権利は無効となる。

E. 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STAGEはファットブル、偶数STAGEはセパレートブルとなる。
3. ゲーム形式は、ラウンドロビン方式およびSKOトーナメント方式を採用する。
4. 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~SKOトーナメントBEST64未満
701-STANDARD CRICKET-CHOICE
ベストオブ3LEG（先に2LEGを先取した選手が勝利）
※ セパレートブル開催の場合、701はセパレートブルとし、Open In/Master Outが採用される。
※ 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。
※ 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 Division1:SKOトーナメントBEST64以上~Division1FINAL
701-STANDARD CRICKET-STANDARD CRICKET-701-CHOICE
ベストオブ5LEG（先に3LEGを先取した選手が勝利）
※ セパレートブル開催の場合、701はセパレートブルとし、Open In/Master Outが採用される。
※ 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。
※ 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全試合
501-STANDARD CRICKET-501
ベストオブ 3LEG（先に2LEGを先取した選手が勝利）
※ 501は、Open In/MasterOut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 Division2:SKOトーナメント全試合
501-STANDARD CRICKET-CHOICE
※ 501は、Open In/MasterOut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 Division1:SKOトーナメントBEST16以上~FINAL
501-STANDARD CRICKET-STANDARD CRICKET-501-CHOICE ベストオブ5LEG（先に3LEGを先取した選手が勝利）
※ 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。

F. トーナメント試合

1. 試合が開始後は、その当該選手および審判以外は、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赤テープからマシンまでの空間を指す。当該選手と審判は、試合中に競技スペースに入ることができる。
2. ただし、マシントラブルなどの処置をするための実行委員スタッフはこの限りではない。
3. 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。
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。また、観客がアレンジを選手に教えた場合、審判が注意しなければならない。

G. 試合中

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て健闘を称え合い、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. プレイング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、先にスローイング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. コーク時および誤反応などの場合、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、双方の選手および審判の三者で確認後元に戻す。
4. コーク確認時に審判は刺さったダーツに触れることはできない。ただしダーツが邪魔で判断ができない場合などは、選手に宣言しダーツに触れることができる。その際選手の異議は一切認められない。
5. 試合中、選手および審判はガム、アメなどを食すことを禁止とし、発覚した場合はトーナメント会期中の処分対象となる。
6. 耳栓等を使用する場合、対戦相手および審判の声が聞こえる状態で試合を行わなければならない。試合中のイヤホンの装着は禁止とする。例外として聴力補助のための補聴器等の使用は認めるものとする。
7. 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実行委員にジャッジを仰がなければならない。
8. 試合中の選手・審判の私語および必要外のスマートフォン等の操作は厳禁とし、発覚した場合は、トーナメント会期中の処分対象となる。

H. 失格

1. 規程およびJAPAN競技規程違反が、敗者である選手に影響を与えたり、違反が敗者の選手の起因ではなかった場合にのみ、J.D.U.の権利で選手を復権させることができる。
2. 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. 試合開始前、選手は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行うことができる。審判および両選手が揃った時点で、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. トーナメント前日に行うランダム抽選にて、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デスクで作成され、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ーティング（1LEGと2LEGのみ）の順で決定される。
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。最後の審判は、ラウンドロビン表に記入後、コントロールデスクに提出する。もしコントロールデスク提出後に誤記入が発覚した場合でも、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項目を記録しなければならない。ラウンドロビンについては、対戦する選手のID、名前を記入する。この記入は審判が着席後、試合開始前におこなうこととする。
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デスクに提出しなければならない。万が一紛失した場合もK-2同様失格となる。しかし、コントロールデスクの間違いが確認された場合は、速やかに修正を行うものとする。

L. DARTSLIVE SPORTSアプリ（以下、SPORTSアプリ）

トーナメントは、SPORTSアプリを使用し、スコア管理、コール、進行を全て行うものとする。マッチカードはSPORTSアプリで発行され、選手および審判は、自身のスマートフォン等で確認する。

1. マッチカードはコントロールデスクで作成され、SPORTSアプリに通知される。これらはSKOトーナメントを実施するときに適用される。
2. コントロールデスクで試合が組まれると、SPORTSアプリでマッチカードが発行され、コントロールにてスコアシートが用意される。
3. 審判は、SPORTSアプリにてコールされる。その場合速やかに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SPORTSアプリにてマッチカードを確認し、指定されたマシンに向かう。審判は選手が本人であることを確認し、マシンに表示されるQRコードをSPORTSアプリを使用して読み取る。
5. ゲーム終了後、審判は再度マシンに表示されたQRコードを読み込み、SPORTSアプリに表示される内容をスコアシートに転載したのち、選手は自身のSPORTSアプリおよびスコアシート

の内容を確認する。選手および審判がスコアシートにサインし、審判がコントロールデスクに提出する。
6. 審判が変更された場合、審判がQRコードの読み取りができない場合は、当該選手のどちらかがQRコードを読み取る。
7. 選手および審判がスコアシートにサインし、コントロールデスクに提出したものは修正することができない。しかし、コントロールデスクの間違いが確認された場合は、速やかに修正を行うものとする。

M. 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ての申し立ては受け付けない。
審判による判断が困難な場合、選手の品行に対する異議等は、速やかに最終決断を下す実行委員に申し立てる。

N. 入替戦敗退者のリザーブ順位について
シード選手に欠員が出た場合、リザーブ順1位の選手から繰り上がる。リザーブ順は、前回大会入れ替え戦の優勝者の対戦相手、準優勝者の対戦相手の順とする。3位以降については、入替戦の対戦相手が敗退した時の対戦相手の順位順とする。

O. ランキングポイント
あらかじめ指定した順位を獲得した選手に、出演料およびランキングポイントが与えられる。なお、ランキングポイントの順位決定については以下、1～10の順に順位を決定する。

1. 獲得ランキングポイント合計上位
2. 上位順位（ランキングポイント）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. トーナメント出場回数
7. 最高順位トーナメントの参加人数（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

以上

2025年4月16日改訂
V5.02

【別紙マシン】操作/説明

本トーナメント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1、スロット3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. STARTボタン（P1・黄）で「JAPAN」を選択し、STARTボタン（P2・黄）で人数を選択する。
   b. CHANGEボタン（赤）で「MATCH」内の「JAPANモード」を選択し、STARTボタン（黄）にて決定する。
      (1) セパレートブル開催STAGE・JAPANベストオブ3LEGの場合、「SEPARATE BULL3LEG 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 5LEG 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 BULL3LEG 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 BULL5LEG MEDLEY」を選択・決定する。
   c. 画面に表示されるプレイヤー名を確認の上、CHANGEボタン（赤）で画面を進行する。
   d. 審判はダーツライブスポーツアプリにてQRコードを読み取り、STARTボタン（P2+P3・黄）を同時押しして画面を進行する。
   e. 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。
   f. 先攻の選手をSTARTボタン（P1orP3黄）にて選択し、ゲームを開始する。
   g. 試合終了後、審判はダーツライブスポーツアプリにてQRコードを読み取り、STARTボタン（P2+P3・黄）を同時押しして画面を進行する。

3. JAPAN LADIESモードの選択・ゲーム開始
   a. STARTボタン（P2・黄）で「JAPAN LADIES」を選択し、STARTボタン（P2・黄）で人数を選択する。
   b. JAPAN LADIES ラウンドロビンの場合、「LADIES 3 LEG MEDLEY RR」をCHANGEボタン（赤）で選択し、STARTボタン（黄）にて決定する。
      ※ JAPAN LADIES Division2 SKOの場合、「LADIES 3 LEG MEDLEY SKO」をCHANGEボタン（赤）で選択し、STARTボタン（黄）にて決定する。

※ JAPAN LADIES ベストオブ5LEGの場合、「LADIES 5 LEG MEDLEY」をCHANGEボタン（赤）で選択し、STARTボタン（黄）にて決定する。

c. 画面に表示されるプレイヤー名を確認の上、CHANGEボタン（赤）で画面を進行する。
d. 審判はダーツライブスポーツアプリにてQRコードを読み取り、STARTボタン（P2+P3・黄）を同時押しして画面を進行する。
e. 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。
f. 先攻の選手をSTARTボタン（P1orP3黄）にて選択し、ゲームを開始する。
g. 試合終了後、審判はダーツライブスポーツアプリにてQRコードを読み取り、STARTボタン（P2+P3・黄）を同時押しして画面を進行する。

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を戻す選手を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
   a. ゲーム終了後に表示されるSTATSは「100%STATS」で表示される。
   b. 本トーナメントでは、「100%STATS」が採用されるものとする。

【別紙2】DARTSLIVE3マシン操作/説明

本トーナメントは、ステージで進行するトーナメントについては、公式ダーツマシン（DARTSLIVE3）に搭載される「JAPAN」モードにて行われる。

1. 基本操作

DARTSLIVE CARDをマシンのカードリーダーに必ず入れて、開始するものとする。

a. トップメニュー画面で「JAPAN」または「JAPAN LADIES」を選択する。
b. プレイをするフォーマットを選択し、ゲームを開始する。
c. 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・ゲームの開始

a. トップメニュー画面で「MATCH」を選択し、「JAPAN」を選択する。
   (1) セパレートブル開催STAGE・JAPANベストオブ3LEGの場合、「SEPARATE BULL 3LEG MEDLEY」を選択し、「NEXT」ボタンで次へ進む。
   ※セパレートブルSTAGE・JAPANベストオブ5LEGの場合、「5LEG（BULL25/50）」を選択する。
   (2) ファットブル開催・JAPANベストオブ3LEGの場合、「FAT BULL 3LEG MEDLEY」を選択し、「NEXT」ボタンで次へ進む。
   ※ファットブルSTAGE・JAPANベストオブ5LEGの場合、「5LEG（BULL50/50）」を選択する。
b. GAME START画面で「CORK START」ボタンを押し、審判はダーツライブスポーツアプリにてQRコードを読み取る。
c. オートコークを起動し、コークによって先攻後攻を決定する。
d. 先攻の選手を選択した後、「NEXT」ボタンを押し、「GAME START」ボタンを押してゲームを開始する。
e. 試合終了後、審判はダーツライブスポーツアプリにてQRコードを読み取り、結果を送信する。

3. JAPAN LADIESモードの選択・ゲームの開始

a. トップメニュー画面で「MATCH」を選択し、「JAPAN LADIES」を選択する。
b. JAPAN LADIES ラウンドロビンの場合、「LADIES 3LEG MEDLEY RR」を選択し「NEXT」ボタンで次へ進む。
   JAPAN LADIES Division2 SKOの場合、「LADIES 3LEG MEDLEY SKO」を選択する。
   JAPAN LADIESベストオブ5LEGの場合、「LADIES 5LEG MEDLEY」を選択する。
c. GAME START画面で「CORK START」ボタンを押し、審判はダーツライブスポーツアプリにてQRコードを読み取る。
d. オートコークを起動し、コークによって先攻後攻を決定する。
e. 先攻の選手を選択した後、「GAME START」ボタンを押してゲームを開始する。
f. 試合終了後、審判はダーツライブスポーツアプリにてQRコードを読み取り、結果を送信する。

4. 「リバースアプレイヤー」操作方法
   a. ゲーム中に「GAME MENU」を開き、「リバースアプレイヤー」を選択する。
   b. 「順番を一つ前のプレイヤーに戻しますか？」と表示されるので、「YES」を選択する。

5. 「ダート判定修正」操作方法
   a. ゲーム中またはLEG RESULT画面にて「GAME MENU」を開き、「ダート判定修正」を選択する。
   b. 修正したい投擲を選択した後、盤面のイラスト上で正しい数字に合わせて「OK」ボタンを押下して決定する。

6. 過去のゲーム結果確認
   a. メニュー画面にて画面左上の「INFO」ボタンを押下し、「ゲーム履歴」を選択する。
   b. 「NEXT」ボタンで見たいゲームを遡って表示する。

7. STATS表記

ゲーム終了時に表示されるSTATSは「100%STATS」で表示される。
※本トーナメントでは「100%STATS」が採用されるものとする。

8. その他ゲームプレイ

メニュー画面にて画面左上の「CATEGORY」ボタンを押下し、プレイするゲームを選択する。

以上