

# One League 関東・東海 規約

## 1. 目的

一般社団法人 日本ソフトダーツリーグ（以下JSDL）が公認および運営するリーグ（以下本リーグ）は、店舗および地域の活性化、会員の技術、マナーの向上など、健全なソフトダーツの発展を旨とする。

## 2. 運営・管理・権利

本リーグの運営は、JSDLが行い、各地区の管理事務局が管理するものとする。また本リーグの権利は、すべてJSDLが保有するものとし、会員は入会時にこのことを了承したこととする。

## 3. 個人情報の取扱

会員の個人情報はJSDLにて厳重に管理する。また、Web上等に、氏名、性別および成績を掲載することを会員は了承したものとする。

## 4. 会員資格と会員登録

本リーグ参加時点で満20歳以上であること。会員は、新規にチーム参戦する場合はチーム登録用紙に記載するとともに、新規・途中参加にかかわらず、登録用紙に本名、性別、を記載し登録する。本名ではない場合、偽名である場合または虚偽の申請があった場合、登録を抹消することがある。この場合支払われた会費は返却されないものとする。

## 5. 参加店舗資格

地域的にリーグ開催が可能で、VSPHOENIXシリーズのダーツマシンを設置し、かつ、オンライン状態として営業している店舗（以下ホームショップ）。

## 6. 会費の納入と会員証

会員は下記の方法で会費を支払わなければならない。

- 1) プレイヤーフィー = 1,200円 / 1シーズン
- 2) 店舗登録費 = 5,000円 (1店舗) / 1シーズン
- 3) 初回入会手数料 = 700円 (1人 / 初回のみ)

会費はホームショップに支払い、ホームショップもしくは管理事務局は期日までにJSDLに支払うものとする。また、リーグ会員にはJSDLよりリーグ専用PHOENicA（以下会員証）を発行するものとし、手続き完了後にホームショップに送付される。

## 7. 会員の義務と会員証の紛失

会員は、本リーグに参加する場合は、必ず会員証を携帯していなければならない。忘れた場合は、その日のゲームに参加できない場合もある。

会員証を盗難・紛失した場合はただちにJSDLに連絡をし、再発行しなければならない。その場合の再発行手数料は700円とする。

また、PHOENicAカードの不具合に関しては、発行後そのシーズン以内は無償で交換するものとし、それ以降に関しては再発行となる。

会員は、試合当日に身分を証明できる物（免許証等）を所持していなくてはならない。対戦相手に身分の提示を求められた場合は、速やかに応じる義務があるものとする。

## 8. 会員資格の喪失

会員は次の事由により会員資格を喪失する

- 1) 退会したとき
- 2) 死亡したとき
- 3) 会費を支払わなかったとき
- 4) 除名されたとき

会員資格を喪失した時期がシーズン内であった場合は、そのシーズンの会費は発生する。また資格喪失後に再度加入する場合は、新規登録となり、それまでの会費、データ等は引き継げない。

## 9. 除名・失格

会員が各号の一つに該当し、管理事務局、JSDLが認めた場合除名となる。

- 1) 本リーグ規約に違反したとき
- 2) 本リーグを著しく毀損、もしくは目的に反する行為をしたとき
- 3) ショップへの営業妨害、暴力行為などを行った場合
- 4) 登録のスタッツ等に虚偽が認められた場合
- 5) 反社会的行為、反道徳的行為をする恐れがあるもの、もしくはしたもの
- 6) 他リーグへの勧誘、調査を目的として入会したもの

上記に該当し、チームが失格になった場合下記が適用される。

失格が決定した以前の消化した試合、または失格決定以降の予定試合全ての試合を没収試合とする。

没収試合となった試合は行った試合も含めて全て13-0（勝利ポイント無し）とする。

※リーグ運営上全ての問題に対して事務局は協議、決定するものとする。

## 10. 個人情報の変更届け

氏名、連絡先などの変更があった場合は、必ずJSDLに連絡し、所定の手続きを行わなければならない。変更があったにもかかわらず、長期に渡って連絡が無かった場合、試合結果が反映されない場合もある。

## 11. チーム

チームは必ずチーム名を制定しなければならない。

チーム名は常識の範疇を超えないものとし、猥褻、誹謗中傷、政治および社会批判など、常識から逸脱した場合はJSDLで認めないこともある。

また、1チームの参加可能人数は5名以上20名以下とする。

20名を超えなければ、追加登録は可能とする。

※試合は最低4名以上で行えるが（3人試合も可/JSDL規約30項参照）、シーズンファイナルは5名以上での参加となるため。

## 12. キャプテン

チームは必ずキャプテンを決定し登録しなければならない。その際、キャプテンの連絡先は連絡先として明記されることがあり、キャプテンはこれを了承したものであるとする。

### 13. チームエントリー

リーグに登録されたチームのキャプテンまたはチーム代表者は、キャプテン・ミーティングに出席しなければならない。

※開催される場合に限る。

もしチーム内の誰も参加できない場合は、キャプテン・ミーティングで決議されたものを了承したものとする。

### 14. キャプテン・ミーティング参加の義務

リーグへの登録は、ホームショップを定めホームショップの許可を得て申請する。新規にエントリーしようとするチームは、募集期間内にJSDLにチームエントリー用紙を提出する。チームを継続する場合は、シーズンごとにチームエントリー用紙を決められた期間内に提出しなければならない。提出されない場合は、試合に参加できない場合もある。

### 15. シーズン

シーズンは1月から12月までの期間で3シーズンを行う。

ただし、各地区の管理事務局と事務局との協議により2シーズンとなる場合もある。

※緊急事態宣言等の非常時には、開催数が異なる場合もある。

### 16. チームの存続

チームが次期に参加する場合は、チーム登録用紙にメンバーを記入しJSDLに提出しなければならない。次期にチームを存続させる場合は、1シーズン中4レグ以上なおかつ2試合以上参加している会員が2名以上いなければならない。

もし条件が満たされない場合は、名称が同一であっても新規チームとして参加する。

### 17. ホームショップに対するチーム数

基本的にダーツマシン1台に対し1チームまで登録が可能。

ダーツマシン1台に対して複数チームエントリー希望の場合は、参加希望曜日を異なる曜日とすれば登録可能とする。ただし地域的事情などにより各地区の管理事務局、JSDLが認めた場合この限りではない。

### 18. チームの解散

チームを解散させるには、所定の用紙に記入し、JSDLに送付しなければならない。シーズン途中の解散については、残りの試合すべてがデフォルト扱いとする。その場合のペナルティは、規約32. に基づくものとする。

### 19. チームの移籍

シーズン中に1ゲームでも参加した会員は、そのシーズン中の移籍はできない。ただし、ホームショップの休業、閉店などの事由によりやむを得ないとJSDLが判断した場合はこの限りではない。

また、出張、引越しなどで他の地域に移動する場合などJSDLが認めた事由がある場合も同様とする。移籍する場合は、所定の用紙によりJSDLに連絡しなければならない。

## 20. ホームショップの休業および閉店

ホームショップが休業および閉店などの場合は、期間内の残りの試合は他店舗へホームを移籍して参加することができる。

やむを得ず参加できない場合、チームは解散扱いとなりその場合はOne League規約（18項）が適用される。

プレーオフに進出した場合、開催会場の権利はプレーオフ進出チーム店舗（ホームショップ）にあるものとする。

プレーオフ開催会場店舗が閉店または休業等により試合開催が不可能な場合は、他店舗に開催会場権利を移し参加することが出来る。

※上記以外で開催会場を、任意の都合店舗へ変更することは出来ないものとする。事務局が認めた場合はこの限りではない。

## 21. 試合日程

試合は1～2週間毎にホームアンドアウェイ方式（システム上）で構成される。

日程は各地区の管理事務局およびJSDLで決定する。チーム数によって変則な日程がある場合は、予めチーム代表者および店舗、管理事務局、JSDLで協議して決定する。

## 22. エリア、ブロック等の制定

JSDLと管理事務局は、利便性等を考慮しエリアを制定する。

さらにエリア内のリーグ名称、ゲーム内容、ブロック数、ブロック内チーム数を決定し、スケジュールを公示するものとする。

## 23. ブロック

地域内で複数のブロックを制定する場合、同一ブロック内では、最大チーム数を6チームとする。それを超える場合はブロックを分ける。

但し、JSDLが認めた場合に限り6チーム以上となることがある。

## 24. 試合形式

基本的に全13レグ制とし、1レグ1ポイントとして換算する。

勝利チームには、勝利ボーナスポイントとして、2ポイント付与される。

## 25. リミットラウンド

基本的なラウンド設定は下記とする。

901 = 20ラウンド

701 = 15ラウンド

501 = 15ラウンド

クリケット = 20ラウンド

## 26. 追加登録

追加登録は必要事項をご記入のうえ、必ず出場する試合の日の19時までにJSDLにWeb申請フォームからの申請しなければならない。

※FAXからの申請も可とする。

1名のプレイヤーが、多数のブロックに参加することは可とするが、そのブロック（チーム）毎に新規登録が必要となる。なおこの重複参加しているプレイヤーの所属チームがプレーオフ以降に進出した場合、このプレイヤーは、どのチームで参加するかを選択しなければならない。

（複数チームでプレーオフ以降の試合参加は出来ません。）

※情報に不備があった場合等、当日参加に間に合わない場合もございます。

## 27. ゲスト登録

ゲスト登録は必要事項をご記入のうえ、必ず出場する試合の日の19時までにJSDLにWeb申請フォームから申請しなければならない。

※FAX申請も可とする。

ゲストの登録は1試合毎に必要となり、1試合で使用出来るゲストカードは最大で2枚までとする。

1度の登録で使用出来るのは1試合のみとなります。

翌週以降も使用する場合は都度都度の申請が必要となります。

ゲスト参加するプレイヤーは、One Leagueの会員登録していないプレイヤーに限る。他チームに所属しているプレイヤーは、ゲスト参加出来ない。

ゲスト登録費 = 500円 / 1回 (1人)

※情報に不備があった場合等、当日参加に間に合わない場合もございます。

## 28. 開始時間

各リーグおよび地域によりJSDLで制定する。

※キャプテンミーティング開催時には協議、決定するものとする。

## 29. 日程変更

事前に試合日程の変更を希望する場合は、相手チームキャプテンもしくは代表者と協議して決定する。両者が合意し変更した場合成立するものとする。

変更成立後は開催店舗のキャプテンは速やかに変更内容を開催店舗に伝えなければならない。開催店舗はJSDLに日程を連絡する。

またはWeb申請フォームより申請する。

変更したにもかかわらず当該日程に試合が開催できなかった場合、再度の日程変更はできない。その場合、試合を行えないチームのペナルティとなり規約31.が適用される。

日程変更の期限は1日前の21時までとし(24時間前)、それを過ぎた場合も日程変更は可能であるが、2ポイントのペナルティが発生する。またその場合は、変更を受け付けるチームは、変更するかデフォルトさせるかを選択することができる。

## 30. 遅刻

開始時刻に3名未満の場合はデフォルトとなる。

但し、やむをえない事情により遅刻することがわかっている場合には、相手チームキャプテンもしくは代表者と協議し、開始時刻を最大30分まで遅らせることができる。

3名以上揃っていて、その他の参加メンバーで遅刻することがわかっている場合は、できるゲームから実施することができる。但し、その場合、可能ゲームすべてを消化した時点でも来なかった場合は、オーダー変更制限の3レグが残っていた場合は、残っている回数 of オーダー変更が可能となる。

それでも消化出来ないゲームが発生した場合、残りのレグはすべて不戦敗となる。

## 31. 3人試合

当日、どうしても3人しか揃わなかった場合でも試合は成立する。

この場合、One League ルールブックに従い試合を行うものとする。

※ゲームフィー、ミニマムチャージ(4名分)は通常通り支払う。

### 32. デフォルト

デフォルトした場合は、以下のペナルティーが発生する。

ミニマムチャージ (6,000円/1チーム) 分とゲーム代金 (3,400円/1チーム) 分、併せて9,400円をJSDLを通して対戦チームショップに支払うものとする。

デフォルトした試合は不戦敗となり、その日の試合結果は0ポイント相手チームは13ポイントとなる。(勝利ポイント無し)

また試合開始後、理由なくチーム全員が試合を放棄し、その後のレグが出来なかった場合もデフォルトとなり、チャージペナルティおよび残っているゲーム代金を支払わなければならない。

### 33. マシントラブル

マシントラブルなどによりゲームが中断した場合は、マシンの再起動等で復旧出来る場合は、復旧し続きから再開する。復旧出来ない場合はゲーム中のいかなる状況であってもそのレグを最初からやり直すこととする。

※1レグ目からすべてやりなおしではありません。

### 34. ポイント

勝敗はすべてポイントで換算する。

ポイントは1レグ1ポイントとし、シーズン毎にポイント数で順位を決定する。シーズン終了時に同点だった場合は、下記の条件をAから満たしたもので順位を決定する。

A：試合の勝敗

B：Aが同点の場合、勝ちレグ数

C：A、Bが同点だった場合、直接対決の勝敗

D：A、B、Cが同点だった場合、直接対決のポイント数

E：A、B、C、Dが同点だった場合、チームRtの高いチーム

### 35. プレーオフおよびシーズンファイナル、グランドファイナルについて

プレーオフは、レギュラーシーズンの各ブロック成績上位2チームが進出するものとする。対戦カードはJSDL事務局より発表される。

開催会場は各チームのホームショップとし、開催曜日は対戦相手チーム1位チームがレギュラーシーズンで試合を行っていた曜日とする。

基本的にプレーオフの日程変更は不可とする。

ただし両チームで合意が取れた場合のみ変更は可とするが、プレーオフ開催予定週をずらしての日程変更は認められない。

開催会場に関しても規約20. が適用され、別店舗での開催は認められない。

グランドファイナルは下記の12チームで行う。

- ・関東エリア 年間の各シーズン優勝の3チーム
- ・関東エリア 年間獲得ポイント上位チーム
- ・東海エリア 年間チャンピオン
- ・オンライン全国 年間代表チーム

グランドファイナルは年に1度開催され、年間チャンピオンを決定する。

規約は運営上全ての項目で、変更または追加する場合がございます。