

JAPAN LEAGUE Online

CHUBU Global League GAME Format

ゲームNo	ゲーム名	チーム構成	ラウンド数	クレジット数	IN-OPTION	OUT-OPTION	HDCP	FREEZE	BULL
1	901 T	3	20	24			Yes		50/50
2	501 D	2	15				Yes		50/50
3	STANDARD CRICKET D	2	15				Yes		
4	STANDARD CRICKET S	1	15				Yes		
5	501 D	2	15				Yes		50/50
6	STANDARD CRICKET D	2	15				Yes		
7	501 S	1	15				Yes		50/50
8	STANDARD CRICKET T	3	15				Yes		
9	701 T	3	15				Yes		50/50
10	STANDARD CRICKET G	4	15				Yes		
11	1101 G	4	25				Yes		50/50

※ S：シングルス、D：ダブルス、T：トリオス、G：ガロonzの略

試合開始時間 20時45分 ※時間通りに開始出来ない場合、もしくは開始時間を早めたい場合は相手チームに必ず連絡を入れてください。
試合開始2分前になりましたら、TOP メニュー-OFFICIAL 内の GLOBAL LEAGUE を選択し、カードを挿入し、相手のスタンバイを待ってください。 開始時間から30分過ぎたら自動的にデフォルトとなります。

<ゲームルール>

- ①1人の最高出場ゲームは7ゲームまで。
- ②先攻後攻は、第1ゲームのみ、ダーツライブ2のコインフリップにてランダムで決定されます。
それ以降のゲームについては、すべて前ゲームの敗者が先攻となります。
- ③オンラインリーグでは、反応を最優先となります。「リバース・ア・ラウンド」は利用できません。
よって、誤反応であってもそのまま継続してください。
ダーツが刺さっているが反応しなかった場合は、カメラ越しに相手チームにアピールして、てのひらでダーツを押すこととします。
- ④プレイヤーは、投げる前に必ず自分の順番であることを確認してください。
万一、プレイヤーが順番を間違えて投げてしまった場合は、失格となり、そのゲームは不戦敗となります。
プレイヤーチェンジの前に投げてしまった場合は、無効となり、1投はカウントします。
- ⑤01ゲームにおいて両チームが規定ラウンド内にフィニッシュできなかった場合、点数が少ない方が勝ちとなります。
同点の場合、タイブレークマッチとなり、代表者が1投投げ、得点の高い方の勝ちとなります。
- ⑥クリケットゲームにおいて両チームが規定ラウンド内にフィニッシュできなかった場合、得点の多い方が勝ちとなります。
得点と同じ場合は、クリケットナンバーのマークした数の多い方（そのゲームのスタッツの良いチーム）を勝者とします。
それでも同点の場合、タイブレークマッチとなり、代表者が1投投げ、得点の高い方の勝ちとなります。
- ⑦ダーツライブ2でリーグモードが利用できない場合や試合中にオフラインになった場合は、15分待っても復旧しない場合、不戦敗となります。
試合途中の場合は、それまで行った試合のポイントは有効とし、オフラインやトラブルを起こした店舗のチームは、その後の試合は負けとなります。

<プレイヤーのライブカード忘れについて>

プレイヤーがライブカード忘れが生じた場合は新しいカードにデータを移行して下さい。移行した場合はダーツライブ本体の再起動が必要になる場合がございます。万一、移行できない場合は出場できません。