

# JAPAN LEAGUE Online 規約

## CHUBU Global League

### 【 2025.4 】

#### <リーグ概要>

- ・ JAPAN LEAGUE Online -CHUBU Global League-は、オンラインでダーツリーグを楽しむことを目的とします。
- ・ 本リーグはDARTSLIVE2の「Globalモード」を利用して勝敗およびゲームスタツの集計を行ないます。
- ・ 年間チャンピオンとなったチームは、SUPERLEAGUEに招待します。

#### <店舗参加資格>

- ・ 当リーグには、オンラインのDARTSLIVE2が1台以上設置しており、且つ事務局が認めた店舗に限り参加できるものとします。参加資格や規約に違反する行為が発覚した場合、および加盟料金等の未払いがあった場合は、リーグから脱退していただきます。

#### <店舗加盟料>

- ・ 店舗加盟料は、1チーム 1シーズン 10,000円(税抜)となります。加盟料の支払いをもって加入となります。
- ・ 加盟料は参加チームが少ないシーズンには減額する場合があります。

#### <リーグ会員>

- ・ 試合に出場するには、リーグ会員となる必要があります。
- ・ リーグ会員の会費は、1シーズン1,300円(税込)となります。
- ・ 会員になるには、ダーツライブカードIDの登録が必要になります。
- ・ JAPAN LEAGUE CHUBUの会員は「CHUBU Global League」の会員資格を有するものとします。

#### <リーグ>

- ・ 日曜～金曜日までのリーグで募集をかけ、最低3チーム以上最大11チームで構成されます。
- ・ 各リーグでは参加チームが1サイクルの総当たり戦を行います。ただし、チーム数が6チーム以下の場合は、2～3サイクルの総当たり戦を行います。

#### <チーム>

- ・ 各曜日で1つの店舗から登録できるのは1チームのみとなります。その場合、プレイヤーの重複での登録は認められません。
- ・ 1チームは4名以上20名以下の「プレイヤー」によって構成されます。
- ・ 各チームは必ず「CHUBU Global League」の責任者を選定してください。
- ・ 各チームは登録プレイヤーの中から4名以上を選出して(「出場プレイヤー」と呼ぶ)試合に参加します。
- ・ 開催期間中にプレイヤーの追加登録は可能です。追加登録は、ホームページからツイカフォームによる申請となります。登録の際は、必ず「チーム名・氏名(フルネーム)・カードID・カードネーム」を添えてメールして下さい。試合日の3営業日前までに必ず申請して下さい。

#### <プレイヤー>

- ・ 店舗ではアルコールが提供されるので、原則として、プレイヤーは20歳以上としま

すが、アルコールが提供されない店舗での試合の場合は、開催地域の条例に則ったうえで未成年者の出場を認めます。

#### <プレイヤー登録>

- ・ 試合に出場するためには、予め「ダーツライブオフィシャルリーグ」ページに各チームのプレイヤー登録(ダーツライブカードIDの登録)が必要になります。試合に出場できるプレイヤーは、登録が完了しているプレイヤーに限ります。

#### <競技方法> \*「GAME」は試合中の各ゲーム(LEG)を意味します

- ・ それぞれのGAMEの勝者が1ポイントを獲得します。勝利チームポイントとして2ポイント獲得します。
- ・ 競技種目とゲームルールは別紙の表の通りです。DARTSLIVE2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、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。
- ・ 当リーグのゲームルールは、後述する「ゲームルール」に定めます。
- ・ ハンディキャップ戦(以下HCP戦)においては、DARTSLIVE2のオートハンディ機能を利用します。
- ・ プレイヤーおよび観戦者は最低限のマナーを守り、プレイまたは観戦してください。
- ・ 参加チームおよびプレイヤーは規約を遵守し、互いに気持ちよくプレイできるよう努めてください。
- ・ チーム責任者は、試合進行とトラブルに対応する責務があります。

#### <出場プレイヤー登録(試合当日)>

- ・ 1人のプレイヤーが1日の試合において出場可能なGAME数は7GAMEです。各GAMEは当リーグのゲームルールに従って行ってください。

#### <試合日程および試合結果>

- ・ 日程及び結果は、ホームページ(ダーツライブオフィシャルグローバルリーグページ<https://global-league.dartslive.com/>)において見ることができます。

#### <試合開始時刻および開始時刻の変更>

- ・ 当リーグの試合開始時刻は21時もしくは20時とします。
- ・ 試合開始時刻の変更は、対戦相手チームの了承のもとに変更できるものとします。DARTSLIVE2のリーグモードは前後12時間使用できます。例えば、20日の21時試合開始になっている場合、20日9時から21日9時までの間であれば、何も操作することなく試合を行うことが可能です。

#### <日程および試合開始時刻の変更>

- ・ 原則として日程の変更は行うことができませんが、やむを得ない事情がある場合に限り、対戦相手チームの了承のもとに日程変更を認めます。その場合、開催予定日の同一週内で開催してください。お互いに予定を立てていることを念頭に、試合日3日前以降の日程変更はしないようにしてください。ただし、急な葬儀など事務局がやむを得ない事情と認め、対戦相手が了承した場合は変更出来るものとします。
- ・ 日程の変更がある場合は、変更を申し出たチームの責任者が、変更日を速やかに運営事務局へ公式LINEにてご連絡下さい。
- ・ 試合当日、試合開始時刻に間に合わない場合は、開始時刻より前に必ず対戦相手に連絡を入れてください。
- ・ 試合当日、試合開始予定時刻より30分以上遅れたチームは不戦敗となります。

#### <不戦勝・不戦敗>

- ・ 試合当日、チームの出場プレイヤーが4人未満となった場合、または、試合開始時刻の30分後までに試合を開始できない場合、そのチームは不戦敗となります。ただし、プレイヤーが3人揃っていた場合、相手チームに了解を得られれば、試合す

ることは可能とします。ただし、出場不可能なGAME(ガロンなど)は全て不戦敗となります。遅刻者も途中から試合に参加することが出来ます。その場合のポイントは有効となります。

- ・ 不戦勝のチームは勝利ポイント「1試合最大ポイント-0」での勝利となります。

#### <勝敗変更について>

- ・ 試合内でデフォルトに値する行為(登録されたプレイヤーの差し替え、あきらかに違うレイティングのライブカードで出場など)を対戦相手から指摘を受け、事務局が認めた場合は、当該試合の勝敗を変更する場合があります。

#### <競技マシン>

- ・ 試合に使用するマシンはセグメントのチェックを行い、ゲーム中スタックなどが起こらないように努めてください。
- ・ 万一試合中にマシンが故障し、ゲーム続行が不可能となった場合は不戦敗となります。

#### <チーム順位>

- ・ リーグの順位は以下の順で順位付けをします。
  - 1 総ポイント数の多いチーム
  - ② 勝利数が多いチーム
  - 3 直接対戦時の勝ちポイント数
  - 4 3チーム以上が同率になった場合、当該3チーム間のポイントが多いチーム
  - 5 上記でも同率の場合は、チームスタッツのアベレージが良いチーム
  - 6 ただし、同一リーグで同一チームが3シーズン1位だった場合、プレイオフは行わないものとする。

#### <プレイオフ>

- ・ リーグ数及びチーム数によりプレイオフに出場できるチーム数は異なってきます。

- ・ プレイオフは最小2チーム最大8チームで開催します。プレイオフのチーム数はプレイオフ期間がない場合は最小チーム数で行うものとする。
- ・ 全シーズン終了後にシーズンチャンピオンによる最終プレイオフ(ファイナル)を開催し、年間チャンピオンを決定します。

#### <年間チャンピオンチームの特典>

- ・ 毎年開催されるSUPERLEAGUEに、JAPAN LEAGUE CHUBUの第3番目の代表として出場できる権利を与え、渡航費として20万円分を補助します。

#### <附則>

- ・ 試合当日に動画撮影または写真の撮影がある場合がありますが、出場者および観戦者の肖像権は運営事務局にあるものとします。
- ・ リーグ戦開催期間中にチームが消滅した場合、それまでの全試合をデフォルトとします。
- ・ 万一ホームショップが閉店しても、チームは存続できるものとします。その場合は、ホームショップを変更して試合を続けます。
- ・ 不測の事態によって試合の開催が困難な場合は、その都度協議して対応を決めるものとします。
- ・ 運営事務局は、本規約の内容に関して、店舗および会員の同意なしに修正・加筆できるものとします。

## ゲームルール

1. 試合開始時刻を早めたい場合もしくは遅くなる場合は、チーム責任者が対戦相手のチームにLINEもしくは電話で連絡してください。遅くなる場合は必ず早めに相手チームに連絡してください。

2. 試合開始時刻になったら指定のゲーム料金を投入し、Global Leagueモードを選択し起動してください。ダーツライブカードを挿し、相手チームを待ってください。回線が繋がりに次第、プレイヤーは互いに挨拶をしてゲームを始めます。
3. 先攻後攻は、第1 GAMEのみランダムで決定されます。それ以降のGAMEについては、すべて前GAMEの敗者が先攻となります。
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。万が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スローとなり、1スローカウントします。
5. ダーツボードの反応を最優先とし、「リバース・ア・ラウンド」は利用できません。  
従って、誤反応であってもそのまま試合を継続してください。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、手のひらでダーツ押すこととします。
6. 01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、「TIE BREAKER」を行ってください。「TIE BREAKER」とは、両チームの代表1名が1投ダーツを投げ、その得点の大きさを勝敗を決める行為です。  
規定ラウンドは、ゲームフォーマットに定めてある通りです。
7. 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は、「TIE BREAKER」を行ってください。「TIE BREAKER」とは、両チームの代表1名が1投ダーツを投げ、その得点の大きさを勝敗を決める行為で

- す。
8. ゲームルールや規約に対する重大な違反(未登録プレイヤーや重複プレイヤーの出場、参加資格のないプレイヤーの出場など)は、当該GAMEのデフォルトとします。
9. プレイヤーおよび観戦者は、対戦相手へのヤジや暴言を慎んでください。また、対戦相手のプレイの妨げになるような行為があってはなりません。
10. 対戦が終了したら、画面越しに挨拶をしてください。
11. 機械の不具合等、不測の事態が発生した場合は、その都度協議して対応を決めます。
12. GAMEが始まってからの空投げは、店内に空いている台があっても禁止とします。
13. これから投げるプレイヤーは、1投目を投げる前まではアドバイスを受けることが出来ず。1投目を投げた後は、進行を妨げることとなりますので、アドバイス禁止とします。相手チームのプレイヤーが投げている際も、進行の妨げにならないようアドバイスを受けてください。

【JAPAN LEAGUE 運営事務局】

株式会社ミニジューク岐阜（管理責任者 栗田圭悟）

〒500-8303

岐阜市春日町2-18-2

電話：058-253-8803 FAX：058-253-3892

公式LINEでお問い合わせください。

公式ホームページ <https://jpl-chubu.com>