

スティールシングルス競技規定

受付について	<ul style="list-style-type: none">・個人IDを確認し、指定の受付でチェックインをおこなってください。・指定時間を過ぎた場合はデフォルトとなります。
試合形式	<p>決勝トーナメント※ノックダウン方式</p> <ul style="list-style-type: none">・組み合わせが決まったらアナウンスいたしますので、専用QRコードにて確認してください。
試合開始について	<ul style="list-style-type: none">・対戦表(N01)にボードNOが表示されたら、対象のボードに行って試合を行ってください。呼び出し・選手がそろったら試合開始してください。【 GAME ※ PR0501 】 <p>※両選手がそろってからの練習は3スローまでとなります。</p> <p>※トーナメント表で上に位置している選手が先にミドルをおこなってください。</p>
ゲームの先攻/後攻	<ul style="list-style-type: none">・ゲームの先攻/後攻は、ミドル(コーク)にて決定します。・ミドル(コーク)はトーナメント表で上に位置している選手が先におこないます。・ミドル(コーク)で勝利した選手が先攻か後攻を選択することができます。・1Leg目に先攻だった選手は、以降の奇数レッグはすべて先攻となります。
ミドル(コーク)について	<p>必ずダーツを抜いてから【チェンジボタン(赤ボタン)】を押してください。</p> <p>①ダブルブル※②シングルブル※③その他 の順番で勝敗を決定します。【PROコーク】</p> <p>※両方のプレイヤーがダブルブル・シングルブルに入らなかった場合は、ブルまでの距離に関係なく再投となります。</p>
点数について	<ul style="list-style-type: none">・選手は必ず、ダーツの刺さった位置と反応した点数を確認してください。・ボードにダーツが刺さっているエリアの点数が優先となります。※ボードからダーツが抜けた場合は点数修正が必要となります。・誤反応またはダーツが抜けた場合は点数修正をおこなってください。・誤反応が起こった場合、選手は速やかに審判又はスタッフへ報告してください。
点数修正	<ul style="list-style-type: none">・両方のプレイヤーが確認した上で点数修正してください。・選手側から申し出があった場合は、3本投げ終わる前に修正をおこなうことができます。・点数修正はスタッフがおこないますので、すぐに申告してください。
フィニッシュ時の注意事項	<ul style="list-style-type: none">・フィニッシュした際は、両方の選手が確認してから次へ進んでください。※誤反応によりフィニッシュした場合は、すぐに審判へ報告してください。
誤反応について	<ul style="list-style-type: none">・誤反応が起こった際は、審判またはスタッフへ報告してください。
マシントラブル	<ul style="list-style-type: none">・お近くのスタッフへ報告し、指示に従ってください。・試合途中にマシントラブルが起こった場合、獲得点数、ラウンドに合わせて再開いたします。※再開不可能な場合は、そのレッグから再試合となります。
試合	<ul style="list-style-type: none">・オッキの位置から投げてください。それよりも左右両端から出て投げる場合には、オッキの延長線上よりも後ろから投げるすることができます。
審判	<ul style="list-style-type: none">・勝者はスコアシートの記入をし、試合が終了したらコントロールへ報告してください。(点数修正・ゲーム設定・フィニッシュの確認・勝敗の記録)・判断が困難な場合、マナー違反などは、すぐにスタッフへ報告してください。
その他	<ul style="list-style-type: none">・主催者は、本イベント時に撮影された肖像権について、後に印刷物および映像として、当人の承諾なしに使用する

スティールダブルス競技規定

試合形式	予選≫ ラウンドロビン 決勝トーナメント≫ ノックダウン方式
試合開始について	・選手がそろったら試合開始してください。【GAME≫PR0501】 ※両選手がそろってからの練習は3スローまでとなります。 ※じゃんけんにてミドルを投げる順番を決定してください。
ゲームの先攻/後攻	・ゲームの先攻/後攻は、ミドル(コーク)にて決定します。 ※じゃんけんにてミドルを投げる順番を決定してください。 ・ミドル(コーク)で勝利したチームが先攻か後攻を選択することができます。 ・1Leg目に先攻だったチームは、以降の奇数レッグはすべて先攻となります。
ミドル(コーク)について	必ずダーツを抜いてから【チェンジボタン(赤ボタン)】を押してください。 ①ダブルブル≫②シングルブル≫③その他 の順番で勝敗を決定します。【PROコーク】 ※両方のプレイヤーがダブルブル・シングルブルに入らなかった場合は、ブルまでの距離に関係なく再投となります。
点数について	・選手は必ず、ダーツの刺さった位置と反応した点数を確認してください。 ・ボードにダーツが刺さっているエリアの点数が優先となります。 ※ボードからダーツが抜けた場合は点数修正が必要となります。 ・誤反応またはダーツが抜けた場合は点数修正をおこなってください。 ・誤反応が起こった場合、選手は速やかに審判又はスタッフへ報告してください。
点数修正	・両方のプレイヤーが確認した上で点数修正してください。 ・選手側から申し出があった場合は、3本投げ終わる前に修正をおこなうことができます。 ・点数修正はスタッフがおこないますので、すぐに申告してください。
フィニッシュ時の注意事項	・フィニッシュした際は、両方の選手が確認してから次へ進んでください。 ※誤反応によりフィニッシュした場合は、すぐに審判へ報告してください。
誤反応について	・誤反応が起こった際は、審判またはスタッフへ報告してください。
マシントラブル	・お近くのスタッフへ報告し、指示に従ってください。 ・試合途中にマシントラブルが起こった場合、獲得点数、ラウンドに合わせて再開いたします。 ※再開不可能な場合は、そのレッグから再試合となります。
試合	・オッキの位置から投げてください。それよりも左右両端から出て投げる場合には、オッキの延長線上よりも後ろから投げるができます。
審判	・勝者はスコアシートの記入をし、試合が終了したらコントロールへ報告してください。 (点数修正・ゲーム設定・フィニッシュの確認・勝敗の記録) ・判断が困難な場合、マナー違反などは、すぐにスタッフへ報告してください。
その他	・主催者は、本イベント時に撮影された肖像権について、後に印刷物および映像として、本人の承諾なしに使用する権利を有します。