

競技規定

【内容】 FIDODARTSを使用したオンライン対戦となります。
FIDOカードを1枚使用します。チームの代表者の方の名前を「チーム名」に変更してください。

【ダーツ】 選手は使用するダーツを各自用意すること。
使用するダーツは長さ30.5cm未満、重さ50g以内とする。

【設定・試合開始について】 **※一部ルールを変更する場合がございますので大会前に必ず確認してください。**

- ① 該当試合になりましたら、大会事務局より連絡があります。
- ② マシン設定でONLINE対戦・501、クリケット、カウントアップを都度選んでいただきチーム名のFIDOカードを通してください。
- ③ 待機画面で指定された対戦相手を選択・待機してください。
※待機しても対戦相手が見つからない場合は大会事務局まで連絡してください。
- ④ ゲーム開始 ※各Legゲーム設定が必要となります※
 - ・オンライン対戦・501は1本ずつ点数が減っていくモードになります
 - ・同店舗の対決の場合、通常の501、クリケット、カウントアップを選択してください。

【先攻後攻の決定】 **全てのLEGで先攻の決定方法としてミドル(コーク)で行います。 ※負け先攻ではありません。**

・ミドル(コーク)を行う際は、それぞれ1本ずつダーツを投げ、中心に近い方が先攻となります。

※ブルに入る入らないかかわらずブル中心からの距離で判定します。

・ミドル(コーク)の順番はロビン表(トーナメント表)の上に記載されているプレイヤーが先に投げてください。

・制限時間内にミドル(コーク)を行ってください。

・同店舗対決の場合、50点・25点・アウトで判断してください。

※アウトの場合のみ刺さったダーツを抜かず、目測距離で判断してください。

それでも判断付かない場合はミドル(コーク)の順番を入れ替え、アゲインしてください。

【投げる順番について】 **試合は3LEGとも異なる方がミドル(コーク)をしてください。**

・ミドル(コーク)をした方を1番目として各LEG試合をしてください。2番目、3番目は自由です。

・全ての方にミドル(コーク)を体験していただきたく、今回はこのような形式をとらせていただいています。

【マシン操作について】 ・必ずダーツを抜いてから、プレイヤーチェンジボタンをおしてください。

【点数について】 ・自身がダーツを抜くまでに抜けたもの刺さらずに反応した場合無効になります。

・その場合、マシン操作にて修正してください。

【誤反応について】 ・マシン操作にて修正してください。

・点数の修正は、必ず、ダーツを抜く前に行ってください。

【勝敗決定について】 ≫501ゲーム (※15ラウンド)

先に0(ゼロ)にした場合。

※ 15ラウンドでフィニッシュできなかった場合 ※

①残り点数が少ないプレイヤーの勝利

②残り点数が同じ場合、対象Leg先攻のプレイヤーが勝利

≫クリケット (※15ラウンド)

先にゲームをフィニッシュするか、点数が高いプレイヤーが勝利。

※ 15ラウンドでゲームがフィニッシュせず点数が同点の場合 ※

①点数が同じ場合、対象Leg先攻のプレイヤーが勝利

≫カウントアップ (※8ラウンド)

点数が高いプレイヤーが勝利。

※ 8ラウンドで点数が同点の場合 ※

①点数が同じ場合、対象Leg先攻のプレイヤーが勝利

【結果報告について】 ・試合終了後、勝者チームの店舗は、大会事務局まで報告してください。

【マシントラブルについて】 ・ゲーム中マシンが故障した場合、そのLeg再試合となります。

【注意事項】 ・悪質な遅延や行為、相手を挑発する行為等大会事務局の指示に従わない場合、

失格となる場合がございます。

・その他本大会への参加がふさわしくないと主催者が判断した場合、ご参加をお断り

する場合がございます。

・不正等が発覚した場合、失格となります。

・状況によっては、エリアでの開催を中止する場合がございますので、ご了承ください。

【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、

当人の承諾なしに使用する権利を有します。

・大会要項・競技内容の変更がある場合がございますので、大会前に再度ホームページ

にてご確認ください。