

## リーグ戦簡易ルールブック

### ・ リーグ戦

札幌ダーツ協会(以下、SDA)でのリーグ戦は1年間を前・中・後期の3期に分け開催します。  
A~Iの各ディビジョン内のチームによる総当たり戦を行い、各期末にはその期の優勝チームを決めるためのチャレンジマッチを行います。  
さらに年度末には年間チャンピオンを決定します。

### ・ チーム人数

1チームは4人以上12人以下のプレイヤー(SDA会員)で構成されます。  
また、新規チームを登録する場合は、登録する期の前のリーグ戦終了時より一週間以内に協会本部(J&D)またはリーグセクレタリーまで連絡してください。

### ・ ゲーム進行

原則として20時ゲーム開始で、ガロン・ダブルス・シングルス順に行います。  
集合19時30分、オーダー交換19時45分、ゲーム開始20時を厳守してください。  
連絡が無く、且つゲーム開始時間にメンバーが揃わない場合は、そのチームのデフォルト負けとなります。  
各チームのキャプテンは、メンバーへの試合日程の事前連絡を徹底してください。

#### 【開始時刻にメンバーが4人に満たない場合】(遅れて来る人がいる場合)

- 遅れて来る人(Aさんとします)を含めたオーダー表を20時までに提出してください。その際にはAさんの名前を明示し、Aさんは、ガロン、ダブルス2、シングルス4でゲームすることになります。
- 20時に揃っているメンバーで、進行できるゲーム(ダブルス1→シングルス1→2→3)からスタートしてください。
- 試合可能な全てのゲームが終了し、Aさんが到着していない場合は、その時点で試合終了です。
- Aさんの出場するはずだったゲームの3ポイントは相手チームのポイントになり、勝ちチームに入るボーナスポイントの2ポイントも相手チームのポイントになります。(この場合、Aさんのチームが4ゲーム勝っていたとしても、相手チームに5ポイント入るため、5-4で相手チームの勝ち、という結果もあります。)
- 遅れて来る人が2人いる場合も上記と同じ方法をとりますが、2人とも試合終了までに到着しなかった場合は、デフォルト((-3)-6)となります。

#### 【開始時刻に4人揃っているが、遅れて来る参加メンバーもいる場合】

- 試合は、ガロン・ダブルス・シングルス順に行ってください。

- 20時までにオーダー表を提出して下さい。その際、Aさんの名前を明示し、確実に出場できるゲームに記入して下さい。※Aさんがチーム内の有力選手でも同様です。
- Aさんが出場不可能もしくは出場予定のゲームに間に合わなかった場合は、Aさん出場予定のゲームはデフォルトとなり、相手チームのポイントとなります。

**【開始時刻にメンバーが3人のみ4人目がいないの場合】**

- 3人対4人でも試合は成立しますので、3人でゲームを行う旨を相手チームに伝えてください。
- 20時までにオーダー表を提出して下さい。  
その際、4人揃っているチームは、成立不可能なゲームの分も全てを記入し、3人のチームは出場できるゲーム分のみを記入します。

**【開始時刻にメンバーが2人以下の場合】**

- 試合は成立しませんので、メンバーが揃わなかったチームのキャプテンは、その旨を相手チームと試合会場のベニューに連絡してください。  
また、速やかに協会本部もしくはリーグセクレタリーへ報告してください。
- 試合は、メンバーが揃わなかったチームのデフォルト負けとなります。((-3)-6)
- リザルト用紙(スコアシートが一番上に付ける用紙)にメンバーが揃ったチームのオーダーと両チームのキャプテンサインを記入して、本部(J&D)へ提出して下さい。  
各チーム内で連絡を密にし、相手チーム・ベニュー・チームメンバーに迷惑をかけないよう配慮し、気持ち良くプレーできるように心がけましょう。  
その他の細かい部分などは、両キャプテンの合意のもとに試合を行ってください。

・ **ゲームのデフォルト・日程移動**

リーグ戦を行うオフィシャルベニューでは、店を貸切りにして頂いたり、一般のお客様(ダーツプレイヤーを含む)が入店出来ない状況にして頂いたりしているベニューもあり、前日・当日のゲームのキャンセル(デフォルト・日程移動)は、お店の売上に多大な損害を与える場合もあります。

ベニューの売上や、私たちの遊び場の存続等を考えて急なキャンセルは避け、事前連絡を徹底してください。

**【ゲーム日程の移動】**

- ゲームの移動は、原則として一週間前までに申し出をし、各チームで話し合いの上決定してください。
- 移動できる期間は、当リーグの日程表で予定された試合日の前後1週間が基本ですが、試合日が期全体の前半にある場合は期前半の日程の中で、試合日が期後半にある場合は期後半の日程の中で行ってください。

上記以外の場合はリーグセクレタリーにご相談ください。

- 試合の移動を申し出たチームおよび移動を承諾したチームの**双方**が、協会本部もしくはリーグセクレタリーへ連絡してください。連絡が無い場合、移動は認められず、もしゲームが行われた場合でもノーゲーム扱いとなり、両チーム共ポイント無しとなります。

※ 試合は、最低3名で成立します。できるだけ日程通りに試合を行えるようご協力願います。

#### ・ チームの存続

チーム内においてリーグポイント(自チーム試合数と同数以上のゲームに出場、7チーム以上のディビジョンでは10ゲーム以上)を取得している協会員であるメンバーが原則として、最低4人いることがチーム存続の条件となります。

ただし、1期のみリーグポイント取得者が3人でも存続を認めます。

2期続けて3人しかいない場合は、その期のディビジョン最下位となります。

また、3期続けて3人しかいない場合や2人しかいない場合は、チーム解散もしくは新規チームと同等の扱い(次期は一番下のディビジョンからのスタート)になります。

更に次期リーグ時にメンバーを変更する場合は、チーム内のリーグポイント取得者が最低3人は継続していることが条件です。

また、これらの条件を満たしているチームのみチーム名及びホームベニューの変更が認められます。

一期中、デフォルトが3回あったチームは失格(チーム解散)となります。

前半中の場合は全ての試合が、後半中の場合は後半の試合全てがノーゲーム扱いとなり、相手チームのポイントもゼロとなります。

また、このチームが次期リーグより参加する場合、新規チームと同じ待遇となります。

#### ・ プレイオフ戦

以前までのSDAリーグでは同ポイントになった場合は全てプレイオフ戦を実施していましたが、2005年度後期リーグより同ポイントになった場合、両チームの直接対決のポイントで上位チームを決めるという方法になりました。

ただし、直接対決の結果も同ポイントの場合は、従来通りプレイオフ戦を行います。

通常のリーグ戦と同じようにガロンからゲームを行います。どちらかが4ゲーム先取した時点でゲーム終了となります。

プレイオフ戦に参戦できるメンバーは、リーグポイントを満たしている会員となります。

また、プレイオフ戦を行わない場合、リーグ開始時の上位チームをそのまま上位とします。

プレイオフ戦の当該チームは、各々連絡を取り、プレイオフ戦を行うベニューおよび日時を、プレイオフ戦を行う2日前までに、協会本部(J&D)もしくはリーグセクレタリーへ連絡してください。

チャレンジマッチに関わるプレイオフ戦に関しては、プレイオフ戦予定日程の前半週にて試合を行ってください。

- ・ **スコアシートの提出**

ゲーム終了後のスコアシートは、勝ったチームが**72時間以内**に協会本部(J&D)へ提出してください(郵送可)。72時間内に提出されない場合は、勝利チームの1ポイント減となり、スコアシートを紛失した場合はノーゲーム扱いとなります。

プレイオフ戦のスコアシートも同様としますが、成績表等の締切日を超える場合は、締切日までに提出してください。

- スコアシートをホチキス留めする際、上から、ホームチームのオーダー用紙、アウェイチームのオーダー用紙、リザルト用紙、その下には、各スコアシートをゲームが行われた順に並べてください。

- ダブルフィニッシュできずセンター勝負の際は両者共にダーツ数「46」(ガロンの場合は91)と記入し、勝者のダーツ数を○で囲んでください。

なお、ダブルスで、相手がダブルスタートできなかった場合は、センター勝負はせず、スタートしたチーム側のみ「45」と記入しダーツ数を○で囲んでください。

- キャプテンは、サインをする前に記入もれがないか必ずチェックしてください。特に180・ハイオフ・トン数のリザルト用紙(各ゲームの結果を記入する用紙)への記入漏れの無いよう気をつけましょう。

- ディサイディングゲームの場合は、リザルト用紙の該当レグの枠上部に「D」と記入してください。

- ・ **チーム成績記入表**

チームごとに記入する成績記入表用紙は、キャプテン会議の際にメンバー表・日程表と共に配布されます。紛失された場合は SDA ホームページからダウンロードするか、協会本部(J&D)にてプリントアウトされたものを受け取りに行ってください。日程のゲームを全て終了し記入を終えた成績記入表は期日までに協会本部へ提出してください。

- ・ **チャレンジマッチ**

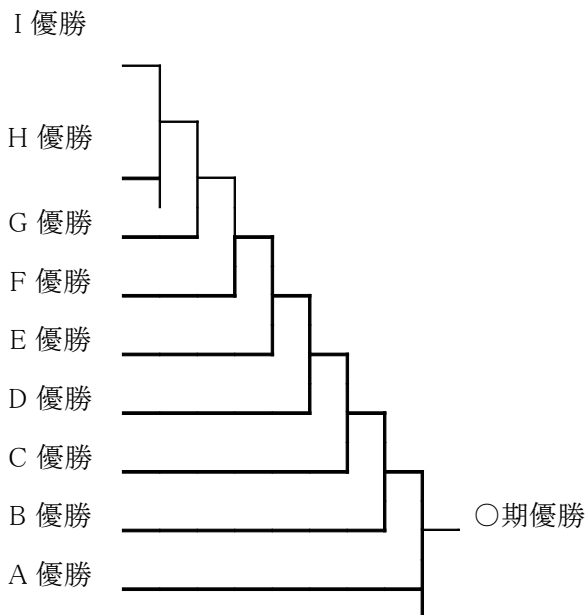
【チャレンジマッチ】(各期の優勝チーム決定戦)

チャレンジマッチは各ディビジョン1位のチームに出場権があります。下記のトーナメント表のようにI/Hディビジョンから勝ち残り、最終戦(Aの1位との試合)でその期の優勝チームを決定します。(試合形式はプレイオフ戦と同じく4ゲーム先取で終了)

**【飛び級制度】**

2015年度前期リーグよりチャレンジマッチにおいて下位ディビジョン1位のチームが上位ディビジョン1位のチームに勝利した場合、次期リーグは上位ディビジョン1位のチームの1つ上に飛び級します。

ただし、飛び級は現在のディビジョンから最大3つ上までのディビジョンまでとします。



・ 年間リーグチャンピオンチームの決定

**【年間リーグチャンピオン】**

各期の優勝チームで、下記のトーナメント表の通り試合を行い、SDA年間優勝チームを決定し

ます。

＜出場資格＞

- 年度末(後期リーグ)まで存続しているチームであること。
- プレイヤーは、優勝した期にそのチームでリーグポイントを取得していること。
- 後期リーグのチームメンバーとしてそのチームに登録されていること。



• 北海道リーグチャンピオンシップ

【北海道リーグチャンピオンシップ】

現在、北海道ダーツ協会では、年度末に各支部の代表チームを集めHDA年間優勝チームを決定する「リーグチャンピオンシップ」を開催しています。

各地区2ディビジョンにつき1チームの選出枠を与えられます。

札幌地区選出規定

- 年間チャンピオンチーム
- 各期優勝チーム
- 各期のリーグランキングに応じた選考ポイントを付与し、選考ポイントの多いチームから選出する。

代表選出ポイント

各期リーグランキング1位から10位までにポイントを付与する。

前期・中期は1位10ポイント、2位9ポイント…、10位1ポイントと順に付与する。

後期は前期・中期より2ポイント多く付与するが、11位・12位のチームには付与しない。

1位12ポイント、2位11ポイント、3位10ポイント…、10位3ポイントとなる。