

札幌ダーツリーグ  
ルールブック  
(第八案)

札幌ダーツ協会

プレイヤーはルールに従い、マナーを尊重してプレーしなければならない。

## 1. 用具および設備

### A [ダーツ]

- a). 各プレイヤーは、自分の使用するダーツを用意しなければならない。
- b). プレイヤーが使用するダーツは、針状の金属で形成されたポイント・バレル・シャフト・フライト（その他プロテクター等）から構成され、その全長が **30.5cm** 以下、総重量は **50g** 以内とする。  
但し、主催者の 特別許可があった場合はその限りではない。
- c). 形態は、ポイント・バレル・シャフト・フライトが一見してはっきりと見分けがつくものとする。

### B [ダーツボード]

- a). 試合に使用されるダーツボードは、ブリッスルボードでなければならない。
- b). 設置する高さはボードの中心から床までの高さを **173cm** とする。但し、車椅子使用者の試合は **133cm** とする。
- c). ダーツボードの **20** がトップセンターであり、シングルの色の濃色を **20** とする。
- d). 極端に損傷・磨耗したダーツボードの使用は避けなければならない。
- e). ダーツボードの中心より左右 **60 cm** には障害物等の設置を避けねばならない。

## C [設備]

- a). スローイングライン（以下スローラインとする）はダーツボード面真下から **237cm**、ダーツボードの中心からは **293cm** の位置にスローラインの後端があるように設置する。スローラインの長さは、**61cm** 以上にする。また、ラインの表示が過度な幅を持つ場合は、前端または後端のどちらがスローラインかを明示する。
  
- b). **Oche**【オッキ又はホッケイ（スローライン上に固定する一段高い仕切り板）】を設置することもできる。設置する場合は、高さ **3cm** 程度、長さが **61cm** 以上で、**Oche** の後端がスローライン後端と一致するように設置する。
  
- c). スローイングエリアは、スローラインもしくは **Oche** 後方に適切な広さを確保する。
  
- d). 照明は試合の進行に支障のない明るさを必要とし、投げる時の妨げにならない位置に据え付ける。ダーツボードへ影がでないよう、2ヶ所以上が望ましい。  
また、光源はプレイヤーの視界に入らないように適切なカバー（スクリーン等）を設置するなど配慮すること。
  
- e). スコアボードはダーツボードの近くに、投げているプレイヤーにはっきり見えるように設置する。
  
- f). スローラインより前方には、原則的にスコアラー・コーラー・チョーカー以外の者がいないこと。

## D [ユニフォーム]

- a). 各大会・支部の規定によりユニフォームの着用が義務付けられる事がある。  
但し、特別な規定の無い場合は、襟付き半袖（ボウリングシャツ・ポロシャツ等）・プレスされたスラックス等、清潔感のあるスポーティな服装で参加する事とする。
  
- b). 札幌リーグ戦においてはジーンズ等カジュアルな服装も可とするが、穴あき等のダメージのひどいものに関しては例外とする。
  
- c). 具体的な服装については別紙①「リーグ戦時におけるドレスコードのガイドラインについて」を参照する事とする。 ※2018年11月8日制定

## 2. 投げ方

- a). ダーツは手で投げる事。
- b). 三本のダーツを一本ずつ投げ、それを一投（ワンスロー）とする。二本以上同時に投げてはいけない。但し、三本のダーツ以下でゲームが、またはレッグが終了したときは、三本投げる必要はない。また三本必要としない競技もある。
- c). ボードにとどかず落ちてしまったり、刺さらず跳ね返ったりしたダーツは、ゲームスタートまたは勝敗決定時のミドル・フォー・ディドル以外は再投できない。ただし、スロー前に不注意により落下させたダーツは、これを拾い、投げる事ができる。
- d). スローラインまたは **Oche** の後端から投げる事。それよりも左右両側に出て投げる場合は、スローラインまたは仕切り板の延長線より後ろから投げる事ができる。スローラインまたは **Oche** の後端を越えて投げた場合は、得点と認められない。
- e). スローラインまたは **Oche** の後端に立つての素振りには、ダーツを持っている・いないに関わらず、スローイングとみなす。
- f). ダーツはポイントの先端がボードの表面に刺さるか触れていなければ得点と認められない。(ワイヤーに刺さった場合はこれを認めない)

## 3. 練習スロー

- a). 各ゲーム前に2スロー、試投が出来る。
- b). 試合中の他ボード等での試投はソフトティップ・スティーレルティップに関わらず認めない。

## 4. ミドル・フォー・ディドル

- a). 先攻後攻、リミットに達したレッグの勝敗を決めるためにミドル・フォー・ディドル（以下ミドルとする）を行う。チームゲーム（ガロン）およびダブルスにおいてリミットに達した際にミドルを投げる選手は、そのゲームの先攻後攻を決めるミドルを投げた選手

が投げること。

b). 対戦両者（複数の場合はその代表）がボードの中心に向かってそれぞれ1本ずつダーツを投げ、中心に近い方が先攻またはレグの勝利を得る。先攻を得たプレイヤーは奇数レグを先攻、偶数レグを後攻とする。

c). ホームチームが先攻後攻を決めるミドルを先に投げる。

ただし、プレイオフおよびチャレンジマッチ等、ホーム&アウェイのないゲームにおいてはコイントスにてミドルを先に投げる権利を決める。

※コイントスで取った側が、チームゲーム（ガロン）・ダブルス2・シングルス2・シングルス4のミドルを先に投げ、相手チームはダブルス1・シングルス1・シングルス3のミドルを先に投げる。

d). ミドルで投げられたダーツがボード上（ダブルリングの外側も含む）に刺さらなかった場合、刺さるまで再投しなければならない。

e). 後に投げたプレイヤーのダーツにより、先に投げたプレイヤーのダーツがボードより落下した場合は、先に投げたプレイヤーは再投しなければならない。その際、後に投げたプレイヤーのダーツを抜くことは出来ない。後に投げたプレイヤーのダーツも落下した場合は、両者再投（アゲイン）とする。

f). 両者がインナーブルもしくは両者がアウターブルに入れた場合、またアウターブルの外側リングからの距離をスコアラーが判断し難い場合はボードよりダーツを抜き、両者再投（アゲイン）とする。

g). 両者再投（アゲイン）の場合は投げる順序は入れ替える。

h). 先に投げたプレイヤーがインナーブルもしくはアウターブルに入れた場合、後に投げるプレイヤーはそれを認めた上で、そのダーツをボードから抜くことができる。

i). ミドルの勝敗、または、再投の判定を行うまで、ボード上のダーツに触れてはならない。触れた場合は、ダーツに触れたプレイヤー、または、スコアラーが所属するチーム側がミドルの敗者となる。

## 5. 得点

- a). ワイヤの下をくぐってポイントの先端が隣の得点エリアに接触している場合は、ワイヤをくぐりぬける前のエリアの得点をスコアとする。
- b). プレイヤーはスロー終了後、得点をスコアラールおよび対戦相手に聞こえるようにコールしてからダーツを抜かなければならない。
- c). コールする前にボードより落下したダーツは得点にならない。
- d). ダーツを3本投げ終わる前にボードに刺さったダーツにプレイヤーが触れた時、または、コールがなされた時点でそのスローは終了したとみなす。
- e). プレイヤーのコールの訂正、またはスコアラールのミスの訂正は、次に自チームのプレイヤーがスローを始めるまでに行う。訂正内容は、相手チームに告知しなければならない。訂正が行われなかった場合は、これを正しいものとして以降のスローを行う。
- f). スローはスコアシートに記入されたプレイヤーの順番に従い行う。ただし、ダブルス戦の場合のみゲーム開始前にスコアラールに申告して順番を入れ替えることができる。順番を間違えてスローした場合はそのスローのスコアを0点とする。
- g). 残点数より多い得点、ダブルエリア以外で残点数が0点、または残点数が1点になった場合、バーストとなり、そのスローは終了となる。その際、ダーツ数は3本を投げたとみなす。残点数は前スローの点数とする。
- h). 明らかなバーストの場合は、すみやかにコールし、残りのダーツを投げてはならない。
- i). 1本目および2本目のダーツが刺さったエリアを確認するためにスローラインを越える際は、「チェック」とスコアラール・相手チームに宣言をした上で確認すること。確認する際にはダーツに触れてはならない。また、どのエリアに刺さっていたかを、スコアラール・相手チームへ聞こえるようにコールすること。
- j). チームゲーム（ガロン）およびダブルスにおいては、オーダーシート・スコアシートに記入された順番で投げる。誤って投げてしまった場合は、そのチームの誤って投げたスローからすべて0点とし、次のスローから正しい順番で投げる。

## 6. スタート

- a). レグのスタートは、チームゲーム（ガロン）およびシングルスがエニースタート、ダブルスはダブルスタートとする。
- b). ダブルスタートはダブルリングおよびダブルブル（インナーブル）にダーツが刺さらなければ得点にならない。それ以前のダーツは得点にならないがダーツ数としてはカウントされる。ダブルリングおよびダブルブル（インナーブル）にダーツが刺さった場合、それ以降のダーツはすべて得点になる。

## 7. フィニッシュ

- a). レグのフィニッシュはダブルのエリアにダーツを刺して残点数を0にしなければならない。
- b). 先にフィニッシュしたプレイヤーをそのレグの勝者とする。
- c). フィニッシュ後に投げられたダーツは得点とならず、フィニッシュ時にそのレグもしくはゲームを終了したものとみなされる。
- d). フィニッシュした際には、相手プレイヤーに確認をしてもらってから、ダーツを抜くこと。

補).札幌リーグにおいては、視覚障害者に限りシングルのエリアでのフィニッシュを認める。

## 8. 競技マナー

- a). 選手は試合中又は試合会場内において、品位のある行動を取ること。
- b). 競技マナー違反(対戦相手および試合会場内の観戦者等に対する有形・無形の妨害・暴言等)と役員が判断したときは、以降のリーグ戦出場資格を失う。
- c). 選手およびチームへのルール・マナー等の指導は、ベニューが責任を持って行うこと。

- d). 競技中の選手がスローラインへ立った際には、極力静かにすること。
- e). 試合中は、電卓の使用を認める。ただし、携帯電話やスマートフォン等の電卓機能の使用は不可とする。

## 9. リーグ戦

札幌ダーツ協会（以下 SDA）リーグ戦は1年間を前期・中期・後期に分け開催する。各ディヴィ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（各ディヴィジョン優勝チームによる下位ディヴィジョンからの勝ち残り戦）を行う。さらに年度末には年間リーグチャンピオン決定戦を行う。

### A チームエントリー

- a). 1チームは4名以上のプレイヤーで構成される。また最低限4名は SDA 会員であること。
- b). チームエントリー用紙に必要事項を記入の上、チームエントリーフィと併せて、期日までに協会本部へ提出すること。チームメンバーの会員登録が済んでいない場合は、同じく期日までに登録すること。

### B ゲーム進行

- a). 原則として 20 時試合開始で、チームゲーム（ガロン）・ダブルス・シングルス順に行う。（試合会場集合 19 時 30 分、チームオーダー提出 19 時 45 分、試合開始 20 時を厳守のこと）
- b). 連絡なく、且つ試合開始時間にチームメンバーが揃わない場合、デフォルトゲームとする。その際のポイントはメンバーが揃っているチームを勝ちとし6ポイント、揃わなかったチームを負けとし-3（マイナス3）ポイントとする。
- c). 試合には、トライアル参戦、助っ人参戦として非会員の参加を認める。  
詳細については別紙②「トライアル・助っ人規定に関して」を参照すること。

d). 試合開始時間にチームメンバーが遅れて来ることがわかっている場合、ゲームの順序を変えて行うことができる。

1).遅れているメンバーは、チームオーダーの際、チームゲーム（ガロン）・シングルの4番目、ダブルスの2番目に記入すること。

2).揃っているメンバーにて消化できるゲーム（ダブルス・シングルの1番目）から順にスタートする。なお、ガロン・ダブルスについてスロー順は問わない。

3).試合可能なゲームをすべて終了した時点で、遅れているメンバーが到着していない場合、残り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る。

4).メンバー2名が遅れている場合も同様の方法をとる。ただし、試合可能なゲームをすべて終了した時点で2名とも到着していない場合はデフォルトゲーム扱いとなる。

e). チームメンバーが3名の場合、試合可能なゲームのみで試合を行うことができる。相手チームにはその旨を伝え、チームオーダーを提出、可試合可能なゲームを行う。なお、リザルトシートには、メンバーが揃っているチームのオーダーはすべて記入すること。

f). チームメンバーが2名以下の場合、デフォルトゲームとし、速やかに相手チーム・試合会場となるベニューへ報告すること。リザルトシートにはメンバーが揃っているチームのオーダーをすべて記入し、両チームのキャプテンサイン（代表者でも可）を記入の上、協会本部へ提出すること。

g). チームの勝敗を決定するゲーム（レグ）はリミットを設定せず、ディサイディングゲーム（ダブルフィニッシュするまでゲームを続ける）とする。

h). 試合中の残り点数などについては、その場にいるものに確認を行うことができる。ただし、アレンジについては同じ試合に参加しているチームメンバー以外の補助は認めない。

i). 服装・マナー・ベニューにおける諸注意等、両チームの合意の下で試合をすすめること。必要であれば、ゲーム開始前にチームキャプテン及び代表者もしくはベニューから告知すること。

## C スコアシート

- a). スコアシート一式は勝利チームが 72 時間以内に協会本部へ提出すること。提出遅延の場合、勝利チームの獲得ポイントが 1 ポイント減となる。すすきのスコアシート回収店については別紙③「スコアシートの提出に関して」を参照。
- b). スコアシートを紛失した場合、ノーゲーム扱いとなり、両チームともポイント無しとする。
- c). リザルトシートにキャプテンサインがない場合、試合結果を無効とし、ノーゲーム扱いとする。

## D 試合日程の移動

- a). 試合日の移動は、原則として試合日の 1 週間前までに相手チームへ申し出、該当チーム同士で話し合いの上で決定し、当初の試合予定日前日までに、**移動を申し出たチーム・移動を承諾したチーム双方から**協会本部もしくはリーグセクレタリーへ報告すること。前週への移動の場合は移動日の前日までに同じく報告すること。
- b). 試合を移動できる期間は、当初の試合予定日の前週から翌週の間で行う。ただし、期前半の試合は前半の日程内で、後半の試合は後半の日程内で行うこと。
- c). 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を行う。連絡なく移動しゲームを行った場合、その試合は認められず、ノーゲーム扱いとなり両チームともポイント無しとする。
- d). 前半および後半の期間内に移動ができない場合、リーグセクレタリーの判断において期間外へ移動することも可能だが、移動後の日程から再度の移動は認められない。
- e). **やむを得ず試合をデフォルトゲームとする場合、対戦相手チーム・試合会場になるベニュー・リーグセクレタリーもしくは協会本部へ連絡をすること。期末に、当該ベニューへの営業補償金として、試合予定日前日までのデフォルトの際は 10,000 円、当日デフォルトの際は 20,000 円を、協会より請求、当該ベニューへ支払う。**

## E リーグポイント

- a) リーグ戦において規定ゲーム数を行った会員に対してリーグポイントを付与する。各期10ポイント（年間最大30ポイント）を北海道ポイントランキングに追加される。
- b) 規定ゲーム数は、自チームの総試合数（チーム対戦数）と同数以上のゲーム数（ガロン・ダブルス・シングルスを各1ゲームと数える）とする。7チーム以上のディヴィジョンでは10ゲーム以上とする。
- c) 4チーム以下のディヴィジョン編成の場合、総試合数が10程度になるよう対戦数を調整する。

## F チームの存続

- a). チームメンバー（SDA会員）のうち最低4名がリーグポイントを獲得していること。やむを得ず、3名しかポイント獲得者がいない状況で2期継続している場合は、該当ディヴィジョンの最下位とし、通常の最下位と同じく降格とする。3期継続の際は、チーム解散もしくは新規チームと同等の扱い（最下位ディヴィジョンからのスタート）とする。
- b). 次期、メンバーの入れ替えを行う場合、リーグポイント獲得者が3名以上いない場合は、新規チームと等しく扱われる。
- c). 1期中に3度以上デフォルトゲームがあった場合、チーム自体が失格（解散）となる。期の前半中にあった場合はすべての対戦がノーゲーム扱いとなり、後半中にあった場合は後半の対戦がノーゲーム扱いとなり、すでに行われた試合も含め両チームポイント無しとする。
- d). 次期チームエントリー締切日までに、直前期の提出物（チーム成績表、助っ人・トリアル参戦費等）と次期提出物（チームエントリーシート、チームエントリーフィ、年度が変わる際は各個人登録費）を全て提出すること。提出漏れや締切日時を超えた場合は次期チームエントリーを認めない。

## G プレイオフ

- a). 各期末でのチーム勝利ポイントが同点且つ直接対戦結果も同点の場合、該当チームでプレイオフを行う。
- b). プレイオフは、該当チーム同士で話し合い、予定日程内で試合を行うこと。また、原則として両チームのホームベニューではないオフィシャルベニューにて試合を行うこと。試合場所・試合日が決定し次第、両チームから速やかに協会本部もしくはリーグセクレタリーへ連絡すること。ただし、チャレンジマッチに関わるプレイオフに関しては、プレイオフ予定日程の前半週にて試合を行うこと。
- c). プレイオフは、リーグポイント獲得者のみ参戦できる。  
なお、チームメンバー3名以下でのゲームは認められない。  
ポイント獲得者が3名しかいない場合も同様にゲームは行えない。
- d). プレイオフは、通常リーグ戦と同じくゲーム進行するが、どちらかが4ゲーム先取した時点でゲーム終了とする。
- e). ゲーム終了後は、勝利チームが72時間以内に協会本部へスコアシート一式を提出すること。ただし、試合結果がチャレンジマッチへ影響を与える場合、極力速やかに協会本部へ提出すること。また、成績表等の提出締切日を超える場合は、提出締切日までに協会本部へ提出すること。
- f). 該当チーム同士で話し合った結果、プレイオフ戦を行わない場合、期の開始時の順位により上位・下位を決定する。**

## H チャレンジマッチ

- a). 各期末での各ディヴィジョン優勝チーム（優勝チームが辞退した場合は2位チーム）にて、チャレンジマッチを行い、各期の地区優勝チームを決定する。
- b). 最下位ディヴィジョン優勝チームが上位ディヴィジョン優勝チームと対戦し、勝利チームが更に上位ディヴィジョン優勝チームと対戦を行う勝ち残り方式とする。

c). チャレンジマッチには、該当チームのリーグポイント獲得者のみ参戦できる。年間リーグチャンピオンチーム決定戦には、該当チームが該当する期でリーグポイントを獲得している者のみ参戦できる。

d). 各試合に2名以上の役員が立ち会うこと。

e). 年度末に、前期優勝チームと中期優勝チームにて対戦、勝利チームと後期優勝チームにて対戦し、年間リーグチャンピオンチームを決定する。

## I ランキングおよびディヴィジョン

a). リーグに参加した全てのチームにリーグランキングが与えられる。

b). 初参加のチームは登録順に最下位とする。

c). 各期終了時のポイントをもって各ディヴィジョン内の順位を確定する。同ポイントの場合は、以下の基準において順位を決定する。

1). チーム取得ポイントの多いチーム。

2). 直接対決の取得ポイントの多いチーム。

3). プレイオフの勝利チーム。

d). 各ディヴィジョンの順位1位と2位が昇格し、最下位の1つ上のチーム（6チームディヴィジョンであれば5位）と最下位が降格する。ただし、チームの解散等に変更される場合がある。

e). チャレンジマッチで下位ディヴィジョン優勝チームが上位ディヴィジョン優勝チームに勝利した場合、ランキングを上位ディヴィジョン優勝チームの1つ上とする。ただし、チャレンジマッチによるランキングの飛び級については、現在のディヴィジョンから最大3つ上のディヴィジョンまでとする。

※飛び級制度に関する詳細は別紙④「飛び級制度(詳細)」を参照のこと。

**f). 各ディヴィジョン1位チームがチャレンジマッチを辞退した際、2位のチームにのみ代理参戦を認める。ただし2位チームの飛び級はできない。**

g). チャレンジマッチが2週等に渡って行われる際は、全日程に参戦できないチームの飛び級は認められない。

## J リーグチャンピオンシップ

現在、北海道ダーツ協会にて年度末に行われるリーグチャンピオンシップには、各地区とも2ディヴィジョン毎に1チーム、選出・参戦させることができる。(2023年度時点では札幌は3チーム選出可)

札幌リーグにおける選考基準順位は次のとおり。

- 1.年間リーグチャンピオンチーム
- 2.各期優勝チーム
- 3.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。

### 代表選考ポイント

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。

ただし、いずれも年度末まで存続しているチームであり、参戦できる選手はいずれかの期でリーグポイントを獲得且つ後期チームメンバーに登録されていることを条件とする。

年度末に行う役員会議にて最終決定、後期末キャプテン会議にて報告する。

## K チーム成績表

a). キャプテン会議にて次期のチーム成績表を、各エントリーチームに配布する。

b). 対戦成績等をすべて記入し、期日までに協会本部へ提出すること。提出が遅れた場合、次期の参戦は認めない。

L その他

- a). 文書化されていないことに関しては、そのつど、キャプテン会議もしくは役員会議にて協議の上、追加・補足する。

別紙①

## リーグ戦時におけるドレスコードのガイドラインについて

このガイドラインは平日に行うリーグ戦時におけるドレスコードのガイドラインです。  
大会などは特に指定のない限り現状のままです、ご注意事項。

簡潔に表現しますと、

「膝裏まで隠す」

「肩を完全に隠す」

「頭を隠さない」

「サンダル・クロックス等は不可」

以上の4点となります。

具体的には、

- ・ボトムスについては、パンツ、スカートに関わらず後ろから見られた際に膝の裏まで隠れているものを着用してください。デザインに関しては不問とします。
- ・トップスについては、襟の有無は問いませんが袖のあるものを着用してください。袖の長さに関しては不問とします。(長袖シャツでも可)ただし、上着の着用は原則不可です。
- ・ボトムス・トップスで上記の丈がなく、インナーウェア等で膝や肩まで隠すような服装は不可です。

例)ショートパンツとタイツ・ストッキング・スパッツなどを着用する。

ノースリーブのシャツとアームスリーブなどを着用する。

- ・帽子やバンダナ・ターバンなどの着用は不可です。
- ・履物については、つま先からかかとまで完全に覆われているものを着用する。デザインは問わないが、ヒールの高さは5cm程度までとする。

以上となります。

ただし、やむを得ない事情がある場合に相手チームの了承を得た場合はこの限りではありません。(病気や怪我、体調不良などの場合や宗教上の理由がある場合など)

別紙の服装例とボトムス丈のボーダーラインも参照してください。

提案したガイドライン上問題のない服装例



提案したガイドラインに抵触する服装例



帽子

帽子

タンクトップ

上着の着用

ノースリーブ

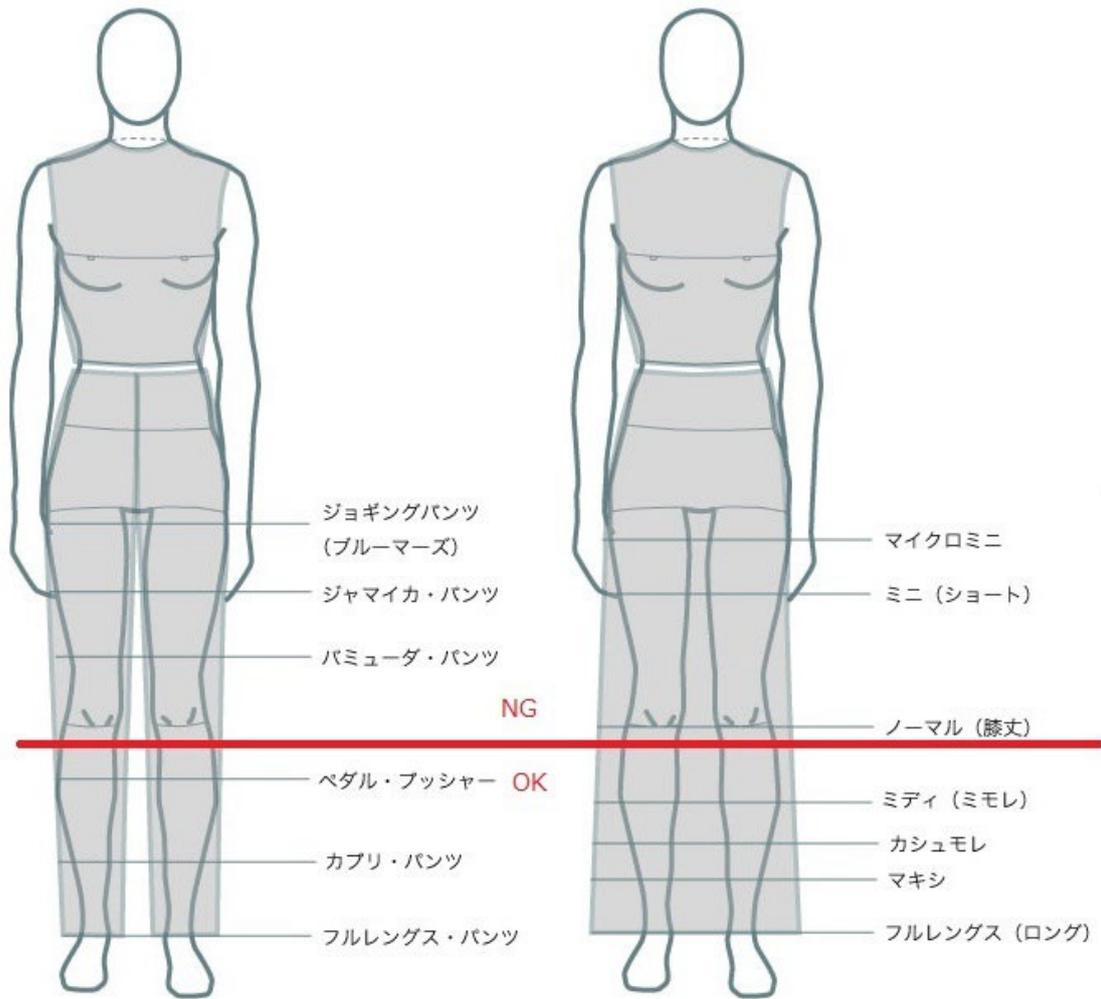
タンクトップ

ハーフパンツ

ミニスカート

ショートパンツ

## ボトムス丈のボーダーライン



## 別紙②

# トライアル・助っ人規定に関して

### ●トライアル参戦

北海道ダーツ協会各支部で行われているハードダーツのリーグ戦に一度も参加されたことのない方のみ、1期に限り1チームでのみトライアル参加できます。

一度でもいずれかのチームで、トライアルで投げたことがある方、会員登録されたことがある方、助っ人参戦された方はトライアル参戦できません。

つまり、別チームでも同じチームでも、以前に投げたことがある方は、トライアル参戦できません。トライアル参戦は1試合(ガロンだけでも、ガロン・ダブルス・シングルスすべて出ても)500円、上限2000円/期です。

### ●助っ人参戦

過去に、トライアル参戦された方や、会員登録されて投げていたことがある方が、更新しなくとも各年度に4試合まで助っ人参戦できます。

ただし、助っ人参戦された方は、同じ期内で他チームでの助っ人参戦はできません。

また、助っ人参戦されていても同じ年度に5ゲーム以上参戦されると、その期から会員登録が必要になります。

助っ人参戦は1試合(ガロンだけでも、ガロン・ダブルス・シングルスすべて出ても)500円です。

※現在、各期終了時にトライアルおよび助っ人参戦費用を集計、各チーム・各ベニューへ請求をしております。各チームでも各々確認願います。

※トライアル参戦および助っ人参戦、いずれも同じ期に別のチームで投げることはできません。2つ以上のチームで参戦された場合、その期の一番初めに参戦されたチームでのみ成績が残り、それ以外のチームでの結果は全てデフォルト扱いとなります。

リーグ戦に参戦されるプレイヤーが、トライアルおよび助っ人参戦できるかの確認は、リーグセクレタリーまでお問い合わせください。

別紙③

## スコアシートの提出に関して

・ゲーム終了後のスコアシートは、勝利チームが協会本部(J&D)へ**72時間以内**に提出してください(郵送可、期限内必着)。すすきの回収店舗(SunnySideUp)には**ゲーム終了当日中**に提出願います。

- ・提出期限内に提出されない場合は、ペナルティとして勝利チームの1ポイント減となります。
- ・スコアシートを紛失した場合はノーゲーム扱いとなり、双方0ポイントとします。
- ・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、その締切日までに提出願います。

●スコアシートをホチキス留めする際は上から、

- 1.ホームチームのオーダー用紙
- 2.アウェイチームのオーダー用紙
- 3.リザルト用紙
- 4.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。

●キャプテンもしくはチーム代表者は、リザルト用紙にサインをする前に記入漏れ等がないか、必ずチェックしてください。

※特に「180」や「ton数」、「ハイオフ」や「ショートレグ」の記入漏れ・記入間違いの無いよう、気をつけましょう。

サインがない場合は、ノーゲーム扱いとなり両チームとも0ポイントとなります。

## 飛び級制度（詳細）

### ・ 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ヴィジョン優勝チームが上位ディヴィジョン優勝チームに勝利した場合、次期リーグは上位ディヴィジョン優勝チームの1つ上に飛び級します。

#### 【飛び級するための条件】

- ディヴィジョン優勝して各期末に行われるチャレンジマッチに出場すること。  
（チャレンジマッチの結果が飛び級に反映される）
- チャレンジマッチにおいて上位ディヴィジョン優勝チームに勝利すること。
- チャレンジマッチ前半戦に出場して勝ち残ったチームは後半戦にも出場すること。  
※ルールブック「H ランキングおよびディヴィジョンのg).」

#### 【飛び級内容】

- 次期リーグは上位ディヴィジョン優勝チームの1つ上に飛び級する。
- 優勝した期のディヴィジョンから最大3つ上のディヴィジョンまで飛び級できる。  
（チームの解散等により4つ上のディヴィジョンまでの飛び級となる場合は3つ上のディヴィジョンまでの飛び級に変更する）
- 飛び級の辞退は認められない。

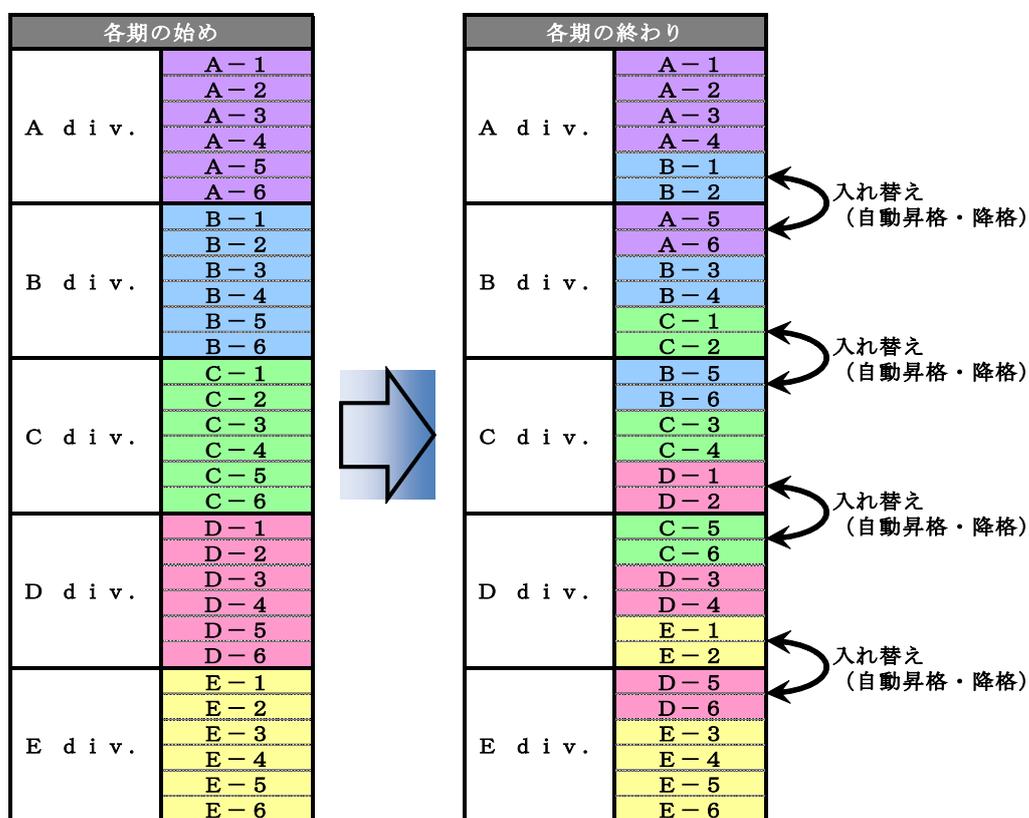
## 飛び級によるディヴィジョン構成

飛び級による次期リーグのディヴィジョン構成は以下ようになる。

### 【入れ替えによる自動昇格・降格】

ルールブック「H ランキングおよびディヴィジョンのd.」により各ディヴィジョンの順位1位と2位が昇格して、最下位の1つ上のチーム（6チームディヴィジョンであれば5位）と最下位が降格する。（例①参照）

### 例①



【飛び級による昇格】

ルールブック「H ランキングおよびディヴィジョンの e).」により、チャレンジマッチで下位ディヴィジョン優勝チームが上位のディヴィジョン優勝チームに勝利した場合、次期リーグは上位のディヴィジョン優勝チームの1つ上に飛び級する。

(例②-1、②-2参照)

例②-1 (E 1位がD 1位に勝利し、C 1位に負けた場合)

飛び級による入れ替え	
A d i v .	A-1
	A-2
	A-3
	A-4
	B-1
	B-2
B d i v .	A-5
	A-6
	B-3
	B-4
	C-1
	C-2
C d i v .	B-5
	B-6
	C-3
	C-4
	E-1
	D-1
D d i v .	D-2
	C-5
	C-6
	D-3
	D-4
	E-2
E d i v .	D-5
	D-6
	E-3
	E-4
	E-5
	E-6

飛び級による昇格

入れ替え  
(自動昇格・降格)

例②-2 (E 1位がD 1位に勝利、C位にも勝利したが、B 1位に負けた場合)

飛び級による入れ替え	
A div.	A-1
	A-2
	A-3
	A-4
	B-1
	B-2
B div.	A-5
	A-6
	B-3
	B-4
	E-1
	C-1
C div.	C-2
	B-5
	B-6
	C-3
	C-4
	D-1
D div.	D-2
	C-5
	C-6
	D-3
	D-4
	E-2
E div.	D-5
	D-6
	E-3
	E-4
	E-5
	E-6

飛び級による昇格

飛び級による昇格

入れ替え  
(自動昇格・降格)

【飛び級の上限】

ルールブック「H ランキングおよびディヴィジョンの e).」により、4つ上のディヴィジョンまでは飛び級できない。(例③参照)

例③ (E 1位がB 1位に勝利しても上限を超えるため飛び級はC 1位の1つ上まで)

