



学生ダーツリーグ 全日本選手権

概要

学生ダーツリーグ全日本選手権概要

主催・運営

本リーグは、株式会社ランシステムと株式会社ダーツライブ（※以下、運営事務局）が共同で主催・運営するプログラムです。

全国の大学生・大学院生・短大生・専門学校生を対象とした国内初のオンラインによる全国学生ダーツ大会です。全国の学生が学校単位でチームを作り、DARTSLIVE GLOBAL LEAGUE 機能を使用し、全国のチームとオンラインにて対戦を行い、No.1となる学校を決定します。

参加条件

18歳以上の学生で構成された、学校単位（大学・大学院・短大・専門含む）の団体。インカレサークルはNGとします。学校が認めたサークルである必要ありませんが、運営上、学校名は使用します。1チームにつき4名以上20名以下の生徒で構成願います。

参加資格

エントリー校の中から、抽選で選ばれた16校が参加資格を有します。参加校は、試合日に試合が成立するためにプレイヤーを集めなければなりません。

エントリーフィー

1チーム5,000円。当選後に店舗に行き参加登録時に支払い。別途、試合当日の店舗利用料金も発生します。

エントリー申込手続き

WEBのエントリーフォームより代表者が、代表者名・電話番号・メールアドレス・学校名・登録予定人数・希望ホーム店舗を入力のうえ応募ください。

リーグ参加出場枠

厳正なる抽選のうえ16校を選出。

チーム登録

当選した16校の代表者は、学生ダーツリーグ全日本選手権に参加するにあたり、期間内にホーム店舗に来店いただき、同意書にサインと、エントリーフィー5,000円をお支払ください。

期間：10月11日（火）～10月18日（火）

メンバー登録

当選した16校の代表者は、メンバー登録用フォームのメールが届きますので、期間内にメンバーの情報（氏名、DARTSLIVEカードID）を入力の上、メンバー登録を行ってください。

※登録情報が無い選手は出場できません。追加登録をする場合は店舗スタッフまでお問合せください。
※登録されるお客様はDARTSLIVE会員登録が必要になります。

期間：10月11日（火）～10月18日（火）

試合日程

予選ラウンドロビン

日程：11月1日～11月15日（毎週火曜日／3回）時間：19時30分～21時
参加チーム数：全16チーム

準々決勝

日程：11月29日（火）時間：19時30分～21時
参加チーム数：8チーム

準決勝

日程：12月6日（火）時間：19時30分～21時
参加チーム数：4チーム

決勝

日程：12月18日（日）時間：13時（予定）
参加チーム数：2チーム

※当日欠場は不戦敗とさせていただきます。

※試合が消化できなかった場合には、最初に日程変更を申し入れたチームを不戦敗と致します。

試合概要

チーム編成

試合開始時刻までにレーティングが出ているDARTSLIVEカードを所持しているプレイヤーが4名以上ご参加頂ければ、試合が成立します。

試合開始

開始時刻までに試合を開始できる状態にないチームは、試合開始30分前までには運営事務局に連絡をしてください。当日の不参加は不戦敗となります。

試合結果 ※予選のみ

システムにより、試合を終了した時点で試合結果が表示され自動で集計されます。

優勝チームの決定

各グループ1位と2位のチームが決勝トーナメントへ進出し、シングルイリミネーショントーナメント方式で優勝チームを決定致します。

ペナルティ

選手が集まらないという理由での不参加（デフォルト）をしたチームは、次回開催時、同校からの出場を禁止とします。また、当イベントはオートハンデ機能を使用するため不正を行わないようご協力お願い致します。万が一不正が発覚した場合には、参加をお断りする場合がございますので予めご了承ください。

※その場合エントリーフィーのご返金はいたしかねます。

概要

ゲームルール

ゲームフォーマット

全試合オートハンデ戦

1Leg 目 ガロン	901	
2Leg 目 ダブルス	701	出場回数 制限 1 回
3Leg 目 ダブルス	701	
4Leg 目 ダブルス	STANDARD CRICKET	
5Leg 目 シングルス	501	出場回数 制限 1 回
6Leg 目 シングルス	701	セパレートブル (M-out)
7Leg 目 ダブルス	STANDARD CRICKET	出場回数 制限 1 回
8Leg 目 ダブルス	STANDARD CRICKET	
9Leg 目 ガロン	1101	

ハンディキャップ

全てのゲームに DARTSLIVE2 オートハンデキャップが適応されます。

先攻後攻の決定と投げる順番

最初の Leg において、先攻後攻の決定は、DARTSLIVE2 コイントス機能により決定されます。次の Leg より負けチームが先攻になります。ガロン戦は、ゲーム途中での投げる順番の変更はできません。

試合前の練習

試合前の練習は、1 人 1 スローとし、スムーズな試合進行を心がけて下さい。

勝敗による獲得試合ポイント

1Leg 勝利する毎に、1 ポイント獲得できます。全ての Leg 終了後、ポイントの高かったチームには、勝利ポイントとして 2 ポイントが与えられます。試合が行われなかった場合、不戦勝のチームは 11 ポイント (9 ポイント + 2 ポイント)、不戦敗のチームは 0 ポイント獲得となります。

※不戦勝チームはリーグシステム画面でスタンバイ状態にし、30 分程待機して頂く必要があります。
※引き分け試合となった場合 TIE BREAKER で勝敗を決めます。

TIE BREAKER について

設定ラウンド終了後、同点の場合に自動的に始まります。試合を行ったプレイヤーの中から代表者を決め 1 本だけスローして下さい。点数が高いチームが勝利になります。

試合成立の条件

試合当日 1 チーム 3 名以下の場合、試合不成立となります。人数不足のチームは、不戦敗となります。どちらも集まらない場合は、無効試合として消化されたものと判断し、両チーム不戦敗となります。

各ゲームの勝敗決定について

01 ゲーム

- 設定ラウンド内に終了した場合
先に点数を 0 にしたチームの勝利
- 設定ラウンド内に 1. の勝利条件を満たさない場合
TIE BREAKER で勝敗を決定します。

STANDARD CRICKET ゲーム

- 設定ラウンド内に終了した場合
全てのクリケットナンバーをクローズし、点数の高いチームの勝利
- 設定ラウンド内に 1. の勝利条件を満たさない場合
点数の高いチームの勝利
- 設定ラウンド終了後、同点の場合
TIE BREAKER で勝敗を決定します。

マシントラブルについて

通信エラー等の理由により、試合が途中で終了してしまった場合

プレイヤーの方は、すぐに店舗スタッフに伝え、対応してもらってください。

ゲーム中に通信断が発生すると、直前のオーダー決定画面に戻ります。再度オーダーを決め、「ゲーム開始 (CHANGE)」ボタンを押してください。通信が復帰した場合、ゲームをやり直すことができます。

通信が復帰しない場合、一定時間経過後にメッセージが表示されます。対戦相手と連絡を取り、状況に応じて「戻る (CHANGE)」ボタン (メッセージを閉じ、オーダー決定画面に戻る) か「マッチを中断する (P1)」ボタン (マッチを中断して GLOBAL LEAGUE メニューから抜ける) を選んでください。マッチを中断した場合、再度「GLOBAL LEAGUE」メニューを選ぶと、中断されたマッチのオーダー決定画面からの再開になります。

※中断してしまったマッチは、再試合になります。

ダーツが刺さった場所と反応したナンバーが異なる場合や、スローとは関係なく盤面が反応した場合

反応が優先となります。試合を続行して下さい。

※誤反応に関しては、日頃からのメンテナンスを心がけていますが、改善されない場合は、店舗スタッフにお申し付けください。

マナーについて

- 試合開始前、終了後は、カメラの前に集合し挨拶をしましょう。
- 練習スローは 1 人 1 スローになります。
- ダーツは紳士のスポーツです。節度を持ったプレイをお願いします。
- 対戦相手のプレイの妨げになるような行為はお止めください。

学生ダーツリーグ全日本選手権専用サイト

<http://www.darts-studentsleague.com/>

運営事務局お問合せ先: studentsleague_info@runsystem.co.jp