

【AKDO規約】

発行年月日 2010年4月1日
第一版発行

第1条 総則

神奈川ダーツオーガニゼーション(以下AKDOと略す)は年間の活動として下記の事項を円滑に行います。

1. 年間1回以上のトーナメントの開催。
2. 年間2シーズン以上のパブリーグの開催。
3. 全国JDOトーナメントのエントリー案内・受付。

第2条 登録

1. 年会員の登録は、リーグメンバーであれば、チーム登録とともに申請を行う。
各シーズンのリーグ登録、はAKDO会員4名以上12名以下でチームを結成し、ホームベニューを定め、申請する。
新規にエントリーしようとするチームは、参加しようとするシーズンの前期のリーグ戦が終了するまでに事務局にエントリー表明を連絡する。
チームを継続する場合は、特に申し出がない限り自動継続とする。
チームを解散する場合はシーズン終了前に事務局に来期のエントリーを行わない旨の届出(電話またはFAX)を行い、解散できるものとする。
また、チームに属せずに個人で申請する場合は個人会員申請書を事務局に提出し会員登録を行う。この場合、自動継続にはならないので年度毎の登録が必要になる。
2. リーグ登録されたチームのキャプテンまたはチーム所属の会員1名以上は、シーズン終了後、次シーズン開始前のキャプテンミーティングに出席しなければならない。
リーグ登録されたチームのキャプテンまたはチーム所属の会員の全てが出席できない場合は、事前に事務局に欠席の旨を伝えなければならない。
3. 新規リーグ登録はAKDO会員4名以上12名以下でチームを結成し、所定のチームエントリー用紙にキャプテン以下チームメンバー全員の氏名を記入し、前シーズン終了日までに事務局にFAXで提出を行う。
4. 会員登録料の納付はリーグメンバーの場合、キャプテンミーティング時に所定の登録料をチームキャプテンが持参するかキャプテンミーティング前に銀行振込を行い、登録完了とする。シーズン途中で入会した会員については、個人会員申請書を持参、FAXで申請を行い、登録料を持参または銀行振込で事務局が確認した時点で登録完了となる。
5. リーグ登録はチームのキャプテンが行わなければならない。
6. 個人登録料は年間6000円とし、納められた登録料はいかなる理由があっても返還しない物とする。
7. チーム登録にはシーズン毎に1チーム10000円のチームエントリーフィーが必要となり、納められた登録料はいかなる理由があっても返還しないものとする。
8. 個人登録料及びチームエントリーフィーはキャプテンミーティングで決定できるものとする。
9. 1シーズンに複数のチームに所属し、試合に出場することは出来ない。ただし、所属チームが解散し、リーグ戦に参加できない事態が発生した場合に限り、他の1チームで試合に出場することが出来る。
10. リーグ登録時の所属チームで試合に出場していない者は、他の1チームに移籍し、試合に出場することが出来る。
11. シーズン途中の新規会員登録はその者が試合に出場する前に入会手続きをしなければならない。
12. チームは試合に非会員(1DAY会員)を出場させることが出来る。ただし、1試合につき1名以上はAKDO会員であるチームメンバーの参加を必要とする。
13. 非会員(1DAY会員)は、試合に出場した場合、1人1日500円をAKDOに納めなければならない。(1DAY会員フィー)
14. 1DAY会員フィーの支払いはチームキャプテンが管理し、次キャプテンミーティング時に支払うものとする。
15. 1シーズン中、1チームの出場人数(非会員含む)は12名を超えてはならない。
16. 会員番号の確認はWEBページ <http://www.kanagawa-do.com/list> より確認し、次節以降は会員番号を使用すること。(ID : akdo Pass : akdo2000)

第3条 運営

1. チームはリーグ登録をするときに、キャプテン及びチームセクレタリー(副キャプテン)を決めなければならない。
2. チームセクレタリーはキャプテン不在の場合、代行を務めなければならない。

第4条 オフィシャルベニュー

1. リーグ登録チームはオフィシャルベニューに属してなければならない。
2. オフィシャルベニューの登録はAKDO事務局の面接を経て登録される。
3. オフィシャルベニューの登録には年間10000円のベニュー登録料が必要となり、登録時に交付されるベニュー証明書を店内に掲示しなければならない。
4. オフィシャルベニューは以下の項目の各条件を満たさなければならない。
条件が満たされないとと思われる場合はキャプテンミーティングを通じ事務局に報告し、再審査を請求できる。
 - a. ボードの設置及びスローイングラインに関する規則(AKDOリーグ戦競技規則第2条)を満たさなければならない。
 - b. BGM等の店内音楽は、プレイヤーがダーツボード前にて通常の音量でコールした際にスコアキーパー及び対戦相手が聞き取れる音量になるように適切に調整する。
 - c. ダーツボードからスローイングラインまでの間にリーグ戦関係者以外の人物が不意に侵入しないよう、適切な措置を講じる。
 - d. AKDOリーグの規定に応じたミニマムチャージがある為、金額に応じた飲食物の提供が出来るようにする。
 - e. リザルトシート、スコアシートの保管管理の担当者を決め施行し、次のシーズンが始まるまで保管すること。
 - f. プレイヤーが安全に競技できるように配慮する。
 - g. 試合開始1時間前から試合終了までは、ダーツボードを設置しなければならない。
 - h. その他AKDOに委託された関係手続きを行う。

第5条 試合日程

1. チームが参加するディビジョンの全てのチームとホーム&アウェイで1回ずつ試合を行うように組み合わせる。
2. 対戦する両チームキャプテンの合意により、試合日及び開始時刻を変更することができる。
3. 試合日程等を変更する場合、変更を申し入れたチームが試合会場のオフィシャルベニューに了承を得て、その旨を速やかに事務局に連絡する。
4. 試合日程を変更する場合、同日に同一チームが2試合以上の試合を行ってはならない。
5. 試合日程の変更は全節終了から次節開始までの間に行わなければならない。
ただし、最終試合の日程変更は全節終了から当節開始日までに行わなければならない。

第6条 ランキング及びクラス

1. 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。
2. 初参加のチームは登録順に最下位とする。
3. シーズン終了時のポイントを以って各ディビ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於いて順位を決定する。
 1. 全試合の勝率
 2. 直接対決の取得ポイントの多いチーム
 3. 直接対決のチームゲームの勝率
 4. 直接対決のダブルスゲームの勝率
 5. 直接対決のシングルスゲームの勝率
4. 各ディビジョンの上位2チームが昇格し、下位2チームが降格する。
ただし、チームの増減等によりこの限りではない。
5. チャレンジマッチ、プレーオフの結果による、ディビジョンの飛び昇級はない。

第7条 試合

1. 試合は7ゲームで以下のとおりに行われる。
 - a. チームゲーム(4名1組):1001 1レグ 120ダーツリミット
ストレートスタート・ダブルフィニッシュ ×1試合
 - b. ダブルスゲーム(2名1組):501 ベストオブ3レグ 45ダーツリミット
ダブルスタート・ダブルフィニッシュ ×2試合
 - c. シングルスゲーム:501 ベストオブ3レグ 45ダーツリミット
ストレートスタート・ダブルフィニッシュ ×4試合
2. ゲームを行う順序は両チームキャプテンの合意があれば変更することが出来る。
3. プレイヤーはチーム・ダブルス・シングルスゲームの各1回、合計3回までしか出場することが出来ない。
4. 開始時刻は20時とする。定刻を30分経過しても一方のチームが3名未満の場合はデフォルトとする。ただし両チームの合意があればこの限りではない。
5. 試合が成立する最低人数は3名(チャレンジマッチ・プレーオフは4名)とする。
一方のチームが3名で試合を行う場合、成立しないチーム・ダブルス・シングルスゲームは4名以上で構成された相手チームの不戦勝とする。
6. 両チームキャプテンは7ゲーム全ての出場者を決定し、リザルトシートに氏名及び会員番号(非会員は「助」もしくは「1DAY」と表記、新規加入者は「New」と表記)を記入し、試合開始前にオーダー交換を行う。
ただし、一方のチームが3名の場合は、シート記入前に対戦チームに通知し、ダブルスは1ゲーム目、シングルスは1, 2, 3ゲーム目で試合を行う。
7. 両チームより1名ずつスコアキーパーを行う。
ホームチームはスコアシートに記入し、アウェイチームはスコアボードまたはパソコン入力を担当するものとする。スコアシートとその他の表示スコアが異なる場合は自チームの次のスローが始まる前まで修正できる。
それ以降はスコアシートが優先される。
8. AKDOと他団体(及びソフトダーツ等)との同日試合の掛け持ちは認めない。
9. 試合進行をスムーズに進め、ゲームをむやみに中断してはならない。

第8条 ポイント

1. ポイントは試合の各ゲームの勝者に1ポイントが与えられ、1試合7ゲーム7ポイントが与えられる。4ゲーム以上勝利したチームにボーナスポイント2ポイントが付与される。
2. 両チームとも3名で試合を行った場合、勝利チームにはボーナスポイントはない。
3. デフォルトとなった場合、デフォルトの原因となったチームはマイナス3ポイント、対戦チームをデフォルト勝ちとし7ポイントを付与する。

第9条 試合結果の記録

1. 両チームのキャプテンは試合後、リザルトシートを作成しなければならない。
記入・確認の上サインを以って公式記録と証明される。
2. 試合終了後、勝利チームが責任を持ってリザルトシートを直ちに事務局指定のFAXへ送らなければならない。
3. リザルトシートの提出が試合日翌日の20時を過ぎた場合、勝利チームのボーナスポイントが付与されない。
4. リザルトシートはシーズン終了までチームキャプテンもしくはオフィシャルベニューで管理保管すること。
5. スコアシートはシーズン終了までチームキャプテンもしくはオフィシャルベニューで管理・保管し、事務局から問い合わせがあった場合に対応できるようにしておくこと。

第10条 デフォルト

1. 試合が不成立になることをデフォルトという。
2. 試合日変更を申し出たチームはデフォルト勝ちの権利を失う。
3. 試合日変更の申し出を受けたチームが原因でデフォルトになった場合、両チームともに0ポイントとする。
4. アウェイチームがデフォルトした場合、試合ベニューにAKDO規定のデフォルト罰金を支払う。支払いの期限は次節開始前までとする。(24000円)
5. デフォルトとなった場合、デフォルトの原因となったチームはマイナス3ポイント、対戦チームをデフォルト勝ちとし7ポイントを付与する。

第11条 チャレンジマッチ

1. リーグ終了後、各ディビジョンの優勝チームは下位ディビジョンよりチャレンジマッチ方式のプレーオフを行う。
2. プレーヤーはシーズン中に当該チームにて1試合以上参加したもののみで構成され、非会員(1DAY会員)は参加できないものとする。
違反が発覚した場合はデフォルトとし、全てのチャレンジマッチ結果が無効になる。
3. 試合会場・試合方法・開始時間はYear's Championship実行委員会が決定する。
連絡なく開始時間を過ぎた場合デフォルト負けとする。
4. チャレンジマッチ時の試合順序の変更は認めない。
必ずチームゲーム、ダブルスゲーム、シングルスゲームの順番で行い、先に4ゲーム先取した時点で終了となる。
5. ミドルフォーデイドルによる先攻決めは、上位ディビジョンチームが先投げの権利を有する。
6. スコアキーパーは各ディビジョン最下位のチームが行う。

第12条 イヤーズチャンピオンシップ (Year's Champinship)

1. 年間スケジュールが全て終了した後、各エリア、各シーズンの優勝者による年間プレーオフを行う。
2. 試合会場・開始時間はYear's Championship実行委員会が決定する。
3. 試合内容等は第11条に準ずる。

第13条 異議申し立て

1. 規約違反等に関する異議申し立ては、キャプテンのみがFAXもしくはEメールにより、事務局への提出によって認められる。
2. 異議申し立ての判断は事務局が行う。その判断を不服とした場合、キャプテンミーティングにて決議を行う。

第14条 チームの解散と継続

1. 翌シーズンに登録をしないチームは、シーズン終了までに事務局へFAXもしくはEメールでその旨を伝えなくてはならない。
2. 事務局にチーム解散の表明がなされない場合、自動的に次のシーズンへの参加表明をしたものとみなす。
3. 継続されるチームには、前シーズンに1試合以上出場したチームメンバーが2名以上参加していることが条件となる。
4. シーズン途中でチームを解散したとき、対戦相手のチームのポイントも含め、そのチームの全ポイントが無効となる。

第15条 服装規定

1. AKDOパブリーグにおいては、服装に関する規定は設けない。

第16条 支部の設置

1. 下記の条件を満たした場合、県内支部としてAKDOリーグの活動ができるものとする。
 - ・神奈川県内で、同地区に支部がない事。
 - ・参加ベニュー数が2ベニュー以上あること。
 - ・参加チーム数が4チーム以上であること。
 - ・支部長、支部セクレタリー等の役員の設置。
 - ・支部設置の明確な理由。

『支部設置申請書』に必要事項を全て記入し、支部長予定者がAKDO事務局に持参し申請を行なうこと。

第17条 その他

1. 試合の進行を損なう恐れのある言動、服装、及び装身具の着用は慎む。
2. 試合の進行をスムーズに行うよう努めなければならない。
3. 以上の各項目に規定されていない事象が発生した場合、事務局の判断をもって解決するものとする。

以上

【AKDOダーツリーグ規則】

発行年月日 2010年4月1日
第一版発行

第1条 総則

1. このルールはAKDO主催のパブリックに適用され、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。

第2条 用具及び設備

1. 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、及びバレル、シャフト、フライト(その他プロテクター等)から構成され、長さが30.5cm以下であり、重さが50gを超えてはいけない。
2. 試合用ダーツボードはAKDO支給の試合用ボードを使用する。
やむを得ず他のボードを使用する場合は相手チームの了承を得てからボードの変更を行う。ダーツボードはブリッスルダーツボードを使用する。
3. ダーツボードの中心の高さが床面より173cmの高さに来るように設置する。
4. ダブルエリアの濃色の方を20とし、正面から見て中央真上に来るように設置する。
5. オッキー(Oche=仕切り板)はダーツボード表面の真下から237cmダーツボードの中心からは293cmのダーツボードの正面に設置される。高さは3cm程度とし、長さは61センチ以上が望ましい。また、オッキーの設置が困難な場合はスローイングラインを明示することで代用できる。ラインの幅が広いものなどは前端、後端のどちらがスローラインなのかを明示する。
6. スローイングエリアはオッキーより後方に適度な広さの空間を確保する。
7. 照明は試合進に支障のない明るさを必要とし、光源は影が出来ないように2ヶ所以上が望ましい。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を設置する。
8. 1ゲームが終了するまで、破損した場合を除き、ダーツ(部品を含む)の交換を行ってはいけない。破損による交換を行う際は必ず相手チームの了承を得てから行う。

第3条 スコアキーパー

1. スコアキーパーはゲームごとに各チーム1名ずつ選任され、ホームのスコアキーパーが必ずスコアシートに記入する。
2. スコアキーパーはアレンジ及びスロー途中の残り点数を教えることはできない。ただし、試合に参加している他のプレイヤーはアレンジ及びスロー途中の残り点数を教えることが出来る。(相手チームの了承を得ればこの限りではない)
3. スコアの計算及びスコアシートの記入内容の責任はプレイヤーが負う。
スコアキーパーのコールの聞き間違いや計算ミス、記入ミスはプレイヤーの指摘によって修正できる。
4. スコアキーパーはダーツがボードに刺さった位置、順序を確認しなければならない。
5. スコア計算の補助器具として、パソコンのスコア計算ソフトを使用しても良い。
ただし、スコアが異なった場合、スコアシートが優先される。

第4条 スローイング

1. プレイヤーはダーツを手で投げなければならない。
2. 3本のダーツを1本ずつ投げる。それをワンスローまたはスリーダーツと呼ぶ。
3. ボードに刺さらずに落ちたり、跳ね返ったりしたダーツを再投することは出来ない。
ただし不注意により手元から落下したダーツはこれを拾い、投げる事が出来る。
4. プレイヤーはオッキーよりも後からダーツを投げなければならない。
オッキーよりも左右に出て投げる場合はオッキーの延長戦より後から投げる。オッキーを越えて投げた場合は得点と認められない。
5. 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特典と認められない。
(ワイヤーに刺さった場合はこれを認めない)

第5条 練習スロー

1. ゲーム前に2スローの試投ができる。
2. 試合中の試投はソフトティップ・スティールティップに関わらず認めない。

第6条 ミドルフォーデイドル

1. 先攻後攻、リミットに達したレグの勝敗を決めるために、ミドルフォーデイドル(以下ミドル)を行う。
2. 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。
3. ホームチームが先攻後攻を決めるミドルを先に投げる。
4. ミドルで投げられたダーツがダーツボード上(ダブルの外側も含む)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。
5. 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となる。その際、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。
6. 両者がインナーブルもしくはアウトターブルに入れた場合、またアウトターブルの外側リングからの距離をスコアキーパ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。
7. 両者再投(アゲイン)の場合は投げる順番を入れ替えなければならない。
8. 先に投げたプレイヤーのダーツがインナーブルもしくはアウトターブルに入っている場合、後に投げるプレイヤーが確認した上でそのダーツを抜くことができる。
9. ミドルの勝敗または再投の判断を行うまで、ボード上のダーツに触れることはできない。もし触れてしまった場合は、ダーツに触れたプレイヤー側がミドルの敗者となる。

第7条 得点

1. ワイヤー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、ワイヤーをくぐる前のエリアの得点となる。
2. プレイヤーはスロー終了後、得点をスコアキーパー及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。
3. コールする前にボードより落下したダーツは得点にはならない。
4. 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。
5. プレイヤーのコールの訂正、スコアキーパーの計算ミス訂正は、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報告する。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。
6. 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、ダブルス戦のみレグ毎にスコアキーパー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。
7. 残点数より多い得点、ダブルエリア以外での残点数が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。残点数は前スローの残点数となる。
8. 明らかなバーストの場合は、速やかにコールし、残りのダーツを投げてはならない。

第8条 スタート

1. レグのスタートは、チームゲーム及びシングルスがストレートスタート、ダブルスがダブルスタートとする。
2. ダブルスタートはダブルリング及びダブル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はならないがダーツ数にはカウントされる。ダブルリング及びダブルブルにダーツが刺さった以降のダーツは全て得点になる。

第9条 フィニッシュ

1. レグのフィニッシュはダブルエリアにダーツを刺して残点数を0点にしなければならない。

第10条 リーグ結果の提出、順位の決定

1. 試合終了後、速やかにリザルト用紙をリーグセクレタリーまでFAXして下さい。
2. 各ディビジョンで最も高いポイントを獲得したチームがディビジョン優勝チームとなります。
3. 同ポイントの場合は下記の要領で順位を決定します。
 1. 全試合の勝率
 2. 直接対決の取得ポイントの多いチーム
 3. 直接対決のチームゲームの勝率
 4. 直接対決のダブルスゲームの勝率
 5. 直接対決のシングルスゲームの勝率それでも決まらない場合は対象チーム同士でプレーオフを行います。

第11条 試合日の飲食費

1. AKDOリーグの試合日は、1チーム12,000円のミニマムがあります。
ご理解・協力のほど宜しくお願い申し上げます。

以上

その他不明な点や、内容の修正点、記載間違い等ございましたら下記まで。
FAXかEメールでの報告をお願い致します。

AKDO事務局

〒231-0045

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町6-146-2F

CASINO DRIVE内

TEL&FAX 045-262-2336

Eメール kanagawa.do@gmail.com

緊急時連絡先

リーグセクレタリー

内藤 光重

携帯電話 080-3932-7110