

# Pleasure League

総当たり戦・前後期各 18 試合

日 時：毎週月・火曜日

時 間：21 時開始

ダーツ台：一番右側のソフトの台・ハードダーツ

## 1. Host チームと Guest チーム

対戦表の左側のチームが Host チームとなり、試合の進行・記録を担当

## 2. ゲーム内容

1 試合 13 ゲームで構成されます(ソフトダーツ)

1	TRIOS-GAME	1101	1 ゲーム
	1101 を 4 人対 4 人で行う		
2	DOUBLES-GAME	301	2 ゲーム
	ダブルイン・ダブルアウト・ブルセパレートで行う		
3	DOUBLES-GAME	501	2 ゲーム
	ダブルアウト・ブルセパレートで行う		
4	TRIOS-GAME	S.CRICKET	1 ゲーム
	STANDARD CRICKET を 3 人対 3 人で行う		
5	TRIOS-GAME	BULL SHOOT	1 ゲーム
	EAGLE' S EYE を 3 人対 3 人で行う		
6	SINGLE-GAME	501 or S.CRICKET	3 ゲーム
	501 or S.CRICKET をチョイスして行う		
7	DOUBLES-GAME	S.CRICKET	1 ゲーム
	STANDARD CRICKET を 2 人対 2 人で行う		
8	DOUBLES-GAME	MEDLEY	1 ゲーム
	701 - S.CRICKET - 701 を 2 人対 2 人で行う		
9	TRIOS-GAME	HALF-IT	1 ゲーム
	HALF-IT を 3 人対 3 人で行う		

## ハードダーツのゲーム内容

1	TRIOS-GAME	901	1 ゲーム
	901 を 3 人対 3 人で行う		
2	DOUBLES-GAME	301 (D.I.・D.O.)	2 ゲーム
	301 ダブルイン・ダブルアウトを 2 人対人で行う		
3	SINGLE-GAME	301 (D.O.)	2 ゲーム
	301 ダブルアウトを行う		
4	DOUBLES-GAME	S.CRICKET	1 ゲーム
	S.CRICKET を 2 人対 2 人で行う		
5	全員	ゴルフ	1 ゲーム
	ゴルフを全員で行う		

### 3. ラウンドリミット

各ゲームのラウンドリミットは以下のようになります

(ソフトダーツ)

1101	20 ラウンド
701	15 ラウンド
501	10 ラウンド
301	10 ラウンド
S.CRICKET	15 ラウンド
BULL SHOOT	8 ラウンド
HALF-IT	9 ラウンド

(ハードダーツ)

901	20 ラウンド
301	10 ラウンド
S.CRICKET	15 ラウンド
ゴルフ	18 ラウンド

### 4. ゲームルール

① ジャンケンコークで先攻の決定 (ビット数)

② MEDLEY に関して

2Leg 目は 1Leg 目の敗者チームが先攻

2Leg 目終了時点で 1 勝 1 敗の場合はジャンケンコークで先攻を決定

- ③ ラウンドリミットに達してもチェックできなかった場合、点数で勝敗を決定する
- ④ ラウンドリミットに達して同点の場合、先攻チームの勝利
- ⑤ ハードダーツの 01 はリミットオーバーの場合ミドルをして勝者決定します

## 5. チーム順位とポイント

- ① 総合順位・チーム順位は**勝数**となります
- ② ポイントは1ゲーム勝利する毎に1ポイント  
1試合13ゲーム構成のため、1試合の最大獲得ポイントは13ポイントとなります
- ③ 最終戦終了時、勝数が同数の場合はポイントの多いチームが勝ちとします  
勝数、ポイントとも同数の場合はプレーオフとなり、直接対戦にて順位を確定します
- ④ 3名以上揃わなかった場合はその時点でデフォルト負けとなります  
但し、ゲームの勝敗ポイントは反映します

## 6. リザルトシート

- ① Player Name  
登録時の名前・カードネームに近い形で分かりやすく記入  
ヘルプを使用した場合は名前の横にⓂと記入
- ② AWARD  
それぞれを記入  
詳細な書き方はシート記入方法を参照してください  
ハードダーツも AWARD を記入
- ③ 各ゲーム  
チョイスの試合は、選択したゲームに○をする

## 7. 試合終了時

挨拶後は Guest チームが Host チーム側をまわって握手する  
各チームのキャプテンは結果の正誤を確認し、サインを忘れずにする

## 8. 登録・変更について

- ① チームの登録・解散  
シーズン開始時・終了時に受付けます
- ② プレイヤーの登録・移動・脱退  
登録は随時受付  
移動・脱退はやむを得ない事情を除き、シーズン途中でのチーム移動・脱退は認めません
- ③ 登録・変更等に関して  
プレイヤー → キャプテン → スタッフ へ連絡  
スタッフの受付をもって処理完了とする

- ④ HP 上の表示ネーム  
フェニックスのカードネームを使用  
変更したい場合は③の手順で申請してください

## 9. その他

試合内容・ルール・日程に関しては、シーズン初めに決定した項目で1シーズを行う  
シーズン途中での変更はやむを得ない場合を除き、原則として行いません

## 10. 対チーム Pleasure 戦について

- ① Pleasure 戦は「HARD」で行います
- ② アワードは出席者全員に付きます
- ③ 既存チームメンバーはチーム Pleasure でのアワードと自チームでのアワードを合計します
- ④ Pleasure 戦にチーム Pleasure として参加した既存チームメンバーは各チームに参加ポイントとして1ポイントを毎度加算し最終合計ポイントに反映します
- ⑤ 当日集まった全員を2チームに分けて行います
- ⑥ Pleasure 戦はポイント制とするため勝敗はつけません  
各チームメンバー = 4名以上→5ポイント、3名→3ポイント、2名→2ポイント、1名→1ポイントのポイントを各チームに加算します