

【ZERO LEAGUE オンライン規約】

事務局では、リーグ再開に伴い、新型コロナウイルスの拡散防止の観点から、通常のローカル対戦からオンライン対戦へ変更も可能としております。それに伴い、オンラインでのルールが一部、通常とは異なっておりますので、オンライン試合の場合、以下のルールを適用させていただきますので、ご確認下さい。

敬具

記

★事前準備

- ・配布したリストを基に、対戦相手チームと連絡の取り合える環境にしておくこと。
- 必ず試合中も、連絡が取りあえる状態にして試合を行って下さい。
- ※ゲーム中に試合を放置し、30分以上連絡が取れない状態が続いた場合、そのチームは不戦敗とする。
その場合行った試合も含めて、試合結果を 0-15 の不戦敗とする。

★試合進行

① オーダー及び重複違反について

キャプテンまたは代表者は、試合開始 10 分前までにオーダーを組まなければならない。

オーダーの準備が出来たら、対戦相手チームに連絡し、（基本はホームチームから連絡）その旨を伝える。両チームのオーダーが確定し、確認が出来たら、試合を開始する。

※上記確認時に、必ず対戦相手チームのオーダーで重複違反がないかの確認をする。試合開始前に重複違反が確認出来た場合、対戦相手チームに連絡してオーダーを修正してもらう。（修正は、試合中にマシン操作で行う）試合開始後に発覚した場合は、発覚した時点で重複違反したチームはそのレッグは負けとする。

②マシン上の進行はレッグ選択等の基本操作は HOME チームが選択し、AWAY チームも確認しながら、両チームで進行する。

③開始前の挨拶

オンラインリーグは、対戦相手が同会場にいないため、整列しての挨拶等は行わない。ただし、開始時には電話等でコミュニケーションを取り、合意の上で試合を開始する。

④先攻／後攻

コークが行えないため、先攻／後攻は以下とする。

全てのレッグがコイントスとなり、その選択は、HOME チームが行う。

※全てのレッグが勝敗に関係なく、コイントスにより、先攻、後攻が決定する。

⑤練習スロー

練習スローは、自分が参加するゲーム前のワンスローとする。

ワンスローを行うタイミングは、前セットが終了し、次のゲームまでの間とする。（レッグ選択画面）

参加プレイヤーのワンスローが終了し、準備が出来たらレッグを確定し、次のゲームを開始する。

ゲームがスタートしてからの、（他の台の使用を含む）練習スローは禁止とする。

⑥レッグスタート

試合が開始したら、1レッグずつまずはレッグを選択し、オーダーの確認をそれぞれのチームが行う。オーダーに変更が無ければ決定ボタンを押し、スタンバイ状態にする。両チームのオーダーの準備が整った時点で、試合が開始となる。全てのレッグで同様の作業を行って下さい。不戦敗処理を行う場合は、ここで行って下さい。

※このオーダーを確定するまでの時間を上記④の練習スロー時間とする。

⑦ゲーム中のスロー

オンラインリーグは、1本ずつスローする際に制限時間が設けられている。その時間は25秒となっており、時間を過ぎたスローはカウントされずアウトカウントとなる。

アウトカウント後に投げたスローは、次のダーツとしてカウントされる。そのため3本目に制限時間を過ぎてしまった場合は、最後の1本はアウトカウントとなる。

⑧反応、誤反応

誤反応については、対戦相手はその場にはいないため確認が出来ない。

そのため、協議も難しく、不正の確認等も行えないため、オンラインリーグにおいては、**誤反応があった場合も含めて、全て反応優先とし、UNTHROWは無しとし、反応したスコアそのままとする。**

※試合終了後でも、UNTHROWが行われていたことが確認された場合、そのレッグは不戦敗へ修正する場合もある。

⑨終了できなかったレッグの勝敗について

・01 ゲーム

01ゲームにて規定ラウンド内に両チームともフィニッシュ出来なかった場合は、以下の優先順位にて、勝敗の決定とする。

- ① 最終ラウンド終了時点で、点数の低いチームの勝利。
- ② ①が同点だった場合、先攻チームの勝利。

・クリケットゲーム

クリケットゲームにて規定ラウンド以内に両チームともフィニッシュ出来なかった場合は、以下の優先順位にて勝敗の決定とする。

- ① 最終ラウンド終了時点で、獲得点数の高いチームの勝利
- ② ①が同点だった場合、そのレッグのMPRの高かったチームの勝利
- ③ ①②が同点だった場合、先攻チームの勝利以上

⑩ 順番間違い、プレイヤー違いについて

- ・ダブルス等複数プレイヤーで行っていたゲームで、投げる順番を間違えた場合、発覚した時点で、間違えたチームの負けとなる。
- ・表記されているプレイヤーと違うプレイヤーが参加してしまった場合、1本投げた時点で、間違えたチームの負けとなる。

★ 試合終了

全てのゲームが終了したら、その試合は終了となる。ただし対戦相手はその場にいないため、整列しての挨拶は行わない。代表者同士で連絡を取り合い、挨拶連絡を行い終了とする。

★ その他の事項

◆ トラブル

何らかの事情により、リーグシステムが中断または遮断された場合、対戦相手にその旨を必ず連絡すること。対応としては、以下の事項を実施し、復旧を試みる。

※ 一度メインメニューまで、メニューを戻し、リーグに入り直す。

> 復旧できれば、続きから再開。

※ 復旧するまでは、上記作業を繰り返し行って下さい。

※ マシンの電源を落とし、再起動

> 再起動後、メインメニューより、リーグに入り直す。復旧出来れば続きから再開。

※ 復旧するまでは、上記作業を繰り返し行って下さい。

上記作業を行ったにも関わらず、どうしても試合が再開出来なかった場合は、以下とする。

※ 30分以上の中断を目安に、両チーム相談のうえ、下記対応の決定をして下さい。

① 中断された時点で6レグを終了していなかった場合。

> その日の試合は無効試合とし、再試合とする。その場合の再試合は最初のレグからとする。

この場合、中断した日のミニマムチャージ及び、ゲーム料金は全て発生とする。

ただし、再試合時においては、実質の飲食代のみとする。（ゲーム代は店舗様負担）

※ 再試合の設定については、両チームで協議し、HOMEチームが事務局へ連絡する。

② 中断された時点が7レグ以降だった場合

> 7レグ以降まで試合が進んでいた場合、試合は成立したものととする。

中断までの勝敗はそのまま有効とし、消化できなかったレグ（中断レグ含む）は

奇数レグはHOMEチーム、偶数レグはAWAYチームの勝利とする。

ミニマムチャージ及び、ゲーム料金は全て発生とする。

③ プレイ中断について

マシントラブル等により、ゲームが中断した場合は、対戦相手チームとの連絡が必要になるが、連絡が30分以上つかない場合は、その日の試合は、連絡が取れないチームの不戦敗とする。その場合のスコアは不戦敗チームの0-15とする。

同様に、試合中に何の相手チームに連絡もとらず、試合を30分以上放置した場合、そのチームは不戦敗とする。不戦敗チームのスコアについては上記と同様とする。

その他、上記に記載されていない事項については、全て ZERO LEAGUE 規約、ルールに順ずるものとする。

以上