

## ZERO LEAGUE オンライン対戦ルール規約

オンライン対戦でのルールが一部、通常とは異なっておりますので、オンライン対戦の場合、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。

### ★事前準備

- ・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。  
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。

### ★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。

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。

#### ②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。

#### ③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。

#### ④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。（セット選択画面）

参加プレイヤーのワンスローが終了し、準備が出来たらセットを確定し、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。

#### ⑤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。

※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。

#### ⑥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。

#### ⑦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。

#### ⑧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

⑨ 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はいないため、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

◆①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。

※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。

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7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8レグ以降だった場合

> 8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

なんらかのトラブルにより、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。  
規約、ルールに記載されていない事項が発生した場合は事務局の判断に従って下さい。

以上