

## ZERO LEAGUE ワイド（オンラインブロック）ルール規約

ZERO LEAGUE ワイド（オンラインブロック）について、既存の ZERO LEAGUE ルールの他に、オンラインブロック用の試合ルールが適用されます。

### ★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ください。

### ★試合進行

#### ①オーダー作成について

\* オンラインブロックの試合は 1 Leg 目を始める前にプレイヤーサイトにてお互いのオーダーを確認しておく。（HOME 扱いチームはオーダー確認後対戦相手に連絡を入れて不備のない事を確認してから試合を始める事が望ましい。）

#### ②重複違反について

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該当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。

#### ③開始前の挨拶

オンラインブロックの試合は、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 チームがおこなう。  
※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。（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。

#### ⑥レッグスタート

レッグを選択し、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。

#### ⑦ゲーム中のスロー

オンラインブロックの試合は、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、オンラインブロックの試合においては、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。

#### 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

#### 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。試合終了後HOME扱いチームが対戦相手に連絡を入れてお互いに終了を確認、挨拶を行う。

## ★その他の事項

- ① ゲーム中にトラブルが発生した場合、該当 Leg 消化後むやみにゲームを進めない事。  
※対戦相手とトラブル解決後試合を再開する。当事者間で解決しない場合は事務局に確認する。  
(解決しないままやむやみに進行した場合、問題提議がされた Leg より再試合をする事が御座いますのでご注意ください。)
- ② 通信トラブル  
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ください。
  - 中断された時点で 7 レッ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ッグからとする。  
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。
  - 中断された時点が 8 レッグ以降だった場合  
8 レッ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ッグ (中断レッグ含む) は奇数レッグは HOME チーム、偶数レッグは AWAY チームの勝利とする。
- 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、試合中に相手チームに何の連絡もとらず、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。  
※事務局へ確認中等の理由がある場合は、別のメンバーが必ず対戦相手に連絡を入れて状況を伝えること。

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