

## JSDL 規約

### 1. 目的

一般社団法人 日本ソフトダーツリーグ（以下 JSDL）が公認および運営するリーグ（以下本リーグ）は、店舗および地域の活性化、会員の技術、マナーの向上など、健全なソフトダーツの発展を目指とする。

### 2. 運営・管理・権利

本リーグの運営は、JSDL が行い、各地区の管理事務局が管理するものとする。また本リーグの権利は、すべて JSDL が保有するものとし、会員は入会時にこのことを了承したこととする。

### 3. 個人情報の取扱

会員の個人情報は JSDL にて厳重に管理する。また、Web 上等に、氏名、性別および成績を掲載することを会員は了承したものとする。

### 4. 会員資格と会員登録

本リーグ参加時点で満 20 歳以上であり、日本国内に住民票を有するもの。会員は、新規にチーム参戦する場合はチーム登録用紙に記載するとともに、新規、途中参加にかかわらず、個人登録用紙に本名、性別、生年月日を記載し登録する。本名ではない場合、偽名である場合は、登録を抹消することがある。この場合支払われた会費は返却されないものとする。

### 5. 参加店舗資格

地域的にリーグ開催が可能で、オンライン、オフラインを問わず業務用ダーツマシンを設置している店舗（以下ホームショップ）。

### 6. 会費の納入と会員証

会員は下記の方法で会費を支払わなければならない。

1) 1 シーズン=1,800 円 初回入会手数料=600 円

2) 年間会費制度は廃止となりました。（2016 年 1st シーズン登録会員まで年間会員有効）

会費はホームショップに支払い、ホームショップもしくは管理事務局は期日までに JSDL に支払うものとする。また、会員には JSDL より会員証を発行するものとし、手続き完了後にホームショップに送付される。

### 7. 会員の義務と会員証の紛失

会員は、本リーグに参加する場合は、必ず会員証を携帯していなければならない。忘れた場合は、その日のゲームに参加できない場合もある。会員証を盗難・紛失した場合はただちに JSDL に連絡をし、再発行しなければならない。その場合の再発行手数料は 600 円とし、会員番号の変更、過去データが引き継げない場合もある。また、カードの不具合に関しては、発行後そのシーズン以内は無償で交換するものとし、それ以降に関しては再発行となる。

会員は、試合当日に身分を証明できる物（免許証等）を所持していなくてはならない。対戦相手に身分の提示を求められた場合は、速やかに応じる義務があるものとする。

### 8. 会員資格の喪失

会員は次の事由により会員資格を喪失する

- 1) 退会したとき
- 2) 死亡したとき
- 3) 会費を支払わなかったとき
- 4) 除名されたとき

会員資格を喪失した時期がシーズン内であった場合は、そのシーズンの会費は発生する。また年会費を支払っている場合は返金されないこととする。また資格喪失後に再度加入する場合は、新規登録となり、それまでの会費、データ等は引き継げない。

### 9. 除名・失格

会員が各号の一つに該当し、管理事務局、JSDL が認めた場合除名となる。

- 1) 本リーグ規約に違反したとき
- 2) 本リーグを著しく毀損、もしくは目的に反する行為をしたとき
- 3) ショップへの営業妨害、暴力行為などを行った場合
- 4) リザルトシートなどに故意に不正を行った場合
- 5) 反社会的行為、反道徳的行為をする恐れがあるもの、もしくはしたもの
- 6) 他リーグへの勧誘、調査を目的として入会したもの

上記に該当し、チームが失格になった場合下記が適用される。

失格が決定した以前の消化した試合、または失格決定以降の予定試合全ての試合を没収試合とする。

没収試合となった試合は行った試合も含めて全て 15-0（勝利ポイント無し）とする。

※リーグ運営上全ての問題に対して事務局は協議、決定するものとする。

#### 10. 個人情報の変更届け

氏名、連絡先などの変更があった場合は、必ず JSDL に連絡し、所定の手続きを行わなければならない。変更があったにもかかわらず、長期に渡って連絡が無かった場合、試合結果が反映されない場合もある。

#### 11. チーム

チームは必ずチーム名を制定しなければならない。チーム名は常識の範疇を超えないものとし、猥褻、誹謗中傷、政治および社会批判など、常識から逸脱した場合は JSDL で認めないこともある  
また、1 チームの参加可能人数は 4 名以上 20 名以下とする。

#### 12. キャプテン

チームは必ずキャプテンを決定し登録しなければならない。その際、キャプテンの連絡先はディビジョン内の連絡先として明記されることがあり、キャプテンはこれを了承したものとする。

#### 13. チームエントリー

リーグへの登録は、ホームショップを定めホームショップの許可を得て申請する。新規にエントリーしようとするチームは、募集期間内に JSDL にチームエントリー用紙を提出する。チームを継続する場合は、シーズンごとにチームエントリー用紙を決められた期間内に提出しなければならない。提出されない場合は、試合に参加できない場合もある。

#### 14. キャプテン・ミーティング参加の義務

リーグに登録されたチームのキャプテンまたはチーム代表者は、キャプテン・ミーティングに出席しなければならない。もしチーム内の誰も参加できない場合は、キャプテン・ミーティングで決議されたものを了承したものとする。

#### 15. シーズン

シーズンは 1 月から 12 月までの期間で 3 シーズンを行う。ただし、各地区の管理事務局と事務局との協議により 2 シーズンとなる場合もある。

#### 16. チームの存続

チームが次期に参加する場合は、チーム登録用紙にメンバーを記入し JSDL に提出しなければならない。次期にチームを存続させる場合は、1 シーズン中 4 レッグ以上なおかつ 2 試合以上参加している会員が 2 名以上いなければならない。もし条件が満たされない場合は、名称が同一であっても新規チームとして参加する。

#### 17. ホームショップに対するチーム数

基本的にダーツマシン 1 台に対し 2 チームまで登録が可能。ただし、地域的事情などにより各地区の管理事務局、JSDL が認めた場合この限りではない。

#### 18. チームの解散

チームを解散させるには、所定の用紙に記入し、JSDL に送付しなければならない。

#### 19. チームの移籍

シーズン中に 1 ゲームでも参加した会員は、そのシーズン中の移籍はできない。ただし、ホームショップの休業、閉店などの事由によりやむを得ないと JSDL が判断した場合はこの限りではない。また、出張、引越しなどで他の地域に移動する場合など JSDL が認めた事由がある場合も同様とする。移籍する場合は、所定の用紙により JSDL に連絡しなければならない。

#### 20. ホームショップの休業

ホームショップの休業などの場合は、チームはホームショップに所属したままとし、試合はアウェイで行う。アウェイの都合がつかない場合は、双方のキャプテンもしくは代表者と協議し、中立店舗を制定し試合を行う。それも無理と判断した場合は、各地区の管理事務局および JSDL で決定する。

#### 21. 試合日程

試合は 1~2 週間毎にホームアンドアウェイ方式で構成される。日程は各地区の管理事務局および JSDL で決定する。チーム数によって変則的な日程がある場合は、予めチーム代表者および店舗、管理事務局、JSDL で協議して決定する。

#### 22. エリア、ディビジョン等の制定

JSDL と管理事務局は、利便性等を考慮しエリアを制定する。さらにエリア内のリーグ名称、ゲーム内容、ディビジョン数、ディビジョン内チーム数、ゲーム金額等を決定し、スケジュールを公示するものとする。

#### 23. ディビジョン

地域内で複数のディビジョンを制定する場合、同一ディビジョン内では、最大チーム数を 6 チームとする。それを超える場合はディビジョンを分ける。ただし JSDL が認めた場合に限り 6 チーム以上となることがある。

#### 24. 試合形式

基本的に全 15 レッグ制とし、1 レッグ 1 ポイントとして換算する。勝利チームには、勝利ボーナスポイントとして、2 ポイント付与される。

#### 25. リミットラウンド

基本的なラウンド設定は下記とする。

901=20 ラウンド 501=15 ラウンド クリケット=15 ラウンド 1101=20 ラウンド

ただし、設定を変更できない店舗に関しては、その設定に準ずるものとする。システムを使用する場合は、上記のラウンド設定となる。ショップは必ず専用の用紙に各ゲームのラウンド数を記入して掲示しなければならない。

#### 26. 新規登録

新規登録は必ず出場する試合の日の 19 時までには手続きしなければならない。この場合、システム使用、手書きリザルトのどちらも適用される。19 時を過ぎた場合はゲスト扱いとなり、他にゲストが出場していた場合は、JSDL 規約 33 の違反が適応され不戦敗となる。19 時までには JSDL にメール、ファックスもしくは電話で登録を行うこと。

#### 27. 開始時間

各リーグおよび地域に準ずるものとする。開始時間を制定し、地域管理事務局は必ず JSDL に報告しなければならない。

#### 28. 日程変更

事前に試合日程の変更を希望する場合は、相手チームキャプテンもしくは代表者と協議して決定する。両者が合意し変更が確定した後は、変更を希望したチームが、日程変更申請用紙に必要事項を記入し、事務局へ FAX する。日程変更の期限は 72 時間前 (FAX 着) までとし、それを過ぎた申請の場合、ペナルティとして-3P とする。日程変更の期限は原則として 3 日前までとなるが、それを過ぎた場合は相手チームが日程変更を受けつけるかデフォルトさせるかを決定することができる。日程変更が確定したにもかかわらず、その日に試合ができなかった場合、できないチームのデフォルトとする。この場合再度の試合日程の変更はできない。

#### 29. 遅刻

やむをえない事情により遅刻することがわかっている場合には、相手チームキャプテンもしくは代表者と協議し、試合の遅延もしくはできるゲームから実施することができる。ただし、開始予定時刻を 30 分過ぎても集合できない場合、3 人集合していれば 3 人試合で行う。また 3 人に満たなかった場合は、相手チームが日程の変更、遅延、デフォルトを選択することができる。デフォルトの場合は JSDL 規約 31 が適応される。

#### 30. 3 人試合

当日、どうしても 3 人しか揃わなかった場合でも試合は成立する。この場合各リーグの規約に従い試合を行うものとする。この場合ミニマムフィーは 4 名分とし、ゲームは ZERO LEAGUE 規約 4 項に準ずる。ただしゲームフィーは通常通りの ¥3400 とする。

#### 31. デフォルト

デフォルトした場合は、チャージペナルティとして 5,000 円および全ゲーム代金 6800 円を、開催ショップに支払うものとする。チャージペナルティは、JSDL からデフォルトしたチームが所属する店舗に請求し (次シーズン請求時) JSDL に支払う。開催店舗には JSDL から支払うものとする。(次シーズン請求時に相殺) デフォルトした試合は不戦敗となり、その日の試合結果は 0 ポイント相手チームは 15 ポイントとなる。また試合開始後、理由なくチーム全員が試合を放棄し、その後のゲームが出来なかった場合もデフォルトとなり、チャージペナルティおよび残っているゲーム代金を支払わなければならない。また、JSDL にはデフォルトしたチームのリザルト用紙のデフォルト欄にチェックを入れて開催ショップが送信しなければならない。

#### 32. ゲストプレイヤー

どうしてもメンバーが揃わない場合、もしくはリーグを体験してみたいなどの理由により、本リーグの非会員をゲストプレイヤーとして参加させることができる。ゲストプレイヤーを使用する場合は、必ずゲスト申請用紙にて登録を行わなければならない。ゲスト申請の期限は、試合を行った同週末内 (日曜日 24:00 FAX 着) までとし、期日までに登録を行わなかった場合は、ゲストが参加した該当レッグすべて不戦敗となる。申請が無く左記不戦敗が生じた場合に、試合の勝敗が異なる場合もあり、その場合は変更後の結果を優先するものとする。ゲストは参加するチームの代表者に 1 試合参加費 500 円を支払い、相手チームにゲストプレイヤーであることを紹介する。ゲストプレイヤーは通常の会員と同様のルールでオーダーを組むことができる。また、ゲストプレイヤーの場合、勝敗のみ反映するが、個人成績は記録されない。試合に参加が可能なゲストプレイヤーは各リーグのルールに基づくものとする。ゲストプレイヤーを入れて 3 名の場合でも試合は成立する。リーグシステムを使用する場合は、チームで管理するゲストカードを使用してゲームを行う。参加費 500 円は、チーム所属ホームショップで管理し、JSDL よりホームショップに請求するものとする。

#### 33. ゲスト出場の違反行為

- ①規定人数以上のゲストを使用した場合
- ②同一のリーグ会員がゲストとして出場した場合
- ③ゲスト登録をしていないなどが発覚した場合は

上記①②③に該当した場合、当該試合のゲスト出場レグすべてが不戦敗となる。

#### 34. マシントラブル

マシントラブルなどによりゲームが中断した場合は、マシン再起動等で復旧可能な場合は、復旧し続きから再開する。普及出来ない場合は、ゲーム中のいかなる状況であってもそのゲームを最初からやり直すこととする。またシステム使用時にマシンが使用不可能になった場合は、その時点から手書きのリザルトシートに記入し JSDL に FAX する。

#### 35. リザルトシート

システムを使用しなかった場合、リザルトシートに必要事項すべてを記入し、JSDL に 72 時間以内に FAX をしなければならない。記入漏れ等の場合は、未到着として処理する場合がある。記入する文字は判別できるものとし、判別つかないものに関しては、再度記入して送付してもらう可能性がある。その際試合結果の掲示が遅れる、デフォルトとなる可能性がある。また内容が明らかに登録内容と異なるものと JSDL が判断した場合は、デフォルトとなる場合がある。

#### 36. リザルトシートの保管

試合を行ったリザルトシートは、ホーム、アウェイともに必ずホームチームもしくはホームショップが管理する。期限は次シーズンが開催されるまでとする。

#### 37. リザルトシートの紛失

JSDL にリザルトシートが届かず、さらにリザルトシートを紛失してしまった場合、その日の試合結果に関係無く、ホームチームのデフォルト試合となり 0 対 15 の結果となる。この場合、JSDL 規約 31 は適応されない。

#### 38. 試合結果

システム使用時はそのままサイトに反映される。リザルトシートの場合、試合結果はホームチームが 72 時間以内に JSDL に FAX した場合、7 営業日以内でサイトに反映される。回線不良などの事由も含めて、72 時間を超えても JSDL に FAX が届かなかった場合、JSDL はキャプテンおよびホームショップに再送の連絡をする。再送の連絡を行い連絡がつかない、もしくはシーズン最終試合週までに送られなかった場合は、JSDL 規約 37 と同様とする。オンラインマシンが設置してある会場で試合を行ったにも関わらず、手書きリザルトシートで試合結果を行った場合はその理由を、欄外に記入すること。

#### 39. 個人成績

個人成績に関して、以下のマシンに関してはアヴェレージの算出ができないためそのゲームの成績は除外される。

A D-1 は 4 人試合のアヴェレージが確認できないため、ガロンの成績

B Darts Live は 3 人ないし 4 人試合のアヴェレージが確認できないため、トリオスおよびガロンの成績。

ただしカードを入れてプレイした場合、および計算によって算出した場合はリザルト用紙に記入することで成績に反映することができる。

C その他のマシンについては、個人のアヴェレージが表示されない成績

これらの試合はアヴェレージ欄を空白で提出する。ただしアワードは記入することで個人成績に反映される。

#### 40. ポイント

勝敗はすべてポイントで換算する。ポイントは 1 レグ 1 ポイントとし、シーズン毎にポイント数で順位を決定する。シーズン終了時に同点だった場合は、下記の条件を A から満たしたもので順位を決定する。

A 試合の勝敗

B A が同点の場合、勝ちレグ数

C A, B が同点の場合、直接対決の勝敗

D A, B, C が同点だった場合、直接対決のポイント数

E A, B, C, D が同点だった場合、順位決定戦を行う。

※WEB 上のリザルトが上記と異なる場合があるが、優先順位は上記を採用とする。

E の場合は、中立店舗で実施する。この場合は JSDL が調整を行い、スケジュールと開催ショップを決定する。順位決定戦は、ゲストの使用、3 人試合は行えないものとし、その場合は不戦敗となり順位が確定する。

#### 41. チームの降格と昇格

複数ディビジョンが存在したエリアで、シーズンが終了し、ディビジョン内の順位が確定した時に、下記の条件で昇格と降格が決定する。

ディビジョン内 6 チームおよび 5 チームの場合、下位 2 チームが降格する。

ディビジョン内 4 チームの場合、下位 1 チームが降格する。

上位ディビジョンの降格数と同数の上位チームが昇格する。

ただし、チームの解散、プレイオフの結果等でディビジョン内のチーム数が増減した場合は、変更される場合がある。

#### 42. 新規チームの参加

新規にチームが参加する場合および他のエリアへチームが移籍した場合は、そのエリアの最下位ディビジョンの最下位から参加することとする。また複数チームが参加した場合は、申し込み順となる。