

※JDO サーキットにおけるチョーカー（マーカ）制について

1) JDO でのチョーカー（マーカ）制とは

従来はプレイヤーが自分の点数をコールして後ろにいるスコアラーが紙に記入していましたが、これからはボード横にいるチョーカー（マーカ）が点数をコールし、備え付けてあるタブレット端末の n01 に入力していきます。（チョーカーは指定された人若しくはそのボードで負けた人が行う）

試合終了後は勝者を確認の上添付資料のように送信する。

スコアラーは以下を確認してください。

Player 1とPlayer 2の試合をする場合は、赤枠の部分をタップしてください。

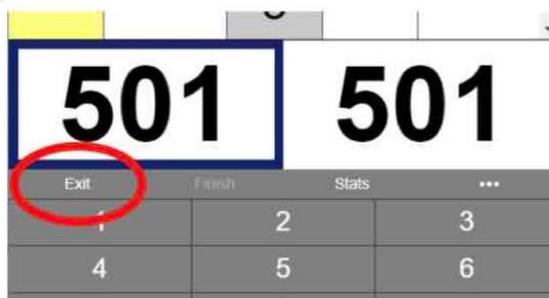


スコア入力では**プレイヤーの名前**と、**どちらが左右か**を確認してください。

システム上でダブルスの順番変更はできませんので各自で対応してください。



試合が終了したら「Exit」ボタンを押してトーナメント表に戻ってください。



2) チョーカー制における注意点

試合前にはプレイヤー同士で自分の名前が合っているか確認の上開始する。

ダブルスの場合は投げる順番も合っているか確認する。

【チョーカー編】

- ・プレイヤーが投げているときは、不用意に動かない
- ・チェックとプレイヤーが声を掛けた場合、声を掛ける前に刺さった点数のみ答える

例) 1本目 S20 2本目 T20 で2本目の後にチェックと声を掛けられたら“T20”若しくは“60点”と答える。

2本合計の点数や残り点数は答えなくて良い

【プレイヤー編】

・自分が投げたダーツの点数とタブレットに入力された点数が一致しているのを確認してからダーツを抜いてください。

入力前にダーツを抜いた場合、無効となる場合があります。

・投げたダーツが何処に刺さったか確認したい場合はチョーカーにチェックと声を掛けて教えてもらう。

決して自分で見に行かないでください。

・試合終了後、勝者は送信されるまで確認してください。

・敗者はそのままそのボードに残り次の試合のチョーカーを必ずしてください。

・次の試合は今までのようにコールされませんので各自スマホ等で試合の確認を行い指定されたボードに行くようにしてください。

【その他注意事項】

タブレットに不具合が起こった場合や、順番を間違えた場合はその場で判断せず、コントロールか近くの評議員に声を掛けて対応して貰ってください。

(個人で判断し間違えたままゲームを続行した場合修正ができない場合があります)