

## ■ ゲーム内容・ルール

### ① ハードダーツ全般

#### ・ミドル（コーク）

- a. 対戦する両選手またはチームの代表選手同志が、一本のダーツをセンターに投げ合うことによって開始され、センターに投げる順番は、じゃんけんで決定する。
- b. センターに近く刺さった選手、又はチームが第1レッグとその後の奇数レッグを先攻する。相手選手は第2レッグとその後の偶数レッグにおいて先攻する。
- c. ダブルスにおいては、センターに投げる選手はセカンドプレーヤーでも良い。
- d. 先攻決め、またセンター勝負のとき、矢がボードにささるまで何回でも投げるができる。なおこの時、先に刺さっている矢が後者の投げた矢のため落ちたときは、両者再投とする。
- e. どちらの矢が中心に近いのか、マーカーが判断し難い場合、両者ともシングルブルあるいはダブルブルにささっている場合には、両者とも再投とする。
- f. 1投目の矢がシングルブルあるいはダブルブルにささっている場合は後から投げる選手はそれを認めて、そのダーツをボードから抜くことを要求できる。

#### ・マーカー（得点記録、審判）

- a. マーカー（スコア記録、審判を兼ねる）は、大会コントロールによって指名された選手、又はダブルスチームのどちらかの選手が務める。
- b. マーカーは、選手が投げた矢の合計得点を発声して、スコアボードに記録する。
- c. 選手がフィニッシュした際に、マーカーは「ゲーム ショット、チェック アウト、○本目（2本目でフィニッシュの場合は、2本目）」と発声して、次のレッグを進行する。
- d. 最後の矢を投げ終わって、マーカーが得点を申告・記録するまで矢はボードに刺さっていないなければならない。
- e. 矢の先端がボードにタッチしていなければ得点にならない。ワイヤーの下をくぐって矢の先端が隣にタッチした場合、矢の先端で得点を決めるのではなく、ワイヤーをくぐり抜ける前のボードの得点をとる。
- f. マーカーが得点を発声・確認するまでは、ボード上の矢に触れてはならない。記録された得点の確認は選手の責任であり、矢を抜いた時点で変更は出来なくなる。
- g. スコアボード上に記された得点数の計算違いは、自分（ダブルス戦の場合は自分のチームの選手）が投げる前に申告し訂正されなければ、そのまま進める。
- h. マーカーは、選手に得点及び残り点を教えることは出来るが、フィニッシュの方法を教えることは出来ない。

・プレーヤー（得点の確認等）

- a. 盤面に直前に刺さった矢の場所が分かりにくい場合は、マーカーに「チェック」と発声する。その際、マーカーは刺さった矢の場所を教えることが出来る。
- b. 刺さった矢の合計得点を質問する場合は「スコア」と発声する。その際、チョーカーは刺さった矢の合計得点を教えることが出来る。
- c. 残り点数を質問する場合は「レフト」と発声する。その際、チョーカーは残り点数を教えることが出来る。
- d. アレンジやフィニッシュ方法は、ダブルスの試合時の同じチームの選手以外は、教えることは出来ない。

② オープンダブルス

・予選ラウンドラウンドロビン、決勝シングルイリミネーショントーナメント

・501 Best of 3legs で行う。

・501-501-501（Any start , Double finish. Limit 15 Throw , 45 Darts）

・予選ラウンドロビンを行い、各ロビンの上位2チームが決勝トーナメントに進出する。（参加人数によって、変更有り。）

・予選ラウンドロビンの順位は、以下の優先順で決定する。

① 勝ち試合数 ② 勝ち Leg と負け Leg の差 ③ 直接対決の結果

仮に①～③の方法で順位が決まらない場合は、代表選手によるミドルで決定する。

・Limit 15 Throw , 45 Darts に達して、双方、フィニッシュ出来なかった場合は、代表者によるミドルでその Leg の勝敗を決定する。

③ シングルス（メンズ、レディース混合）

・シングルイリミネーショントーナメント

・501 Best of 3legs 決勝戦 Best of 5legs

・501-501-501（Any start , Double finish. Limit 15 Throw , 45 Darts）

・トーナメントの組み合わせについては、大会事務局にて事前抽選とする。

・参加人数により、シングルスはメンズシングルス、レディースシングルスに分ける場合がある。その際、メンズシングルスのみ決勝戦 Best of 5legs となる。

・Limit 15 Throw , 45 Darts に達して、双方、フィニッシュ出来なかった場合は、ミドルでその Leg の勝敗を決定する。

④ 服装

・襟袖付きのシャツ、スラックスを推奨する。

- ・サンダル、短パン、スカートは怪我をする可能性があるので、ご遠慮願います。
- ・ユニフォームのデザインやスポンサーロゴについては、制限を設けない。

⑤ 大会中の飲食等

- a. 会場内で販売されるフードやドリンク以外の飲食物の持ち込みは禁止する。但し、清涼菓子（飴、ガム、タブレットなど）や錠剤（薬）については、この限りでない。
- b. 養生されている箇所については、飲食可とする。養生されていない箇所については、タンブラーに入った飲み物のみ可とする。

⑥ その他

- ・タバコなどは指定された箇所のみ喫煙可とする。