

D1・S1ゲーム内容・ゲームルール

Match	競技	ゲームルール	ゲーム説明書
1	トリオス 901	Master out	3人以上選出可
2	ダブルス Sクリケット		
3	ダブルス 501	Double in / Double out	
4	ガロン 1101	Master out	4人以上選出可
5	シングルス 501	Double in / Double out	
6	トリオス Sクリケット		3人以上選出可
7	4チーム ダブルス チョイス		CENTER COUNT-UP、SHOOT OUT、キャッスルホッパー、イーグルアイ、スーパーカウントアップ、クリケットカウントアップ、ハーフィット、カウントアップ から選択 両チームから2チーム（4名）ずつ選出します。前マッチの敗者がチョイスを選択し1,3番、勝者が2,4番の順序となり、勝利チームにポイントが与えられます。2チームの合計で得点が高い方が勝ちとなり、万一、同点の場合は一番高いチームがいたチームの勝利となります。それでも同点の場合は一番高い点数のチームの代表者同士のコークで勝敗を決めて下さい。
8	シングルス Sクリケット		
9	4チーム ダブルス 501 FREEZE	Double in / Double out Bullなし	FREEZEが無い店舗（ダーツライブ2以外）は、通常の501で行なって下さい。両チームから2チーム（4名）ずつ選出します。前マッチの敗者が1,3番、勝者が2,4番の順序となり、勝利チームにポイントが与えられます。ブルに入ってしまった場合、ゲームを戻してカウントはしない。フィニッシュ時にブルに入ってしまった場合は、負けとします。
10	シングルス 701	Master out	
11	ダブルス 701	Master out	
12	4プレーヤー ローカウントアップ		両チームから2名ずつ選出し、ローカウントアップのゲームをします。2名の合計点が少ないチームの勝利となります。万一、同点の場合は一番少ないプレーヤーがいたチームの勝利となります。それでも同点の場合は一番少ない点数のプレーヤー同士のコークで勝敗を決めて下さい。ルールとして、ボードに触れたが反応しなかった場合（刺さらず）もしくはアウトボードになった場合、50点加算されます。投げる順序は、前マッチの敗者が1,3番、勝者が2,4番となります。
13	トリオス ハーフィット		

ルールの説明

第1マッチの先攻は、ジャンケン&コークにて決めてください。それ以外のマッチについては、すべて前マッチの敗者が先攻となります。第7マッチのチョイスゲームについては、前マッチの敗者チームがゲーム選択をし、先攻となります。また、第9,12マッチのチーム戦は、前マッチの敗者が1,3番、勝者が2,4番の順序となります。

・1、4、6 LEGの、トリオス、ガロン戦において、3人以上及び4人以上参加できる。試合が始まってからの途中でのメンバー変更は不可。また、順番変更も不可。

・1人最大出場ゲーム数は8試合まで。シングルスは1人1試合まで。

・01ゲームで規定ラウンド内にフィニッシュできなかった場合は、先攻からのコークにより、勝敗を決めます。

・チョイスゲームは、ダーツマシンによって無いものもございます。

・Rt.9未満の女性プレイヤーへのハンディキャップ設定（女性HCP）は、01ゲームでは、当該マッチに出場する女性の人数の差1人につき30点のHCPを付け、HCPの上限は90点とします。クリケットゲームでは、女性人数の差1人につき**15・16・BULL**のクリケットナンバーに各**2**マークのHCPを付け、上限は**6**マークとします。ただし、クローズは出来ないものとする。