

# 【TDOパブリーグ規約】

発行年月日：2007年9月26日

改定年月日：2017年6月29日

第4版

## 第1条 総則

1. TDOはパブリーグの運営を行い、年間スケジュール・オフィシャルベニュー等は評議会が定款等に基づき決定する。

## 第2条 登録

1. 各シーズンのリーグ登録はTDO会員4名以上12名以下でチームを結成し、ホームベニューを定め、申請する。新規にエントリーしようとするチームは、参加しようとするシーズンの前期のリーグ戦が終了するまでに事務局にエントリー表明を連絡する。チームを継続する場合は、特に申し出がない限り自動継続となる。
2. リーグ登録されたチームのキャプテンまたはチーム所属の会員の1名以上は、シーズン終了後に開かれるキャプテン会議に出席しなければならない。リーグ登録されたチームのキャプテンまたはチーム所属の会員の全てが出席できない場合は、事前に事務局に代理人の出席通知をしなければならない。ただし、複数チームの代理出席は認めない。
3. リーグ登録はTDO会員4名以上を、チームエントリー用紙にキャプテン以下チームメンバーの氏名を記入して、所定の登録料を添え、キャプテンミーティング時に提出し、登録を完了しなければならない。登録時の会員とは、申請中、および、当日申請の新規会員を含む。
4. リーグ登録はチームのキャプテンまたは会員および事前に事務局に出席通知をした代理人が行わなければならない。
5. リーグ登録料は評議会で決定し、納められた登録料はいかなる理由があっても返還しない。
6. 1シーズンに複数のチームに所属し、試合に出場することは出来ない。ただし、所属チームが解散し、リーグ戦に参加出来ない事態が発生した場合に限り、他の1チームで試合に出場することが出来る。
7. リーグ登録時の所属チームで試合に出場していない者は、他の1チームに移籍し、試合に出場することが出来る。
8. シーズン途中の新規会員登録は、その者が試合に出場する前に入会手続きをしなければならない。
9. チームは試合に非会員（テンプス）を出場させることが出来る。
10. 非会員（テンプス）は試合に出場した場合、TDOが定めた金額をTDOに納めなければならない。（テンプスフィー）
11. 1シーズン中、1チームの出場人数（非会員含む）は12名を超えてはならない。

## 第3条 運営

1. チームはリーグ登録時にキャプテンおよび副キャプテンを決めなければならない。
2. 副キャプテンはキャプテン不在の場合、代行を務めなければならない

#### 第4条 オフィシャルベニュー

1. リーグ登録チームはオフィシャルベニューに属してなければならない。
2. 評議会もしくは事務局の面接を経てオフィシャルベニューに登録される。
3. オフィシャルベニューは以下の項目の各条件を満たさなければならない。条件が満たさないとされる場合は、選手会を通じ、評議会もしくは事務局に対し再審査を請求できる。
  - a) ボードの設置およびスローイングラインに関する規則（TDOリーグ戦競技規則第2条）を満たさなければならない。
  - b) BGM等の店内音楽は、プレイヤーがダーツボード前にて通常の音量でコールした際にスコアラー及び対戦相手が聞き取れる音量になるよう適切に調整する。
  - c) ダーツボードからスローイングラインまでの間にリーグ戦参加者以外の人物が不意に侵入しないよう、適切な措置を講じる。
  - d) オーナー会の規定に従い、ミニマム料金を設定することができる。金額はチャージ・サービス料などを表示し、試合ボード付近・メニュー付近等のアウェイチームにわかりやすい位置に掲示する。ただし、リーグ時のボードチャージの徴収は行わないこととする。
  - e) リザルトシート、スコアシートの保管管理の担当者を決めて施行し、次シーズン開始まで保管をすること。リザルトシートは、シーズン終了後のキャプテンミーティング時に提出すること。
  - f) バウチャーチケットに協力する。これはオーナー会によって管理される。
  - g) その他、TDOに委託された関係手続きを施行する。
  - h) 各ベニューの責任者またはその代理をオーナー会に出席させなければならない。（オーナー会会則参照）
  - i) プレイヤーが安全に試合できるように配慮する。
  - j) 最低試合開始1時間前から試合終了までは、ダーツボードを設置しなければならない。

#### 第5条 試合日程

1. チームがディビジョン参加する他のすべてのチームに対し、ホーム試合とビジティング試合を1回ずつ行うように組み合わせる。
2. 対戦する両チームキャプテンの合意により、試合日および開始時刻を変更することが出来る。
3. 日程変更、ホーム/アウェイ入れ替えなどを行う場合は、事務局に届け出る。
4. 事務局への届け出は、所定のフォーマットに従い、必要事項を記入し、両チームのキャプテンから事務局宛てにFAXを送付する。
5. 事務局により、ホームページ上に日程変更が掲載されるのを以て届出の受理とみなす。
6. 日程変更の届け出が行われず、試合が開催されなかった場合は、日程変更を申し出たチームの責任とする。
7. 試合日程の変更をする場合、同日に同一チームが2試合以上の試合を行ってはならない。
8. 試合日程の変更をする場合、第10節の指定された日までに試合を行わなければならない。
9. 自ベニューが使用できない場合は、相手ベニューでの開催が第一優先となる。相手ベニューも利用できない場合、事務局に連絡の上、他のオフィシャルベニューを使用できる。

## 第6条 ランキングおよびクラス

1. リーグに参加した全てのチームにリーグランキングが与えられる。
2. 初参加のチームは登録順に最下位とする。
3. シーズン終了時のポイントをもって各ディビジョン内の順位を確定する。同ポイントの場合は、以下の基準において順位を決定する。
  - a) 直接対決の取得ポイントの多いチーム。
  - b) 直接対決の獲得レッグ数。
  - c) 直接対決の獲得トン数。
  - d) 前シーズンの総合順位の高いチーム。
4. 各ディビジョンの順位1位と2位が昇格し、5位と6位が降格する。ただし、プレーオフの結果やチームの解散等に変更される場合がある。
5. プレーオフで同一クラス内の上位のチームに勝利するごとに3ランクのランクアップが与えられる。クラス間プレーオフで上位クラスの優勝チームに勝利した場合は、対戦相手が所属するクラスの最下位にランクされる。(但し、Sクラスへの昇格はできない)

## 第7条 試合

1. 試合は7ゲームで以下の通りに行われる。
  - a) チームゲーム：1001 ベストオブ1レッグ 90ダーツリミット・ストレートスタート・ダブルアウト × 1試合
  - b) ダブルスゲーム：501 ベストオブ3レッグ 45ダーツリミット・ダブルスタート・ダブルアウト × 2試合
  - c) シングルスゲーム：501 ベストオブ3レッグ 45ダーツリミット・ストレートスタート・ダブルアウト × 4試合
2. ゲームを行う順序は両チームキャプテンの合意があれば変更することができる。
3. プレイヤーはチーム・ダブルス・シングルスゲームの各1回、合計3回までしか出場できない。
4. 試合開始時刻は20時とする。定刻を30分経過しても一方のチームが3名未満の場合、はデフォルトとする。ただし、両チームのキャプテンの合意があれば、変更できる。
5. 試合が成立する最低人数は3名（プレーオフは4名）とする。一方のチームが3名で試合を行う場合、成立しないチーム・ダブルス・シングルスゲームは、4名以上で構成された対戦チームの不戦勝とする。
6. 両チームキャプテンは7ゲーム全ての出場プレイヤーを決定し、リザルトシートに氏名および会員番号（非会員は「テンプス」もしくは「助人」と表記）を記入し、試合開始前にオーダーを交換しなければならない。ただし、一方のチームが3名の場合は、シート記入前に対戦チームに通知し、ダブルスは1ゲーム目、シングルスは1、2、3ゲーム目で試合を行う。
7. 試合には最低2名のTDO会員（当日申請を含む）が参加する必要がある。ただし、プレーオフを除き、会員1名での試合も可能とする。
8. 試合はチームゲーム4名、ダブルスゲーム4名、シングルスゲーム4名の延べ12名で編成されるが、それらは全て異なるプレイヤーでもかまわない。
9. ホームチームはスコアラーを務め、指定のスコアシートに記入しなければならない。また、ホワイトボードへの記入やスコアリングソフトの入力等でスコアを示しても良いが、スコアシートと示されたスコアが異なる場合は、スコアシートが優先される。
10. 重複試合の禁止 TDOと他団体（及びソフトダーツ等）との試合の同時掛け持ちは、認めない。

- 1 1. 試合進行をスムーズに進め、ゲームをむやみに中断してはならない。

## 第8条 ポイント

1. ポイントは試合の各ゲームの勝者に1ポイントが与えられ、1試合7ゲーム7ポイントが与えられる。4ゲーム以上勝利したチームにボーナスポイントとして2ポイントが与えられる。
2. TDO会員が1名の試合は、勝利した場合のボーナスポイントは付与されない。
3. 両チームとも3名で試合が行われた場合は、4ゲーム分の4ポイントしか与えられない。
4. デフォルトとなった場合、デフォルトの原因のあるチームはデフォルト負けとし、マイナス3ポイント、対戦チームをデフォルト勝ちとし、7ポイントを付与する。
5. デフォルトの裁定にて責任の所在が判定できない場合は、事務局判断にて両者0ポイントとする場合がある。

## 第9条 試合結果の記録

1. 両チームキャプテンは試合後、リザルトシートを作成しなければならない。記入・確認の上、サインをもって公式記録と証明される。
2. 試合終了後、勝利チームがリザルトシートを直ちに事務局指定の番号までFAXにて送信しなければならない。
3. リザルトシートは勝利チームキャプテンもしくはオフィシャルベニューで保管し、シーズン終了後のキャプテンミーティングにリザルトシートを持参し、事務局へ提出しなければならない。
4. スコアシートはキャプテンミーティング終了時までオフィシャルベニューが保管・管理し、事務局からの問い合わせ事項が確認できるようにしなければならない。
5. 試合終了後、両チームのキャプテンはリザルトシートの内容を確認のうえ、署名する。署名後の訂正は認めない。

## 第10条 デフォルト

1. 当該チーム、または、ベニューの責任により、試合が不成立となることをデフォルトという。
2. 試合日変更を申し出たチームはデフォルト勝ちの権利を失う。
3. デフォルトの責任は第5条の規定により判定される。

## 第11条 プレーオフ

1. リーグ終了後、各ディビジョンの優勝チームは下位ディビジョンよりチャレンジマッチ方式のプレーオフを各クラス内で行う。(SAクラスは2位のチームが出場する)
2. プレイヤーはシーズン中に当該チームにてリーグに2試合以上参加した者のみで構成されなければならない。違反が発覚した場合はデフォルトとし、そのチームの全てのプレーオフの成績は無効となる。ただし、プレーオフの遡っての試合は行わない。
3. 試合開始時刻は20時を定刻とし、オーダー交換は事前に済ませるものとする。試合開始時刻を過ぎても対戦チームのメンバーが4名に満たない場合、デフォルト負けを要求することができる。ただし、両者の合意があれば30分を限度に試合開始を遅らせる事ができる。
4. プレーオフは必ずチーム戦から行い、シングル第7戦まで順次行い、4ゲーム先取にて勝利チームを決定し、その時点で試合終了とする。
5. 試合開始前にコイントスを行う。コイントスのコールは下位ディビジョンチームが行う。

6. コイントスの勝者がミドルを先に投げる。
7. ミドルの勝者が、第1セットのチーム戦のミドルを先に投げ、以後交互にミドルを投げる順番を変更していく。
8. スコアラーは立会人が行う。
9. 試合開始後、ゲーム開始前にプレイヤーが揃っていない場合、そのゲームはデフォルトとする。
10. Nクラスを除く各クラス内のプレーオフ優勝チームがクラス間プレーオフを行い、その優勝チームにはイヤーズチャンピオンシップへの出場権が与えられる。
11. プレーオフの立会いは、試合開催ベニューの所属会員のうち、試合に参加しない者が行う。

## 第12条 イヤーズチャンピオンシップ

1. 年間4シーズンのシーズンチャンピオンチームとプレーオフ優勝チームはトーナメント形式にてイヤーズチャンピオンを決する試合を行う。
2. イヤーズチャンピオンシップの開催方法・日程等は事務局が決定し、1ヶ月前までに出場チームに告知する。

## 第13条 異議申し立て

1. 規約違反等に関する異議申し立ては、キャプテンのみがFAXもしくはEメールによる事務局への提出によって認められる。
2. 異議申し立ての判断は事務局が行う。その判断を不服とした場合、選手会を通じて評議会に申し立てをし、評議会にて決議する。決議の結果は、TDO会長名で告知するものとする。

## 第14条 チームの継続と解散

1. 翌シーズンに登録をしないチームは、その旨をリーグ終了までに事務局へFAXもしくはEメールにて表明しなければならない。
2. チームの解散は、FAXもしくはEメールを事務局が受領を確認した日をもって認められる。
3. 事務局にチーム解散の表明がなされない場合、自動的に次のシーズンへの参加表明をしたとみなす。
4. 継続されるチームには、前シーズンに2試合以上参加したチームメンバーが2名以上参加し、次のシーズンにも2試合以上そのチームで試合に参加しなければならない。そのチームメンバーが非会員であった場合は、翌シーズンのリーグ登録時までに新規会員登録をしなければならない。
5. シーズン途中でチームを解散したとき、対戦相手のチームのポイントも含めそのチームの全試合のポイントが無効となる。

## 第15条 罰則規定

1. 第2条3項に違反した場合、キャプテンミーティングでリーグ登録を行わなかったチームに対し-3ポイントを付与し、第1節当日までに登録を行わなかった場合はさらに-3ポイントを付与する。以後登録が完了するまで1節ごとに-3ポイントを付与する。
2. 第2条6項に違反した場合、他チームで出場済みの会員および非会員を試合に出場させたチームに対し、違反した会員、および、非会員が出場した全ての試合をデフォルト負け扱いとする。また、違反した会員および非会員は当該シーズンの試合出場を認めない。

3. 第2条9項に違反した場合、当該チームは、その試合をデフォルト負け扱いとする。
4. 第2条11項に違反した場合、1シーズンの出場人数が12名を超えたチームに対し、シーズン最終ポイントに-3ポイントを付与する。
5. 第5条4項に違反した場合、同日の2試合目以降のポイントを無効とする。
6. 第5条の規定によりデフォルト責任を負うチームは、1万2千円の営業補償費を試合開催予定のベニューに支払わなければならない。本項はプレーオフには適用されない。
7. 営業補償費は、次回キャプテンミーティングまでに当該のベニューに支払わなければならない。
8. 試合開催予定ベニューの事情によるデフォルトの場合、営業補償費は発生しない。
9. デフォルトをしたチームが、営業補償費を期限までに支払わなかった場合、当該店舗から当該チームに督促を行う。  
翌シーズン終了までに支払いが行われなかった場合は事務局に申告する。事務局は申告を確認し、事実が認定されれば、当該チームを解散とする。
10. 上記により解散処置を受けたチームメンバーが2名以上加入する新規チームは、解散後1年間は登録することができない。
11. 第14条4項に違反した場合、翌シーズンのランキング最下位に登録される。
12. 第17条各項に違反した場合、当該選手は満18歳になるまでリーグ戦への参加を一切認めない。また、当該チームは、その試合をデフォルト負け扱いとする。
13. 上記に該当する場合においても、特別な事情がある場合は、申請により事務局にて協議し、罰則を免除する場合がある。罰則免除の申請は、FAXまたはEメールにて事務局へ申し込む。

## 第16条 服装規定

1. パブリーグにおいては、服装に関する規定は設けない。

## 第17条 参加年齢制限

1. パブリーグにおいては、満18歳未満の者は参加することができない。
2. ただし、18歳未満の入店を許可している店舗で、保護者が同伴し、法律、および、条令で認められた条件(時刻等)を遵守する場合に限り、満18歳未満の者の参加を認める。

## 第18条 その他

1. 試合の進行を損なう恐れのある言動、服装、および、装身具の着用は慎む。
2. 試合の進行をスムーズに行なうよう、努めなければならない。
3. 以上の各項目に規定されていない事象が発生した場合、事務局の判断をもって解決するものとする。

以上