

チョーカー(マーカー)の概要

本大会では、男女のシングルス上位からチョーカーによるスコア記録を行います。
※マーカーとも呼びますが、ここではチョーカーに統一します。

TOKYO DARTS OPEN



留意事項

・**スコアラーによるスコアシートの記録も併用します。**
チョーカーの記録を優先します。途中で食い違った場合は、スコアシートを訂正してください。

・**コールは必須ではありません。**

選手がダーツを抜く前に取った点数を書き込み、選手に確認させるのが基本です。ただし、口頭で点数を告げて確認する方が早いため、点数のコールを推奨します。ゲームショットやラストスリースローなどのコールも必須ではありません。ゲーム進行を正確かつスムーズに行える場合はコールを併用してください。

・**ダーツを抜いたらチョーカーの判断優先**

取った点数の記入、または、コールより前に選手がダーツを抜いてしまった場合、もしくは、ダーツを抜いてしまってから選手が点数の訂正を求めてきた場合は、原則としてチョーカーの判断が優先されます。抜いてしまってから選手の意見を認めて訂正する場合、スコアラーにも確認してください。

・**計算に迷った時は試合を止めてよい**

3本の合計点を計算する前に選手がダーツを抜こうとしたら、手を挙げて制止してください。残り点数の計算に時間がかかる場合は、相手選手に声をかけて待ってもらってください。

・**訂正は次の自スロー開始前まで**

残り点数の計算ミス等の訂正は、対象選手(ダブルス等の場合はチーム)の次のラウンドのスローを開始してしまったら出来ません。その残り点数を正として試合を進めてください。訂正を要求できるのは試合の当事者(選手)とスコアラー、そしてチョーカー自身です。自分で気付いた場合は、選手のスロー開始前に「チェック」と言って両選手、スコアラーに確認してから修正してください。

・**3本投げるまで動かない**

スローの途中では、選手から「チェック」の声がかかるまではボードを覗き込むなど、体を動かす事は控えてください。上記の間違い訂正も同様です。

ゲームショットの際でも、入っているかどうか微妙な場合は、そのまま次のダーツを投げさせて構いません。3本投げたところで確認して入っていれば、その時点で上がりです。この場合も選手自身が「チェック」と言ったら、スローの合間でも確認してください。

やり方

- ・試合開始前にチョーカーボードにネームシート1枚と必要枚数のチョーカーシートがかかっている事を確認します。足りなければコントロールに取りに行ってください。
- ・ネームシートに両選手の名前を記入します(姓だけでも良い)
- ・先行が決まったらネームシートの先行Leg全てに○を付けます。

Players							Players							
1	2	3	4	5	6	7	leg	1	2	3	4	5	6	7
							win or lose							
8	9	10	11				leg	8	9	10	11			
							win or lose							

(ベストオブ5の場合の例)

- ・試合が始まったら3本投げ終わるまでは、視線はボードから離さず、体も極力動かないようにします。
- ・3本投げ終わったら、スコアシートと同様に取った点数と残り点数を順次記入していきます。
※コールや記入時のゲームコントロールなどは左記の留意事項を参照
- ・Legが終わったら、ネームシートの勝者に○、敗者に- (ハイフン)書きこみ、チョーカーシートを一枚引き抜いて足元に落とし、素早く次のLegに備えます。
※下に強く引けば切り取れます。

Players							Players							
1	2	3	4	5	6	7	leg	1	2	3	4	5	6	7
-							win or lose	○						
8	9	10	11				leg	8	9	10	11			
							win or lose							

- ・試合が終わったら、記入したスコアシートとネームシートをすべて重ねてスコアラーに渡して終了です。

お疲れ様でした。