

Budweiser Cup KARIYA 2017

トーナメントルール

ダブルトーナメント

予選/ラウンドロビン 決勝/シングルエリミネーショントーナメント

予選ラウンドロビン

【予選通過チーム数】

- 各予選ブロック内の上位2チームが決勝トーナメントへ進出となります。
- 予選ブロック内チーム数=5チーム・4チーム

【予選順位決定方法】

- 各予選ブロックの順位は、以下の順により決定致します。(2レグ先取がセット勝利)
- ①セット勝利数 > ②勝ちレグ数 > ③負けレグ数 > ④該当チームの直接対戦結果 > ⑤該当チームによるカウントアップ勝負
- チーム数が異なるブロックでも決勝トーナメント進出への条件の変更はありません。
※ただし、該当チーム内で1組でも直接対決のないチームがあった場合は⑤にて決定となります。
- エントリー状況によりブロックチーム数は変更になる場合がございます。
- 各チームは最終試合の終了時、ラウンドロビン表にサインをしてください。
- 1位チームは、全チームのサイン記入を確認できたら、ラウンドロビン表をコントロールに提出して下さい。

決勝トーナメント

- シングルエリミネーショントーナメント方式で行われます。
- 各DIVISION、予選のゲーム内容と同じフォーマットでの試合となります。
- 決勝トーナメントの組み合わせは、各ブロックの順位にて決定されます。
- 勝者チームは試合終了時、敗者チームからマッチカードにサイン記入してもらいコントロールに提出して下さい。

ゲーム内容

| DIVISION | GAME FORMAT |
|------------|---------------------------|
| DIVISION 1 | 701(MO)-S.CRICKET-701(MO) |
| DIVISION 2 | 501-S.CRICKET-501 |
| DIVISION 3 | 501-S.CRICKET-501 |
| DIVISION 4 | 501-S.CRICKET-501 |
| DIVISION 5 | 501-S.CRICKET-501 |
| DIVISION 6 | 501-501-choice |
| DIVISION 7 | 501-501-choice |

- ラウンド数はすべて15ラウンドです。
- DIVISION 6・7のchoiceは、501またはS.CRICKETの2ゲームから選択して下さい。
- 2レグ先取がセット勝利

試合開始/選手呼び出しについて

- 受付終了時間までに受付が完了していないチームは、失格とさせていただきますので、遅刻等にはくれぐれもご注意下さい。
- 会場内での呼び出しは、全て「チームID」で呼び出しを行なわせて頂きます。
- 呼び出されたプレイヤーは、速やかにコントロール(ラウンドロビンの場合は試合台)までお越し下さい。
- 呼び出しは原則として3回までとします。
3回目の呼び出しから5分以内にゲームボードへチームメンバーが揃わない場合は、そのゲームを不戦敗(ゲームカウント0-2)とします。
また、不戦敗を2回行ったチームは自動的にそれ以降のすべてのゲームを不戦敗とします。
その際は、不戦敗以前に行っていたゲームカウントは有効とします。

ゲームフォーマットの変更を予告なく行う場合がございます。予めご了承下さい。

Budweiser Cup KARIYA 2017

ゲームルール

トーナメント

ダブルトーナメント / シングルトーナメント

先攻・後攻の決定

- DIVISION 1～DIVISION 5
1Leg・3Leg:じゃんけん⇒コークで先攻・後攻を決定
2Leg:1Leg目の敗者チームが先攻となる
- DIVISION 6～DIVISION 7
1Leg:じゃんけん⇒コークで先攻・後攻を決定
2Leg:1Leg目の敗者チームが先攻となる
3Leg:じゃんけん⇒コークで先攻かゲームを決定

【コークに関して】

- 両者がコークした後、必ず両チームの代表者がビット数を確認して下さい。
- 同ビットだった場合は、先攻/後攻を入れ替えて再スローを行って下さい。その際、1スロー目のダーツは刺さった状態で行います。センタービットに入った場合、相手チーム代表者の確認後、ダーツを抜いてからスローを行って下さい。
- コークは、必ず該当試合出場者同士でおこなってください。試合出場者以外のコークは、無効といたします。
- 同一ゲーム内のコークは必ず同一人物が行う。コークするプレイヤーは1st, 2ndどちらでもよい。

01ゲーム

【ラウンドオーバー時の勝敗決定】

- 残り点数の少ないチームの勝ちとします。
- 同点の場合、先攻チームの勝ちとします。(※コークで先攻を決めているため)

S.CRICKET

【ラウンドオーバー時の勝敗決定】

- ラウンド終了時に点数の高いチームが勝者となります。
- 同点の場合、コークを行い勝者を決定します。(※順番はゲームの先攻チームからとなります。)
- マーク数は、勝敗に関係しません。

スロー順/プレイヤーチェンジに関して

- ゲーム中におけるプレイヤーのスロー順の変更は出来ません。(レッグ毎におけるプレイヤーのスロー順の変更は出来ません。)
- チーム内において誤ったスロー順でスローを行ってしまった場合、そのラウンドはノースコアとします。(投げ直し不可)
該当ラウンドをノースコアに修正し、プレイヤーチェンジを行った後に、対戦相手のスローから試合を継続して下さい。
※但し、誤ったスロー順であっても、プレイヤーチェンジ後に対戦相手がスローを行った場合、その時点でそのラウンドは有効となります。
- プレイヤーチェンジボタンを押した後、マシンでプレイヤーチェンジが完了する前にスローし、カウントされなかったダーツは無効となります。(投げ直し不可)
- 対戦相手がプレイヤーチェンジボタンを押し忘れ、次のプレイヤーがスローを行った場合、刺さっているダーツは有効とします。その場合は、プレイヤーチェンジボタンを押した後、カウントします。但し、ダーツがボードに刺さらなかった場合は、無効とします。

試合中のトラブルに関して

- マシントラブルによる中断が発生した場合、速やかに大会コントロールスタッフにお問い合わせください。
- マシントラブル等によりゲームが途中で終了してしまった場合、お互いの得点などを覚えている等、完全に中断前の状態を再現できる場合を除いては、そのLegの始めからやり直すものとする。
- 試合中に不明な点があったときは、必ずゲームを中断してコントロールの判断を仰いで下さい。勝手な判断で試合を続行した場合は双方の合意があるものとみなします。

その他

- その他、故意または過失による違反行為や、大会の進行を妨げる行為などがあった場合主催者は該当のプレイヤー及びチームを失格とする権利を有するものとします。

ゲームフォーマットの変更を予告なく行う場合がございます。予めご了承下さい。

Budweiser Cup KARIYA 2017

トーナメントルール

The PREMIUM SINGLES

シングルストーナメント / シングルエリミネーショントーナメント

参加資格・選抜基準

【エントリー人数】

- ・32名
- ・エントリー状況により、参加人数の変更を予告なく行う場合があります。予めご了承下さい。

【参加資格】

- ・ダブルスエントリーされた中での下記の条件に満たすプレイヤーが対象となります。
- ・DIVISION 1～DIVISION 2

【選抜基準】

- ・定められたDIVISIONの中からRt.上位者から順に選抜されます。
- ・個人Rt.が上位であっても該当DIVISIONに振分けられたプレイヤーは対象外となります。

【その他】

- ・本トーナメントは、強制参加では御座いません。キャンセルされるプレイヤー様は、事前に大会事務局までご連絡下さい。

ゲーム内容

| | GAME FORMAT |
|-------|---------------------------|
| MEN's | 701(MO)-S.CRICKET-701(MO) |

- ・シングルエリミネーショントーナメント方式で行われます。
- ・トーナメントの組み合わせは、ランダムで決定されます。
- ・ラウンド数はすべて15ラウンドです。
- ・2レッグ先取がセット勝利
- ・勝者は試合終了時、敗者からマッチカードにサイン記入してもらいコントロールに提出してください。

試合開始/選手呼び出しについて

- ・受付終了時間までに受付が完了していないプレイヤーは、失格とさせていただきますので、遅刻等にはくれぐれもご注意ください。
- ・試合開始は、該当DIVISIONのダブルス予選ラウンドロビン全試合が終了後、アナウンスにてお知らせいたします。
- ・会場内での呼び出しは、全て「シングルスID」で呼び出しを行なわせて頂きます。
- ・呼び出されたプレイヤーは、速やかにコントロールまでお越し下さい。
- ・呼び出しは原則として3回までとします。
3回目の呼び出しから5分以内にゲームボードへチームメンバーが揃わない場合は、そのゲームを不戦敗(ゲームカウント0-2)とします。
また、不戦敗を2回行ったチームは自動的にそれ以降のすべてのゲームを不戦敗とします。
その際は、不戦敗以前に行っていたゲームカウントは有効とします。