

主催 富士ソフトダーツオーガニゼーション
協力 富士ポートホテル/WANDER/a-BET/Brainwave
後援 K-MIX

会場 富士ポートホテル1F 正面駐車場
住所: 静岡県富士市日乃出町38番地
TEL0545-51-5588 FAX0545-53-1372

日時 2009年8月2日(日)
受付 11:00~11:55
開始 12:00

エントリー ■富士山ダブルス■
2,000円
※上記エントリー費は、1名分の金額となります、チームでの金額ではありませんので、ご注意ください。

■富士山シングルス■
当日払い500円

■富士山トリオス■
当日払い1,000円/チーム

※ゲーム代は別途必要となります

■ゲーム内容■

富士山ダブルス

501(OI/OO)-Cricket-501(OI/OO)
※OI/OO=オープンイン/オープンアウト
予選ラウンドロビン・決勝トーナメントシングルイリミネーション
チームレベル20以下でエントリーして下さい
エントリークラスは、チームレベルの上位より規定人数で決定いたします。
エントリー後の個人レベル、チームレベルの変更等は出来ません。

富士山シングルス

701(OI/MO)-Cricket-701(OI/MO)
※OI/MO=オープンイン/マスターアウト
トーナメントシングルイリミネーション
ハンディ無し、レベル上限無し、クラス分け無し

富士山トリオス

Cricketダブルス-501シングルス(OI/OO)-701トリオス(OI/OO)
※OI/OO=オープンイン/オープンアウト
トーナメントシングルイリミネーション
ハンディ無し、レベル上限無し、クラス分け無し

■エントリー可能店舗および参加資格■

本トーナメントは、富士ソフトダーツオーガニゼーションに加盟するショップ又は、それが認めたショップからエントリーが可能です

上記の条件を満たしたショップで、規定数のゲームを行い、アベレージからLEVELを算出したプレイヤーは、すべて参加することができます。
また、ショップ担当者のサインが無い場合は、無効となりますので御注意ください。

20歳未満のプレイヤーは、必ずエントリー時に申告して下さい。当日配布されるIDカードを所定の場所に携帯し、飲酒・喫煙をしないようにして下さい。またIDカードを携帯しているプレイヤーに、それらを勧めないようお願いいたします。

一度エントリーした後のペアの変更に関しては、早急にご連絡をお願いいたします。基本的には当日の変更は受付出来ませんのでご了承下さい。
エントリーはすべてショップ単位となります。個人等のエントリーは一切受付できません。
主催者は、エントリーおよび出場に関するすべての権限を有します。

■エントリー方法■

上記のエントリー可能店舗で規定ゲーム数をこなし、スタッツを取得して、レベル換算用紙にて自分のレベルを算出してください。
所定のエントリー用紙に必要事項をすべて記入し、エントリー可能ショップに提出してください。
受付状況はBIGFUNサイト上で発表いたします。
(BIGFUNサイト <http://www.bigfun.jp>)

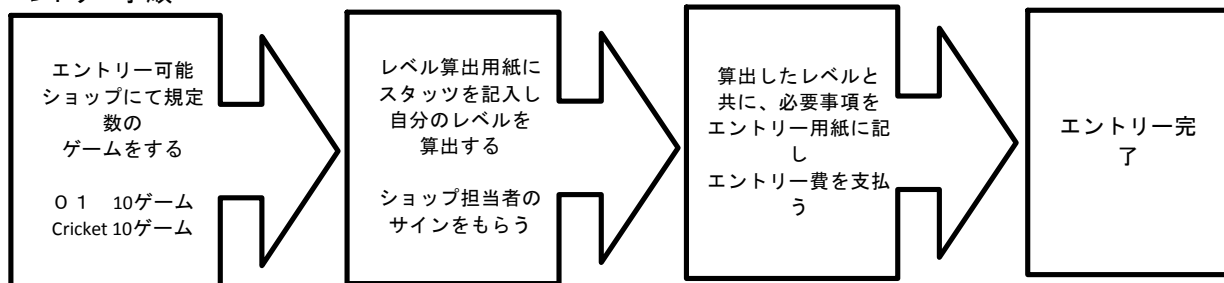
エントリーは必ず本名でお願いいたします。ニックネーム等の受付は一切行いません
参加者は、エントリーした時点で、本名をネット等で公開する事に了承したことになります。
個人レベルの上限はありません。エントリークラスは受付終了後に発表致します。
マシンによりレベルの算出方法が異なりますのでご注意ください。

エントリー受付

定員数になり次第エントリーを締め切りますのでお早めにエントリーをお願いいたします。
締切はBIGFUNサイト上で告知いたします。(BIGFUNサイト <http://www.bigfun.jp>)
尚、締め切り後のエントリーは受付できませんので御了承ください。

受付開始 2009年7月1日(水) 12:00～

エントリー手順



■問合せ先■

エントリー内容の変更が生じた場合や、その他お問い合わせは下記店舗へお願いします。

WANDER TEL 054-562-8525
a-BET TEL 054-557-1086
Brain wave TEL 0544-26-5242

■ルールおよびゲームについて■

ダブルスの予選はラウンドロビンになります。
受付時に渡されるロスターカードに、最初に行われる試合のマシンナンバーおよびチームナンバーが記載されています。
全てのプレイヤーはラウンドロビン開始前にマシン前に集合し、試合順序の確認、対戦チームの確認を行ってください。

決勝トーナメントはシングルイリミネーションとなります。
呼び出しはチームナンバーとなりますので、ロスターカードにてチームナンバーをご確認ください。
呼び出しされましたら、コントロールにてマッチカードを受け取り、指定されたマシンに行きます。
対戦チームを確認し、2スロー以内の練習を行った後、試合を開始してください。
1レグ目はじゃんけんをして、勝った方からコーク(ピット数有効)、2レグ目は前のレグの負けチームが先行となります。3レグ目は1レグ目と同様に先行を決めます。
コークでピット数が同じ場合、先攻後攻を入れ替え、勝敗がつくまでコークを行います。

マシンはすべてオートチェンジ設定です
ラウンドが切り替わる前にスローし、マシンが反応しなかった場合はそのスローは無効となります。

マシンは反応優先になります。
刺さった矢に、投げた矢が当たってマシンが反応した場合でも、その反応が有効となります。
明らかな誤反応等において、スコアを修正する場合は、相手チームの了承を得てから行ってください。

O1において、最終ラウンドで勝敗が決しなかった場合(両チームとも上がれなかった場合)、コークで勝敗を決してください。コークの順番は、そのレグの先行が先投げとなります。
クリケットにおいては、最終ラウンド終了時に点数の多いチームの勝ちになります。
同点だった場合は、コークで勝敗を決してください。コークの順番は、そのレグの先行が先投げとなります。

操作方法がわからなかったり、その他のトラブルに関しては、大会運営スタッフを呼んで対応願います。

■ゲーム終了後■

ラウンドロビンの場合、ゲーム終了時に両プレイヤー確認のもと、ラウンドロビン表に記入してください。
すべてのゲームが終了しましたら、全メンバーで順位を確認して挨拶をしてください。
その後、予選を通過したチームがラウンドロビン表をコントロールに提出してください。
決勝トーナメントの場合は、勝利チームが両チームのマッチカードをコントロールに提出してください。
マッチカードは、勝利チームのマッチカードを上にし、勝利チームに丸をつけて提出してください。
間違えますと負けになってしまう場合がありますので、ご注意ください。

■注意事項■

その他のダーツのルールに関しては、一般的なものと変わりはありません。
特にスローラインから足が出る、必要以上の声援、ヤジなどには十分気をつけてください。

お車でお越しの方へのアルコール販売はお断りいたしますので、ご理解・ご協力の程お願いいたします。

半ズボン、著しく肌の露出がある服、ヒールを除くサンダル・スリッパなど、ダーツプレイヤーとして品位を欠くような服装での入場はお断りいたします。

上記の事項が守られない場合は、退場していただく場合があります。その際はエントリー費、ゲーム費等の返還は一切ありませんのでご了承ください。

本大会で撮影されたスチール、動画、録音に関しては、一切を富士ダーツオーガニゼーションが管理・運営・所有いたします。出場者および来場者はこれに同意したものとします。

■サイドシュートアウト■

本戦での敗退者を対象としたサイドシュートアウト・トーナメントを企画しております。
ただし、本戦の試合状況などで、中止する場合もございますので、あらかじめご了承ください。

■エントリー者以外の入場に関して■

本大会にエントリーしていない方でも、応援や見学目的での入場は可能となっています。
ただし会場内における試合台でプレイすることは出来ません。
一部、有料プレイ台やサイドシュート(有料)には参加することが出来ます。