



# Liga MJ

2011 spring season

# LigaMJ 2011 spring season

## 開催日程

MS1開催期間 2011年 2月 15日(火) ~ 5月 31日(火)

MS2開催期間 2011年 2月 16日(水) ~ 6月 1日(水)

受付期間 2011年 1月 14日(金)PM12:00 ~ 2月 3日(木)PM7:00

開催日程は原則として、MS1が火曜日、MS2が水曜日に各店舗にて行います。

各チーム 各店舗の日程は、エントリー締切日以降に発表される公式日程を、各自オフィシャル・サイトにてご確認ください。

## 参加出場資格

### 店舗

リース・ロケーションおよびディーラー直営店舗かつ事前に参加店舗登録を済ませられた店舗  
上記の条件を満たしている場合でも、投げ放題店舗および買取リマシンが設置されている店舗はこの限りではありません。  
参加店舗登録は、オフィシャル・サイトにてご確認ください。

### プレイヤー

2011年 2月 15日の時点で満 20歳以上の方(追加登録の場合は、その日の時点で満 20歳以上の方)。  
MS2に参加されるプレイヤーは、規定のゲーム数である、01ゲームを 5ゲーム、スタンダード・  
クケットゲーム(以下、S・クケットという)を 5ゲームプレイし、スタッツを取得した方。

本リーグへの参加は、公的な身分証明書を所持した 20歳以上の方でなければなりません。また、アルコール飲料の提供および喫煙等社会的影響を鑑みて、20歳未満の方の本リーグ開催各会場への立ち入り(入場)を固くお断り申し上げます。尚、保護者同伴であってもその例外ではありません。

## 参加出場枠

ダーツの普及に対し、地域的な格差が生じている事を鑑みて、エントリー枠 総ブロックはエントリー状況を常時把握し、参加申込受付終了後決定いたします。

## エントリー・フィー

### 店舗エントリー

店舗エントリーは無料となります。店舗エントリー用紙に必要事項をすべて記入し、MJSまで FAXにて送信して下さい。

また、以前に店舗登録を済ませられた店舗は、再度店舗エントリーをする必要はございません。

### チーム・エントリー

1 シーズン : ¥ 2,000(税込)/プレイヤー 3~ 8名の初期メンバー

各チーム初戦は、初期登録の 3~ 8名のメンバーで試合を行って下さい。

追加エントリー : ¥ 2,000(税込)/プレイヤー 開幕後の追加メンバー

追加エントリーされたプレイヤーのエントリー・フィーは、追加登録が受理された時点で発生いたします。また、本リーグが終了した時点で一度も出場されていない場合であっても、エントリー・フィーの返却はいたしかねますので予めご了承下さい。

## 参加申込手続

参加店舗登録受付	随時	
チーム・エントリー受付開始日	2011年 1月 14日(金)	PM12:00~
キャンセル・変更受付締切日	2011年 2月 2日(水)	PM7:00まで
チーム・エントリー受付締切日	2011年 2月 3日(木)	PM7:00まで
エントリー・フィー入金締切日	2011年 2月 10日(金)	PM3:00まで

本リーグへの参加申込およびキャンセル・変更は、すべてオフィシャル・サイトからダウンロードした専用用紙をご利用下さい。専用用紙に必要事項をすべて記入し、FAXにてお申し込み下さい。電話での参加申込およびキャンセル・変更は一切お受けいたしませんので予めご了承下さい。

キャンセル・変更受付締切日以前に、FAXにてキャンセル・変更をされた場合、エントリー・フィーは返却されます。

キャンセル・変更受付締切日以降のキャンセル・変更は一切お受けいたしませんので予めご了承下さい。また、いかなる理由においてもキャンセル・変更受付締切日以降はエントリー・フィーの返却はいたしかねますので予めご了承下さい。但し、リーグ不成立の場合はこの限りではありません。

本リーグへのエントリーは、以下のとおり2段階となります。

店舗エントリー (過去にMJSの主催するイベントに参加した事がある場合は必要ございません)

- ・ MJSが店舗の所在地を把握する為に行います。
- ・ 店舗エントリー用紙に必要事項をすべてご記入の上、MJSへ FAXにて送信して下さい。
- ・ 登録された店舗から順に店舗 D (MJSから始まる番号) が発行されます。D はオフィシャル・サイトにてご確認下さい。
- ・ 一度行った店舗エントリーは、記載内容の変更または参加資格の条件を満たさなくなるまで有効となります。
- ・ 店舗エントリー用紙に記載していただく内容は、オフィシャル・サイトに公開いたします事予めご了承下さい。

チーム・エントリー **【変更あり】**

- ・ チーム・エントリーが LigaMJへの本エントリーとなります。
- ・ チーム・エントリー用紙に必要事項をすべてご記入の上、MJSへ FAXにて送信して下さい。
- ・ チーム・エントリーが確定したチームからオフィシャル・サイトに詳細を公開いたしますのでご確認下さい。
- ・ FAXした用紙と人数分のエントリー・フィーを合わせて、店舗へご提出下さい。
- ・ **店舗は、エントリー・フィーを入金締切日までに MJSまでご入金下さい。**
- ・ **ご入金の確認できない場合、エントリーは無効となります。**
- ・ **請求書は発行いたしませんので予めご了承下さい。**

**【振込先】**

**横浜銀行 町田支店 (普)No.2039501 カ)エムジェイエス イベント事務局**

## リーグ規定

### 2部制

MS1：チームおよび個人レーティングの上限はございません。

2シーズン制のリーグとなり、前期・後期の地区予選を勝ち抜いたチームがグランド・ファイナルを行い、日本一を決定するリーグ戦です。LigaMJグランド・ファイナルの日程・会場が決定次第、オフィシャル・サイトで公開いたします。

MS2：提出レーティングの上位**3名の合計レーティングが20以下**となります。

1シーズン制のリーグ戦となり、地区予選で終了となります。あくまでもリーグ戦を体験したいプレイヤーおよび店舗の為のリーグ戦です。次回以降MS1へ挑戦できるよう頑張ってください。

### 開催日

原則としてリーグ開催日程は、MS1が火曜日、MS2が水曜日の開催となります。

各試合の日程変更は可能となります。詳しくは「試合日程および変更」をご確認下さい。

### ブロック編成

地区予選はそれぞれの地区内でブロックを構成します。1ブロックは3チーム以上で構成されます。3チームに満たないリーグおよびブロックは不成立となり、本リーグの開催は行いません。**是非近隣の店舗をお誘い合わせの上、ご参加いただけると幸いです。**

また、各チームの編成は、ホームにする店舗に設置されたダーツマシン1台につき2チームまでとさせていただきます。

### 試合日程および変更

#### [リーグ開催まで]

試合日程は、原則としてMJSがシーズン初めに定めたスケジュールどおり行っていただきます。店舗定休日およびイベント等開催予定のある等不都合な場合は、事前にMJSまでご連絡下さい。

#### [リーグ開催後]

何らかの都合により日程を変更せざるを得ない場合は、両チーム協議の上日程変更が可能となります。但し、変更される該当試合はその週内に消化して下さい。また、日程変更の際は「日程変更希望報告書」に必要事項をすべて記入し、事前にMJSまでFAXにて報告を行って下さい。

未報告もしくは事後報告で試合が消化された場合は、その該当試合を無効とし、どちらのチームも0ポイントといたします。またその試合は、無効試合として消化された事になりますのでご注意ください。

### ホーム店舗

シーズン中にホームとする店舗が閉店、もしくは本リーグの店舗参加条件を満たさなくなった場合、別の登録店舗へホームを移籍してチームを存続する事ができます。

ホームを変更する場合、「ホーム店舗変更報告書」に必要事項をすべて記入し、事前にMJSまでFAXにて報告を行って下さい。

但し、変更する店舗の所在はそのブロックの地区内とさせていただきます。変更できない場合は、チームの消滅となりますので予めご注意ください。

## 試合開始時間および不戦敗

試合開始時間は原則として 20:30といたします。

20:30までに試合を開始できる状態にないチームは不戦敗となります。但しプレイヤーが時間前に集まる事ができない旨を対戦チームおよび店舗へ事前に報告し、了承を得た場合はこの限りではありません。

不戦敗チームは 0pt 不戦勝チームは 13ptを獲得します。

## オーダーシート(メンバー表)

試合当日のオーダーシートは、全試合のメンバーを記入し試合開始前にホームチーム・アウェイチーム同時に提出して下さい。それ以前の公開は禁止です。**提出されたオーダーシートのメンバーの変更はできません。**

各試合のメンバーおよび結果は、ホームチーム用のオーダーシートにすべてホームチームのキャプテンが記入して下さい。当日キャプテンが不在の場合は、ホームチームの当日の代表者が記入して下さい。

試合終了後、ホームチームおよびアウェイチームの両キャプテンもしくは代表者が、オーダーシートに記入された結果に間違いがない事を確認しサインをして下さい。**双方のサインがされたオーダーシートを、ホームチームが MSまで FAXして下さい。報告は翌日の午後 12時までにお問い合わせいたします。**

## エントリー

### [初期メンバー]

エントリー時のチーム編成は、**1チーム 3~ 8名**で行って下さい。初期メンバーは追加メンバー登録受付締切日前であれば入替 追加 削除が自由に行えます。但し、登録メンバーが 8名を超えるメンバーの追加、また 3名に満たないメンバーの削除はできませんのでご注意下さい。

リーグ開幕後はメンバーの追加のみ受け、入替 削除 (移籍は除く)はできませんのでご了承下さい。

MS1 : 個人レーティングの上限はありませんので、どなたでも追加登録ができます。

MS2 : 個人レーティングの上位 3名の合計レーティングが 20以下になるメンバーでなければなりません。

### [途中エントリー]

チーム・エントリー時にどのチームにも登録していないプレイヤーは、『途中プレイヤーエントリー報告書』に必要事項をすべて記入し、事前に MSまで FAXして下さい。

**各チームの初戦の翌日から、途中エントリー登録が可能となります。開幕戦は 8名以内の初期登録メンバーで行って下さい。**

### [移籍]

チーム・エントリー時に登録されたプレイヤーは、そのエントリーしたチームにおいて**一度もプレイしていない場合に限って**、他のチームへ移籍する事ができます。

移籍を希望するプレイヤーは『**移籍希望報告書**』に必要事項をすべて記入し、事前に MSまで FAXして下さい。

移籍を希望するチームが MS2所属のチームの場合、移籍先のチームの個人レーティング上位 3名の合計レーティングが 20を超えないプレイヤーでなければなりません。

## 登録受理

初期メンバー、途中エントリープレイヤーおよび移籍プレイヤーは、オフィシャル・サイトの更新をもって登録受理となります。

提出された報告書に記入漏れ等不備がある場合、その報告書は受理されませんのでご注意ください。

営業日で 2日経過しても更新されない場合は、報告書が受理されていないと判断していただき、FAXした報告書をご確認の上再度 FAXにて送信して下さい。

営業日・・・土曜日、日曜日、祝日を除く平日を営業日といたします。

## 受理されていないプレイヤーが試合に出場された場合、その該当試合は不戦敗となります。

但し、当日の途中プレイヤーエントリー登録を MJSが受け付けた場合、MJSはオフィシャル・サイトへの更新ができない場合がございます。当日追加されたプレイヤーが、オフィシャル・サイトへの更新前に試合に参加される場合は、必ず相手チームに事前にその旨を伝えて下さい。

相手チームに事前に伝えずに試合を開始した場合、そのプレイヤーが出場された試合および出場する予定の試合がすべて不戦敗となります。

## プレイヤーの出場権

リーグ開催期間中に最低 **7スタッツ以上** (7ゲームではありません、あくまでも取得スタッツ数)取得していないプレイヤーは、エリア・セミアイナル、エリア・ファイナルおよびグランド・ファイナルへの出場はできませんのでご注意ください。

## レーティング検証

MS2に登録されたチームおよびプレイヤーに対し、各地区ブロックの全日程終了後レーティング検証が実施されます。個人レーティングは、開催期間中に 7スタッツ以上取得したプレイヤーが対象となります。

全日程終了後のチーム内の個人レーティング上位 3名の合計値が 30以上になっている場合、その該当チームは失格となり、ブロック優勝の権利がなくなります。

## 報告書

本リーグで使用するすべての報告書は、**略称・ニックネーム・イニシャル等では記入せず、必ず正式名称および本名をフルネームで記入して下さい。**

略称記入や記入漏れ、または Dと一致しない名前がある場合は MJSからの連絡 報告なく無効とさせていただきますので予めご了承下さい。

## マッチ・フォーマット

### 1試合のマッチ・フォーマット

#### 【MS1】

第 1ゲーム	1	1	0	1	ドオス
第 2ゲーム	S・クリケット				ダブルス
第 3ゲーム	7	0	1		ダブルス
第 4ゲーム	S・クリケット				ダブルス
第 5ゲーム	7	0	1		ダブルス
第 6ゲーム	7	0	1		シングルス
第 7ゲーム	S・クリケット				ダブルス
第 8ゲーム	1	1	0	1	ドオス
第 9ゲーム	S・クリケット				シングルス
第 10ゲーム	7	0	1		シングルス
第 11ゲーム	S・クリケット				ドオス
第 12ゲーム	S・クリケット				ダブルス
第 13ゲーム	7	0	1		ダブルス

01ゲームはすべて Open in/Master outです。

MS1とMS2と試合内容が異なりますのでご注意ください。

#### 【MS2】

第 1ゲーム	7	0	1		ドオス
第 2ゲーム	S・クリケット				ダブルス
第 3ゲーム	5	0	1		ダブルス
第 4ゲーム	S・クリケット				ダブルス
第 5ゲーム	5	0	1		ダブルス
第 6ゲーム	5	0	1		シングルス
第 7ゲーム	S・クリケット				ダブルス
第 8ゲーム	7	0	1		ドオス
第 9ゲーム	S・クリケット				シングルス
第 10ゲーム	5	0	1		シングルス
第 11ゲーム	S・クリケット				ドオス
第 12ゲーム	S・クリケット				ダブルス
第 13ゲーム	5	0	1		ダブルス

01ゲームはすべて Open in/Open outです。

MS1とMS2と試合内容が異なりますのでご注意ください。

### 各プレイヤーの出場 **【変更あり】**

1試合で 1プレイヤーが出場できるゲーム数に上限はありません。但し、当日参加した登録プレイヤーは該当試合の最低 1ゲームには出場しなければなりません。1ゲームも出場しないプレイヤーがいた場合、その該当プレイヤーが所属するチームの不戦敗となりますのでご注意ください。(ホーム店舗のスタッフはこの限りではありません。)

**第 6 第 9 第 10ゲームのシングルスへは、すべて別の個人が出場しなければなりません。重複してのエントリーは無効となり、重複した試合は敗戦扱いとなりますのでご注意ください。**

### 先攻 後攻と投げる順番 **【変更あり】**

すべてのゲームの先攻 後攻は、**前ゲームの負けチームが先攻となります。**

**但し、第 1ゲームおよび 6対 6で迎えた第 13ゲームは、じゃんけん&コークにより決定して下さい。**

コークはすべてビット数にて決定いたします。先攻チームの投げたダーツが、インナー・ブルの真ん中に刺さった場合のみ、後攻チームは刺さっているダーツを抜く事ができます。ダーツを抜く前に必ず両チームのゲーム・キャプテンがビット数の確認を行って下さい。それ以外の場合は、ダーツが刺さったままの状態での投げなければなりません。

先攻チームと後攻チームのビット数が同じだった場合、先攻 後攻を交替して再コークとなります。その際も刺さっているダーツは抜かずにいきます。

ダブルスおよびドオスは、事前に提出したオーダーシートどおりの順番でプレイして下さい。

## 勝敗による獲得ポイント **【変更あり】**

ポイントは1ゲーム勝利するごとに1pt獲得します。最終13ゲームを終了した時点でポイントが多いチームが勝利となります。

試合当日1チームにつき2名し集まる事ができれば試合は成立といたしますが、消化が可能なダブルス7ゲーム、シングルス2ゲームのすべてに勝利しても合計9ptしか獲得できず、トオスの3ゲームとシングルの1ゲームは不戦敗となり対戦相手のチームに自動的に4pt加算されます。

## 試合開始成立の条件 **【変更あり】**

試合当日最低2名集まらなければ試合は不成立として、集まらなかったチームを不戦敗といたします。不戦勝のチームは13ptを獲得します。

また、どちらも集まらず、かつ日程変更希望報告書の提出がない場合は、無効試合として消化されたものし両チームとも0ptといたします。

## 各ゲームの勝敗決定 **【変更あり】**

### [01ゲーム]

- (1)先攻 後攻にかかわらず、設定ラウンド内に先にフィニッシュ(0ゼロ)にしたチーム
- (2) **【MS2のみ対象】**先攻 後攻にかかわらず、設定ラウンド終了時に点数の低いチーム
- (3)どちらも設定ラウンド内にフィニッシュできなかった(MS2は同点の場合は、コークにより勝利したチーム(先攻 後攻と投げる順番と同様) (3)の条件は、同点および点差のある場合どちらも該当いたします。

### [S・クリケット]

- (1)設定ラウンド内にすべてのクリケットナンバーをクローズ(3マーク)し、かつ点数が同じかそれ以上のチーム
- (2)(1)を満たさない場合は、点数の高いチーム
- (3)(1)および(2)を満たさず同点の場合は、コークにより勝利したチーム

## 各ゲームの基本ラウンド設定と基本ゲーム料金

	501	701	1101	S・クリケット
ラウンド	15R	20R	20R	20R
料金	/200	/300	/300	/200

上記のラウンド設定とゲーム料金は、あくまでも基本的な設定となっております。本リーグは、店舗の設定を最優先させていただきますので、試合開始前に必ず設定ラウンドおよびゲーム料金をご確認下さい。

確認せずにゲームを開始し、ゲームが終了した場合でもその該当ゲームは成立いたします。

## ゲーム前の練習

ゲーム前の練習は、ひとり1スロー(=3投)までといたします。スムーズな試合進行を心掛けて下さい。

## ゲーム中のマシントラブル

- (1)試合が止まった時点までのスコア、マークを進めてからゲームを再開して下さい。
- (2)トラブル前のゲームを無効とし、該当ゲームを最初からやり直して下さい。

## 地区予選ブロックの優勝条件 MS1・MS2共通 **変更あり**

各ブロックでの優勝条件は、以下のとおり**の優先順位で決定いたします。**

**今シーズンより勝利条件の最優先が、勝利試合数に変更されました。**

勝利試合数

獲得総ポイント数

獲得ポイント数が同数チーム同士の直接対決の勝敗

獲得ポイント数が同数チーム同士の直接対決のポイント数

全日程終了の翌週に同ブロック 3位チームがホームとするシヨップにて決定戦 (7ポイント先取)

## エリア・セミアイナル進出条件 MS1のみ開催

エリア・セミアイナルでは、各都道府県内の各シーズンの代表を決定いたします。各エリア・セミアイナルへの進出条件は以下のとおりです。

スプリング・シーズンおよびフォール・シーズンの地区予選ブロック優勝チーム

本リーグ開催期間中 7スタツ以上取得されたプレイヤーおよび 7スタツ以上取得したプレイヤーが 3名以上登録している店舗 (取得スタツ数と出場ゲーム数の数は異なります。)

エリア・セミアイナルは各シーズン終了の翌週以降に開催予定

## エリア・ファイナル進出条件 MS1のみ開催

エリア・ファイナルでは、エリア・セミアイナルを勝ち上がったスプリング・シーズンの代表とフォール・シーズンの代表が、その地区の年間チャンピオンの座を争い決定いたします。各エリア・ファイナルへの進出条件は以下のとおりです。

スプリング・シーズンおよびフォール・シーズンの各エリア・セミアイナルの勝利チーム

本リーグ開催期間中 7スタツ以上取得されたプレイヤーおよび 7スタツ以上取得したプレイヤーが 3名以上登録している店舗 (取得スタツ数と出場ゲーム数の数は異なります。)

エリア・ファイナルはフォール・シーズン終了の翌週以降に開催予定

## グランド・ファイナル進出条件 MS1のみ開催

グランド・ファイナルでは、エリア・ファイナルを勝ち上がった地区代表 32 チーム (上限) が、日本一のチームを決定するトーナメントです。今年度のグランド・ファイナルの日程 会場は決定次第、オフィシャル・サイトに公開させていただきます。

各エリア・ファイナルを勝利した 32チーム

本リーグ開催期間中 7スタツ以上取得されたプレイヤーおよび 7スタツ以上取得したプレイヤーが 3名以上登録している店舗 (取得スタツ数と出場ゲーム数の数は異なります。)

## リーグ・マネージメント

MJSは主観的にそして自主的な判断のもと、本リーグ開催中に調和と進行を妨げ、あるいはその可能性があるいかなる店舗およびチーム、またはプレイヤーを本リーグから排除する権利を有します。

参加資格を有する条件にあてはまる店舗およびプレイヤーであっても、以下の内容に抵触した店舗およびプレイヤーの、本リーグおよびMJSが主催・運営するあらゆるイベント・プログラムへの参加を拒否する権利を有します。

提出したエントリー・フォームに記載した内容に虚偽の申告をした店舗およびプレイヤー

本リーグに参加する為に、飲酒運転および酒気帯び運転のおそれがあるにもかかわらず、自動車および原動付自転車を使用して参加したプレイヤー。または、自動車および原動付自転車を使用して参加したプレイヤーに飲酒を強要した店舗およびプレイヤー

本リーグで開催される試合の結果を賭博の対象とし、その行為に参加した店舗およびプレイヤー

その他 MJSが主観的かつ自主的に、本リーグの調和と進行を妨げ、あるいはその可能性があると判断した店舗およびプレイヤー

## ご案内窓口

本リーグに関するご質問・お問合せは、下記の連絡先までお願いいたします。

株式会社エム・ジェイ・エス

TEL : 045-328-3741

FAX : 045-328-3744

受付時間 : 10:00~ 21:00

メールは 24時間受付！ [event@mjs-co.net](mailto:event@mjs-co.net)

担当 : ユカワ