

MJ' 16 SPRING

June 11, 12, 2016



PRESENTS



**5STARS** 第2弾



***MJ '16 SPRING***



- 1 -

MJ '16 SPRING official site "<http://www.mjs-co.net>"

## MJ '16 SPRING

## ◀ 開催日程 ▶

- トーナメント開催日 2016年6月11日(土)～6月12日(日)
- 会場受付時間 8:30～10:00
- 開始時間 オープニング 9:30～ 試合開始 10:00～

※構成は、すべてのエントリー受付終了後オフィシャル・サイトにて公開いたします。

<http://www.mjs-co.net>

## ◀ 会場 ▶

- パシフィコ横浜 展示ホール 1F Dホール  
住 所:神奈川県横浜市西区みなとみらい 1-1-1  
電話番号:045-221-2155/2121(営業部直通)



## ◀ 主催・ご案内窓口 ▶

株式会社エム・ジェイ・エス

TEL:045-328-3741 FAX:045-328-3744 受付時間:12:00～21:00

時間外はメールにてお問い合わせ下さい。 [event@mjs-co.net](mailto:event@mjs-co.net)

担当: 湯川まで

## 《 参加出場枠 と エントリー・フィー 》

**5月16日(月) 19時**までにエントリーしていただいたプレイヤーは**座席確保！！**

※エントリーはすべて先着順となります。

※エントリー・フィーには、当日のトーナメントにかかるゲーム代が含まれております。

### ● ダブルス・トーナメント 《 FAX エントリー 》

**ビッグ・トーナメントの醍醐味！ダブルス・トーナメント！！**

6月11日(土) — 640 チーム(1280 名) ¥6,000(税込) / プレイヤー

6月12日(日) — 1280 チーム(2560 名) ¥6,000(税込) / プレイヤー

**※20歳未満の方は、両日ともエントリーすることができません。**

◎ダブルスは、エントリー受付終了後、全エントリー・チームを以下の①～③の条件により順位付けいたします。その順位によってエントリー・レンジが確定いたします。

- ①チーム・レーティングの合計値(小数点第二位まで)の高い順
- ②チームにおける個人レーティング(小数点第二位まで)の高い順
- ③チームにおけるレーティング上位プレイヤーの01ゲームの個人レーティング(小数点第二位まで)の高い順

### ● スターズシングルス 《 FAX エントリー 》 **※レンジ分けシングルス！！**

6月11日(土) — 192名(各レンジ64名) ¥2,000(税込) / プレイヤー

**※20歳未満の方はエントリーすることができません。**

◎スターズシングルスは、エントリー受付終了後、全エントリー者を以下の①～②の条件により順位付けいたします。その順位によってエントリー・レンジが確定いたします。

- ①レーティング(小数点第二位まで)の高い順
- ②01ゲームのレーティング(小数点第二位まで)の高い順

### ● バーチャルバトル **New!** 《 当日エントリー 》

11月7日(土) — 人数制限なし ¥500(税込) / プレイヤー

**※20歳未満の方はエントリーすることができません。**

**VSPHOENIXS4 に搭載された新しいゲーム、バーチャルダーツを使用したハンディ戦！！**

- ① バーチャルダーツのウィズモードを使用し、01・クリケットをシングルス・ダブルスそれぞれで開催！
- ② ウィズモードを使用することによりゲーム内のプロとペアを組むことができ、そのプロが相手とのレーティング差を調整して対戦が可能！
- ③ 本戦のダブルス・シングルスで敗退してしまった方が参加可能！また、必ずフェニックスカードを持参！

### ● U-19 シングルス・トーナメント 《 FAX エントリー 》

**MJ 最強の U-19 プレイヤー決定戦！**

6月12日(日) — 64名 ¥3,000(税込) / プレイヤー

U-19へのエントリーの際は、必ず保護者の方が必要となります。20歳未満のプレイヤーは、警察の指導により18時以降本トーナメント会場よりご退場いただきますので予めご了承下さい。ご入場からご退場までの間、未成年者の飲酒・喫煙防止の為未成年カードを、保護者は保護者カードを首から下げていただきます。

## 《 参加出場資格 》

### ● 店舗

ダーツマシン設置店でかつ、事前に参加店舗登録を済まされた店舗が参加可能です。

### ● プレイヤー

20歳未満の方のエントリーはできません。但し、U-19 シングルスを除く。

## 《 参加申込手続 》

**5月16日(月) 19時**までにエントリーしていただいたプレイヤーは**座席確保！！**

参加店舗登録受付	随 時	
FAX エントリー受付開始日	2016年4月28日(木)	12:00～
キャンセル・変更受付締切日 登録内容変更・修正締切日	2016年5月26日(木)	19:00まで
エントリー受付締切日	2016年5月27日(金)	19:00まで
エントリー・フィー振込期限	2016年5月31日(火)	15:00まで

※エントリー・フィーの振り込みが期限までに確認できない場合、座席の確保はいたしませんのでご注意ください。

※すべてのエントリーは設定枠数が埋まり次第受付終了とさせていただきます。設定枠数を超えたエントリーにつきましては、自動的にキャンセル待ち状態となりますので予めご注意ください。

※参加店舗登録、各種エントリー用紙はオフィシャル・サイトからダウンロードしてご利用下さい。

※キャンセル・変更は、すべて FAX にて行って下さい。電話でのキャンセル・変更は一切お受けいたしませんので予めご了承下さい。また当日会場に来場されなかった場合、キャンセル・変更受付締切日を過ぎた場合、エントリー・フィーの返却はされませんので予めご了承下さい。

※代替プレイヤーのご利用はできませんので予めご了承下さい。また、エントリー受付締切日以降のプレイヤーの変更は、いかなる場合であってもお受けできませんので予めご了承下さい。

## 《 マッチ・フォーマット 》

※各プログラムの予選ラウンドおよび決勝ラウンドの組み合わせは、MJS による無作為抽選で決定し、当日に発表されます。

プログラム	マッチ・フォーマット	01 ゲーム
<b>ダブルス</b>		
ダブルス RANGE	01-クリケット-01	Open in/Open out
最上位レンジは Open in/Master out、各レンジおよびマッチ・フォーマットはエントリー終了後に発表		
<b>スターズシングルス</b>		
スターズシングルス	01-クリケット-01	Open in/Open out
<b>バーチャルバトル</b>		
バーチャルバトル	501 or クリケット	Open in/Open out
バーチャルバトルはダブルス戦・シングルス戦があり、それぞれそこにゲーム内のプロがチームになります。		
以下のとおりハンディキャップがつきます		
フェニックスカードを使用し、ペアを組むゲーム内のプロがレーティングの調整をします。		
<b>U-19</b>		
U-19	501-クリケット-501	Open in/Open out

## 《 トーナメント・フォーマット 》

### ダブルス・トーナメント 【両日】

#### ● 予選ラウンド

- ◎ 1ブロック4チームのラウンド・ロビン ※当日の受付によっては4チーム未満になる場合がございます
- ◎ 上位2チームが決勝ラウンド進出
- ◎ すべての試合は2レグ先取で勝利
- ◎ 予選ブロックの順位は①勝ち試合数②勝ちレグ数③負けレグ数の順で決定  
すべてが同数の場合は、以下の優先順位で順位を決定
- ① 該当チーム同士の直接対決の結果
- ② 該当チーム同士のダブルス01ゲーム1本によるプレイオフ(01ゲームはそのレンジの該当01ゲーム)

#### ● 決勝ラウンド

- ◎ シングル・エリミネーション・トーナメント形式
- ◎ すべての試合は、2レグ先取で勝利
- ◎ マッチ・フォーマットは予選ラウンドと同様

### スターズシングルス 6月11日(土)

- ◎ シングル・エリミネーション・トーナメント形式
- ◎ すべての試合は、2 Out of 3 Games(2レグ先取で勝利)

### バーチャルバトル 6月11日(土)

- ◎ フェニックスカードを必ず持参してください！
- ◎ ダブルス戦・シングルス戦のそれぞれにゲーム内のプロがチームメイトとなります！
- ◎ ハンディキャップはチームメイトのプロが調整！
- ◎ それぞれ501、クリケットのハンディキャップマッチだから安心！
- ◎ 大会当日、本戦で敗退してしまった方が対象となります！

### U-19 シングルス・トーナメント 6月12日(日)

#### ● 予選ラウンド

- ◎ 1ブロック4名のラウンド・ロビン ※当日の受付によっては4名未満になる場合がございます
- ◎ 上位2名が決勝ラウンド進出
- ◎ すべての試合は2レグ先取で勝利
- ◎ 予選ブロックの順位は①勝ち試合数②勝ちレグ数③負けレグ数の順で決定

#### ● 決勝ラウンド

- ◎ シングル・エリミネーション・トーナメント形式
- ◎ すべての試合は、2 Out of 3 Games(2レグ先取で勝利)
- ◎ マッチ・フォーマットは予選ラウンドと同様



## 《 ゲーム・ルール 》

### ● 各ゲーム設定

ゲーム	301	501	701	クリケット
ラウンド	10R	15R	15R	15R

### ● 01 ゲーム勝利条件

- 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(ゼロに)したチーム
- ② コークにより勝利したチーム ※該当レグの先攻・後攻の順番で行います。

### ● クリケット勝利条件

- ① 先攻・後攻にかかわらず、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し、かつ点数が同じかまたは高いチーム
- ② 最終ラウンド終了時に点数の高いチーム
- ③ コークによって勝利したチーム ※該当レグの先攻・後攻の順番で行います。

### ● コーク

- ① すべてビット数によって決定
- ② ビット数が同数の場合は、先攻・後攻を交替して再コーク
- ③ ダーツが刺さったままの状態でもコーク

※先に投げたチームのダーツが、インナー・ブルの真ん中に刺さった場合のみ、次のチームはダーツを抜く事ができます。必ず両チームでビット数を確認して下さい。

### ● 予選ラウンド・ロビンのポイント

- ① 当日の受付未完了のチームが所属するブロック  
該当チームのすべての試合を無効とする
- ② 体調不良等により途中棄権するチームが所属するブロック  
すでに終了した試合は有効、該当チームの未完了の試合は、対戦相手が不戦勝となりストレート勝ちとする
- ③ 未登録プレイヤーの出場等により失格するチームが所属するブロック  
該当チームの試合は、完了・未完了に関わらずすべて無効とする  
但し、レーティング検証により失格になったチームはこの対象ではない

### ● その他

- ① 1レグ目および最終レグの先攻・後攻は、すべてじゃんけん&コークで決定。それ以外のレグはすべて敗者チームが先攻。
- ② 前のプレイヤーがプレイヤー・チェンジ・ボタンを押し忘れ、次のプレイヤーが投てきをした場合、刺さっているダーツは有効とし、プレイヤー・チェンジ・ボタンを押した後カウント。但し、刺さらなかったダーツは無効。
- ③ プレイヤーによってゲーム設定およびゲーム内容を誤って開始した場合、その誤ったゲ

ームを無効とし、改めて正確なゲーム設定およびゲーム内容を選択して再スタート。  
但し、ゲームが終了した場合はその勝敗を正当なものとしなします。

- ④ ゲーム中、1st/2nd のプレイヤーの投てきの順番は変更できません。但し、ゲーム(レグ)ごとに投てきの順番を変更する事はできるものとします。

### 《 レーティング検証 》

ダブルス・トーナメント(最上位レンジを除く)では、申し出があった場合のみレーティング検証を実施いたします。本トーナメントの個人レーティングが、提出された個人レーティングを **6ポイント**以上上回った場合、その該当チームは失格となります。レーティング検証は下記の時点で行います。

- ① 予選ラウンド・ロビン各試合終了時

※予選ラウンド・ロビン内において失格チームが出た場合は、同ロビン内の3位または4位のチームが繰り上げ通過となります

- ② ベスト8の各試合終了までの決勝トーナメント

※決勝トーナメント内において失格チームが出た場合は、繰り上げ通過はございません

レーティング検証の結果、失格となったプレイヤーおよび店舗関係者等からの一切の異議申し立てをお受けいたしませんので予めご了承下さい。

また、本トーナメントへのエントリーをもって、上記内容に同意したものとみなします。

### 《 試合開始及び、選手呼び出し 》

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。

- ① 受付および会場内での呼び出しは、すべてチームIDで行います。
- ② 事前に公式HPにてご自分のチームIDをご確認の上ご来場ください。
- ③ 呼び出された方は、速やかにコントロール(ラウンドロビンは試合台)までお越しください。
- ④ 会場での呼び出しは原則3回までとなります。

1回ごとの呼び出し間隔は5分とし、3回目の呼び出しから5分以内に試合台にチームメンバーが揃わない場合は、その試合を不戦敗(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、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。

### 《 トーナメント・マナー 》

● トーナメントの円滑なる運営・進行の為、以下の行為等を禁止いたします。

- ① 会場への飲食物の持ち込み(発見次第回収させていただきます)
- ② 18時以降の20歳未満の方のご入場 **18時以降は保護者同伴の場合でもご退場いただきます**
- ③ 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た方のご入場
- ④ ダーツをプレイするに相応しくない服装でのご入場
- ⑤ 会場内外での暴力行為および会場内外の備品損壊
- ⑥ 試合中あるいは応援の際の、誹謗・中傷、ヤジ・罵声

- ⑦ MJS およびその認定者以外の方の、トーナメント・エリアでの写真撮影およびビデオ撮影
- ⑧ トーナメント・エリアでの携帯電話の使用
- ⑨ 喫煙エリア以外での喫煙およびステージ上での飲食
- ⑩ 試合中の空き台を使用した練習
- ⑪ 提出したプレイヤーエントリー用紙の内容の虚偽申告
- ⑫ あらゆる試合の結果を賭博の対象とし、その行為へ参加する事
- ⑬ その他 MJS が主観的かつ自主的に、トーナメントの調和と進行の妨げまたはその可能性がある  
と判断する行為

上記の禁止行為を行ったプレイヤーおよび店舗は、本トーナメント失格およびご退場いただくだけでなく、将来にわたるMJS主催および運営するすべてのイベントへの参加資格の取り消しにつながる事がございます。

不測の事態によって開催中止を余儀なくされた場合は、WEB 掲載及び店舗様経由にて開催中止のご連絡を行なわせて頂きます。

尚、その際の処理に関しましては、全てエントリー店舗様経由にて行なわせて頂きます。

プレイヤー様と事務局間でのお問い合わせに関しては受付致しかねます。予めご了承下さい。

#### ● 会場内においてのお願い

- ① 会場内の座席等に貴重品を置いたまま、お席を離れないようお願いいたします。会場内で発生した盗難に関しまして、MJS は一切の責任を負いかねますので予めご了承下さい。
- ② 会場内での落し物はインフォメーションにてお預かりいたします。本トーナメント会場において落とし主が現れない場合は、トーナメント終了日より 1 ヶ月を保管期間とし、お預かりいたします。但し、保管期間を過ぎても落とし主が現れない場合は、廃棄処分させていただきますので、予めご了承下さい。落し物は、MJS ホームページにてご確認をお願いいたします。
- ③ 会場内は**飲食物の持ち込みは禁止**です。発見した場合は、**即回収させていただきます**。また、回収した商品の代金等の補償はいたしかねますので、予めご了承下さい。
- ④ 会場内で急病人が出た場合は、直ちにお近くのスタッフまでご連絡下さい。

#### ◀ 写真等撮影物の権利(肖像権) ▶

本トーナメントにかかわる写真等撮影物の権利(肖像権)は、MJS に属するものといたします。MJS は、本トーナメントの写真やビデオ等を撮影し、またそれらメディアを宣伝や広告などの商用目的に使用する権利を有します。本トーナメントへの参加は、個々のプレイヤーへの受託・了承等の確認や金銭的な補償なしに、これら MJS の権利に同意するものとみなされます。

また、あらゆる企業・個人の営利目的とする本トーナメントの写真等撮影物の使用を一切禁止させていただきます。