





日本全国のJPDOグループで行われている『PREMIER DARTS LEAGUE』の規約に準じて行います。本規約静岡CENTRAL版の規約となっております。  
各都道府県代表が一同に会する全国大会『SUPER LEAGUE』を目指し、チーム一丸となって頑張ってください。

#### 静岡県管理事務局

リーグに関する質問・要望等ございましたら  
下記地域管理事務局にお問い合わせ下さい。

#### 有限会社 ビックファン

静岡県静岡市葵区常磐町  
TEL/FAX 054-340-8134

## エントリーの流れ（チーム）

- 『メンバー登録用紙』をbigfun サイト(<http://www.bigfun.jp>) からダウンロードする
  - ※【各種登録用紙】の【メンバー登録用紙】
- チーム名、参加者氏名、ホームショップデータ等必要事項を記入する
- ホームロケーションへ提出

※新規登録者がチーム内にいる場合は下記を参照して下さい。

## エントリーの流れ（個人）

- 『個人登録用紙』bigfunサイト からダウンロードする
  - ※【各種登録用紙】の【個人登録用紙】
- 氏名、チーム名、連絡先等必要事項を記入する
- ホームロケーションへ新規登録料、参加費と共に提出



## PREMIERE DARTS LEAGUE規約

### 総則

#### 名称・主旨

本リーグは「PREMIERE DARTS LEAGUE」と称します。  
PREMIERE DARTS LEAGUE（以下本リーグ）とは、JAPAN PREMIERE DARTS ORGANIZATION(以下JPDO)が運営・管理する、JPDO加盟ディーラー、ロケーションによるリーグ・プログラムです。

#### 目的

本リーグは、ダーツの普及、スポーツとしての取り組み、プレイヤーの意識、技術、マナーの向上、店舗(以下ショップ)の活性化を目的とします。

#### 地域管理事務局

本リーグは、JPDOが認めた企業または団体に地域管理事務局を置くことができます。  
本リーグはその地域に地域管理事務局が存在し、尚且つショップと地域管理事務局の了承により開催されます。

#### 参加ショップ条件

リーグ参加可能ショップは、1台以上のD-1 またはDARTSLIVE2設置店舗のみになります。

#### 静岡プレミアダーツリーグ

静岡プレミアダーツリーグ（以下、「静岡PDL」という）は、静岡県地域におけるソフトダーツの普及と発展を目的として運営されるイベントプログラムである。

静岡PDLは、PDLを所管するJPDOの会員である有限会社ビックファンより運営権を貸与された静岡PDL事務局が静岡PDLの地域管理事務局として管理権限と運営責任をもって運営管理の全てを行う。

静岡PDLは、PDLグラドルールを踏襲し、開催年度のシリーズごとに規約を設け、PDL静岡セントラル、PDL浜松、PDL富士のブロック（2015年現在）それぞれのローカルルールを加えた規約によって地域管理事務局が管理運営する。

## 会員

### 会員資格

本リーグの参加は、JPDOが認めた個人会員のみになります。

### 会員の義務

会員は本リーグに参加する場合、必ず会員の証であるリーグカードを携帯しなければなりません。  
会員はリーグカードに記載されている会員番号により、本リーグへの参加、会員向けサイトへのアクセスが可能になります。

### 入会までの手順

リーグ参加希望者は、チームとショップおよび地域管理事務局の承認があればリーグに参加可能です。  
チームとショップの了承後に、メンバー登録用紙を地域管理事務局にFAXし、なおかつホームショップに所定の入会金及び会費を納入します。この時点で仮会員とし登録され本リーグへの参加が可能になります。  
JPDOと地域管理事務局が承認後、ショップにカードが届けられますので、そのカードを受け取った時点で本会員となります。

### 個人登録と個人情報保護法

登録に関しては、個人情報保護法に基づき、厳重なる管理をいたします。  
ただし、メンバー表およびランキング等に、氏名のみをサイト上で公開いたしますので、会員は了承したものとします。

### 資格喪失

会員は次の事由によって、資格を喪失します。

- 1) 退会したとき
- 2) 死亡したとき
- 3) 会費を支払わなかったとき
- 4) 除名されたとき

資格を喪失した場合でも、既に納入した会費等は返却されません。  
資格を喪失した場合、本リーグとしての会員番号は削除されます

### 退会

退会は書面で手続きします。

退会に際しては、キャプテンおよびリーグメンバーの承認後、ショップに退会届を提出願います。

### 除名

会員が次の各号の一つに該当し、ショップ、地域管理事務局が認めた場合除名することができます。

- 1) 本リーグの規約に違反したとき
- 2) 本リーグの名誉を毀損したとき、または本リーグの目的に反する行為をしたとき
- 3) ショップに対しての未払い、暴力行為などの著しい障害を与えたとき
- 4) 反社会的行為、反人道的行為、暴力行為等をする恐れのある者、またはした者
- 5) 他リーグへの勧誘、または本リーグの調査を目的として参加していると思われる者

### 退会と除名

退会と除名の違いは、退会は再度新規加入が可能ですが、除名の場合は本リーグ自体に関する参加ができなくなります。

### 個人情報の変更

登録の際に使用した個人情報に変更になった場合には、速やかに所定の用紙を使用し地域管理事務局に届出なければなりません。

## 参加費

### 入会金と参加費

入会金は1000円、参加費は3600円とします。  
ただし参加費は、入会するシーズンにより価格が異なります。  
1stシーズンからの入会 3600円  
2ndシーズンからの入会 2400円  
3rdシーズンからの入会 1200円

登録日が、前シーズンが終了していない場合は、たとえ試合に出なくとも前シーズン分の参加費が発生いたします。

### 継続について

会員は退会届けを出さない限り、自動的に継続するものとします。その際、試合に参加するしないにかかわらず、1年分の参加費を年度頭に支払うものとします。

### 再発行

紛失・破損などの事由によりカードの使用が不可能になった場合は、再発行手続きを行います。その際、新規カード発行手数料として1000円がかかります。

## 会員証

### 会員証の保障期間

会員証の保障期間は、手元に届いてから3ヶ月とします。  
保障期間内でも、紛失・破損等の場合は有償扱いとなります。  
退会後の会員証の保障は致しません。

### 会員証の再発行

紛失・破損等により、会員証の再発行が必要な場合は、地域管理事務局までご連絡ください。その際、再発行手数料が発生いたしますので、ご了承ください。

### デザイン

会員証のデザインは、予告なく変更する場合があります。

## チーム

### チームの目的

チームは、メンバーの結束と団体競技として、スポーツとしてのモラルを重んじ、ゲームを楽しむことを目的とします。

### チーム結成条件

チームはショップ、地域管理事務局の承認が得られた場合に結成することができます。  
メンバーは、全員リーグ会員でなければならず、必ず1名のキャプテンを選出いたします。

### キャプテンの責務

キャプテンはリーグの円滑なる遂行のため以下の業務を責任持って行います。  
1) チームの代表として、ショップおよび地域管理事務局とのパイプ役を担う。  
2) チームをまとめ、あらゆる問題を解決する努力を怠らない。  
3) リザルトシートの管理

### チームの人数

1チームにつき4名以上18名以下の会員で構成します。

### ショップに対するチーム数

基本的には、ダーツマシン1台に付2チームまで作ることが出来ます。  
ただし、地域管理事務局が認めた場合はこの限りではありません。

### チーム名

チームの名称は自由ですが、モラル等を重んじ決定してください。社会的に問題があるもの、卑猥・中傷などの名称は、地域管理事務局が改名命令を出せるものとします。

### チーム名の変更

チーム名は、原則変更できません。変更する場合は新規チームとして扱われます。

### チームの結成

チームの人数を満たし、チーム名を決定してショップの了解を取り、地域管理事務局へチーム登録用紙を提出します。  
その後地域管理事務局が承認した時点で、チームが結成されます。

### 本リーグへの参加

新規チームが本リーグに参加する場合、必ず最下位のディビジョンからの参加になります。  
ただし、前シーズンで既存のチームが解散し大きくチーム数が変動した等のやむを得ない事情が発生した場合はこの限りではありません。

### キャプテン・ミーティング参加の義務

キャプテンもしくは代理人は、各シーズンごとに開催されるキャプテン・ミーティングに参加しなければなりません。

### チームの登録

チームの登録は毎シーズン行います。地域管理事務局が決めたエントリー期間内にチーム登録用紙、チームエントリーフィー、個人参加費などを添えて提出してください。

### チームの解散

チームが解散する場合は、解散する旨をショップ、および地域管理事務局に報告しなければなりません。  
報告を怠った場合、チーム全員が規約違反となり、除名処分になる可能性があります。

### チームの多重登録

プレイヤーが複数チームでの多重登録はできません。

### メンバーの移籍

登録メンバーのシーズン中での他チームへの移籍はできません。ただし、転勤・転校などの事由により、他の地域に移る場合はこの限りではありません。  
また、ショップの移転・閉店などの自由によりチームの事情が大幅に変わった場合も、この限りではありません。

### チームの存続

チームからメンバーが抜け、新規にメンバーを入れた場合、前シーズンで4ゲーム以上出場したメンバーが2名以上在籍している場合はチーム名およびディビジョンに残留が可能です。

### ショップの変更

地域管理事務局が認めた場合を除き、基本的にショップの変更はできないものとします。  
ただし、ショップの移転、消失等の場合はこの限りではありません。

# リーグ

## リーグの開催時期

基本的に本リーグは、1年間を通じ3シーズン制とします。  
ただし、地域管理事務局が認めた場合は、2シーズン制の場合もあります。

## 地域とディビジョン

本リーグは、開催する地域に地域管理事務局が存在する場合のみ開催されます。したがって、ショップ、チームのみでは本リーグに参加はできません。

基本的に1ディビジョンに対して、4チーム以上6チーム以下で構成されます。  
ただし、地域管理事務局が認めた場合、3チーム構成でも可能です。

## リーグ日程

日程は地域管理事務局が作成し、各チームに伝達します。  
基本的にはホームアンドアウェイで試合を行います。

## 禁止事項

リーグの参加に際し、次の行為は厳禁ですので、個人およびチームとしてのマナーを徹底してください。

- 1) 相手を中傷するような応援
- 2) スロー時の妨害行為等
- 3) 過度の声を張り上げる、暴れるなど他の客への迷惑行為
- 4) その他ショップに迷惑がかかる行為

以上の行為があった場合、ショップ、地域管理事務局で協議の上、無効試合、不戦敗、出場停止、強制解散などの処罰をチームに課する場合があります。

# 試合

## 試合前の準備

チームは開始前に集合し、リザルトシートの交換を行わなければなりません。  
あらかじめ制定されている時間にゲームを始めるため、十分に余裕のある時間に集合するよう、キャプテンが中心になり各チームに徹底させてください。

## リザルトシートへの記入

規定のリザルトシートにそれぞれの出場メンバーを記入し、試合開始時に交換し確認します。  
後述のゲームの重複などが無いように十分注意して記入してください。記入漏れ、ミスの無いようにしてください。

## 試合時の挨拶

対戦チームと選手に敬意をはらう事を重んじるために下記の事をキャプテンはメンバーに徹底して下さい。

- 開始前 試合の準備が整ったら試合に使用するマシンの前に整列し、ホームチームからメンバー全員の自己紹介と握手を必ず行って下さい。
- 試合中 ゲーム開始前後には挨拶と握手などを欠かさないようにして下さい。
- 試合後 試合に使用するマシンの前に整列し、試合結果の報告とともに挨拶と握手を必ず行って下さい。先行は、毎レグともホームチームから先投げのコークで決定してください。中心に近いほうが先行ですが、先行が中心のピットに入った場合は双方で確認し、抜いてから後攻がコークをしてください。同ピット数の場合は、先行後攻入れ替えて勝負が決するまでコークしてください。この時、ダブルスゲーム時はファーストプレイヤーのみでコークを行います。

## 試合中の注意事項

相手チームのプレイヤーがスローラインに立ち、1投目のセットアップをしてから3投終わるまでは声援などは控え、静かにして下さい。

試合が開始されてからの空き台での練習は禁止です。

ゲーム中の選手へのゲームをしていない人間からのアドバイスは禁止です。ただし、ダブルスやトリオスのペアのアドバイスと、アドバイスを受ける選手がダーツ初心者である場合についてはこの限りはありません。

## 練習

各ゲーム前の練習は2スローまでとします。時間の都合で1スローに変更するなどは、各キャプテンまたは代表者同士で話し合いの上決定してください。

また、試合が開始されてからの空き台での練習は禁止です。

## コーク

先行は、毎レグともホームチームから先投げのコークで決定してください。中心に近いほうが先行ですが、先行が中心のピットに入った場合は双方で確認し、抜いてから後攻がコークをしてください。

同ピット数の場合は、先行後攻入れ替えて勝負が決するまでコークしてください。この時、ダブルスゲーム時はファーストプレイヤーのみでコークを行います。

## 勝敗

01およびクリケットで最終ラウンドを終了したとき、01は両チームあがれなかった場合、クリケットは同点だった場合については、先行が先投げのコークで勝負を決してください。ルールは上記のコークに準じます。



## 勝利条件

本リーグは、全15レグ制です。したがって8ポイント以上獲得したチームが勝利チームとなります。勝利チームには勝利ポイントとして2ポイントがプラスされます。

## リザルトシート

リザルトシートに必要な事項を記入します。特に会員ナンバーと氏名は間違いないように必ず記入ください。漏れもしくは間違いがあった場合は、集計作業、サイト上のアップ等に支障が出る場合があります。各レグの勝敗およびアヴェレージをそれぞれのチームで記入していきます。アヴェレージの記入は100%スタッツで行ってください。集計時に必要になりますので、間違いないように丁寧に書きください。FAX しましたら、必ずホームチームのキャプテンが保管願います。通信事情により再度送付願う場合がありますが、もしそのときに紛失などで送付できなかった場合、無効試合となる可能性があります。FAX は、試合終了後12時間以内に行ってください。

## ゲームの重複

同じメンバーが同一のゲームに出場することはできません。例えば501シングル戦を2戦出場できないということです。501ダブルスと501シングルスは違うゲームです。もしメンバー交換以降に重複を発見した場合は、重複したゲームが負けとなります。ただしゲームは消化してください。相手チームのアヴェレージは参照されます。重複したメンバーがダブルスの場合、ペアのスタッツも反映されません。気づかないで試合を消化し、尚且つ代表者のサインをしたものは、集計時に上記の処理をし、地方管理事務局を通じてチームに報告されます。

## メンバーの遅刻

予め遅れることがわかっているメンバーを入れて4人の場合、来ることを想定したスターティング・メンバーを組むことは、相手チームのキャプテンもしくは代表者に確認することで可能です。しかし遅れてくるメンバーの試合時に間に合わなければ、後述のデフォルトゲームの場合として扱われます。

## 日程変更

予め試合予定日に人が集まらないなどの理由で開催が不可能な場合、両チームのキャプテン（もしくは代わりの代表者）と開催されるショップと話し合いをし、日程を変更することが出来ます。変更は、前の試合の翌日から次の試合の前日までの12日間のいずれかで決定してください。日程変更は1度だけとし、変更された日程の再度の変更は認めません。日程を変更する場合は、地域管理事務局に必ず連絡してください。連絡なき場合はデフォルトおよび無効試合となる場合があります。

## デフォルト試合

何らかの理由によりメンバーが集まらずその試合が開催されなかった場合、原因を作ったチームはデフォルトとなります。デフォルトの場合は、-15となり、相手チームは+15となります。ただし、勝利ポイントの2ポイントはプラスされません。デフォルトしたチームは、反則金として5000円を開催ショップにお支払いください。

## デフォルトゲーム

オーダーを組んだ選手が何らかの理由によりゲームが行えなかった場合は-10ポイントが加算され、さらにそのゲームは負けとし代替選手によりゲームを消化します。

## プレイオフおよび年間チャンピオン決定戦

シーズン優勝した場合、プレイオフおよび年間チャンピオン決定戦に出場することができます。参加条件は、優勝したシーズンに2ゲーム以上出場した選手のみとなります。ただしゲストは出場できません。シーズン優勝時の在籍メンバーで、やむを得ず他県に移籍したプレイヤーは、チームプレイヤーとして認めるものとします。参加条件に満たない場合、もしくはチームが解散してしまった場合などは参加資格を失います。リーグで集計するアワードはダーツマシンが表示するアワードとは異なり下記ルールで記入します。

## アワードの記入について

リーグで集計するアワードはダーツマシンが表示するアワードとは異なり下記ルールで記入します。

## 01ゲームで記入するアワード

- High Off (100点以上、数字に○をする)
- Hat Trick (HT)
- 3 in the Black (BK)

## クリケットで記入するアワード

- 6~9Mark(⑥~⑨)
- White Horse (WH)
- 3 in a Bed (BD)
- Hat Trick (HT)
- 3 in the Black (BK)

※TON80はBDになります。

※1つのアワードに対して2つ記入しない。

例 WH, BD (Triple) は、9Marksを同時に記入しない。

BK, BD (Double) は、6Marksを同時に記入しない。

※01ゲームでHTまたはBKでフィニッシュした場合はHigh offとHTまたはBKが同時に発生します。

※01ゲームでのBDは記入しません。

## ディビジョン入れ替え

### 入れ替え

各ディビジョン最下位のチームは下部ディビジョンに自動降格、各ディビジョン1位のチームは上位ディビジョンに自動昇格となります。※解散チーム数の関係ですべてこの限りではありません。

### 入れ替え戦

上位ディビジョン下から2番目のチーム、下位ディビジョン2位のチームは入れ替え戦を行うことができます。

勝利チームが次シーズンより上位ディビジョンで戦うこととなります。

下位ディビジョンのチームから入れ替え戦要求があり、上位ディビジョンのチームがこれを拒否した場合は、拒否したチームの不戦敗となり、下位ディビジョンのチームが上位ディビジョンに昇格します。

### 入れ替え戦期間

入れ替え戦は、シーズン終了後2週間以内に事務局より各ロケーションに案内がいきます。

その連絡後2週間以内に行ってください。

各ロケーションはいつ、どこで入れ替え戦を行うかを事務局に報告してください。

### 入れ替え戦開催シヨップ

入れ替え戦は、対象チームのホームロケーション以外のシヨップで行ってください。

ただし、対象チームが同一ロケーションの場合はこの限りではありません。

## スーパーリーグ

### 静岡PDLスーパーリーグプレイオフ

静岡PDLは、年に一度、定められた組み合わせと予定されたスケジュールにて参加チームによるシーズン予選が行われ、管理下の各ブロックごとに選出されたチームを静岡PDLスーパーリーグにてプレイオフを行い、静岡PDL代表チームを決定し、PDLスーパーリーグへ出場することの出来ると認定する。

PDLスーパーリーグへの出場は、出場条件を満たしたチーム及びメンバーがその意思を表明し、静岡PDL地域事務局の承認をもってPDLスーパーリーグへ出場手続きを行うものとする。

静岡PDLスーパーリーグプレイオフにて静岡PDL代表チームとして決定したとしても、静岡PDL地域事務局が独断の基準を持ってそのチーム及びメンバーのPDLスーパーリーグへの出場を承認しなければ出場できないものとする

PDLスーパーリーグに最終的に出場が承認されたチーム及びメンバーには静岡PDL地域管理事務局よりその手続き完了の旨と開催要項が伝えられる。

### スーパーリーグ参加条件

各地区で年間チャンピオンを決定し、そのチームはスーパーリーグに参加することができる。

出場メンバーは、年間チャンピオン決定時のメンバーとします。

メンバーは4人以上18人以下で、20歳未満は出場することができません。

年間チャンピオン・チームの参加条件が満たない場合、管理事務局は代理のチームを立てることが出来ます。

### スーパーリーグ・ルール

スーパーリーグのゲーム内容、試合形式は、通常のリーグと変わる可能性があります。

メンバーは、チーム統一のユニフォーム着用の義務があります。襟の有無、素材、色に関しては不問としますが、

ダーツを投げる上で常識の範囲内とします。

メンバーは、帽子等の着用を基本的には禁止します。着用しなければならぬ事情の場合はその限りではありません。

その他はすべてリーグ・ルールに準じます。

### スーパーリーグ渡航費用

静岡PDL代表チームはPDLスーパーリーグ出場に必要な手続き、開催要項に従い開催会場までの移動等は自己責任において行うものとする。

尚、PDLスーパーリーグ会場への渡航費等については、原則地域管理事務局が選定算出した静岡PDL代表チームメンバー4名分の国内往復の公共交通機関（航空機含む）移動運賃を10万円を限度に供出する。それ以外の宿泊食事等の移動以外の費用はPDL静岡代表チームが負担する。

また、開催年度シリーズごとにスポンサーからの協賛金の一部が地域管理事務局により運営管理費から一部、PDLスーパーリーグ派遣費へ拠出される場合もある。

### スーパーリーグ参加資格の取り消し

上記の事由が守れなかったメンバーは、参加資格を喪失するものとします。

喪失した場合は、試合中であっても出場停止になります。したがってその後のゲームの参加が不可能となり、

メンバー表提出後は資格喪失者のゲームはすべて負けとなります。

ただし、次期リーグ戦への参加、および会員資格に関しては影響が無いものとします。

### 付則

本規約の内容は、必要に応じて見直し、改善することがあります。

本会の会則の施行は、2015年9月6日とします。

## 地域管理事務局制定ルール

### 特別規約

地方管理事務局が制定したルールが存在した場合は、その地方に限りそのルールに基づきます。

本規約と重複もしくは相反するものは、本規約を優先するものとします。