



DJ tour PRIDE 2015概要



1、概要

大会説明

DJ tour PRIDE 2015は、一般社団法人ダーツJAPAN公認 関東ディーラーズ主催トーナメントSMASHIにて行なわれるダーツトーナメントサーキットです。
GATEレベル別シングルの最上位レベルをPRIDEシングルと称します。
PRIDEシングルでは年間ポイントランキングを競い表彰します。

PRIDEシングルプロ、アマ所属団体を問わず登録参加をする事が可能です。
する事が可能です。
年間で関東エリア3大会全てPRIDEシングル・ダブルス(LEVEL MAX)は開催され、シングル・ダブルスの3試合開催し、年間ポイントランキングを競います。
各大会の上位入賞者は、次大会への招待となります。

年間スケジュール

1. SMASH YOKOHAMA 5/2,3日(土、日) 横浜産貿ホール
2. SMASH EBISU 8/15,16日(土) EBISU 303
3. 未定 1/23,24日(土) 横浜大榎橋ホール

FINAL

※年間ランキング1~5位にランキングされたプレーヤーは2015年 DJツアーFINAL「Masters32」(予定開催地 未定)

参加条件

参加するプレーヤーは、ポイント取得を希望する場合はPRIDEへの登録が必要になります。
ポイント取得を希望するプレーヤーはID発行、管理費用として、年間/¥3,000の登録費用を事務局に支払わなければなりません。
※登録が無くてもPRIDEシングルへの参加は可能ですが、ポイントの取得は出来ません。
※エントリーの定員を超えてしまった場合、ID取得者が優先エントリーとなります。

登録手続き

上記期間外の場合は、専用用紙に記載の上、事務局にFAXして下さい。

エントリーフィー

PRIDEシングル ¥3,000(ゲーム代込み)

2、ポイントについて

シングル

GATEレベル別シングルの最上位レベルがPRIDEシングルとなります。
PRIDEシングルはシングル戦で得たポイントがそのまま個人のポイントとなります。

ダブルス (LEVEL MAX)

ダブルスのペア内の片方、あるいは双方がPRIDE登録者の場合、ダブルスLEVEL MAXの結果がポイントに反映されます。
※LEVEL MAX以外の一般ダブルスにも参加出来ますが、その場合ポイントの取得は出来ません。

ポイント

シングル		ダブルス	
1位	25	1位	15
2位	20	2位	12
3位タイ	15	3位タイ	9
5位タイ	10	5位タイ	6
9位タイ	7	9位タイ	4
17位タイ	4	17位タイ	2

※最終ポイントが同点の場合、下記の優先順にて上位者を決定いたします。
1) 出場回数 2) 優勝回数 3) 入賞回数

年間ランキング並びに各入賞者について

年間ランキング並びに各入賞者の賞典につきましては、試合終了後、入賞者へ説明させていただきます。

3、ゲーム内容&ルール

MASTERS シングル

※予選ラウンドロビン、決勝シングルエリミネーションとなります。

Men's 予選ラウンド	701-Cri-Choise	Open in / Master out	2 out of 3 Games
Men's 決勝トーナメント	701-Cri-Choise	Open in / Master out	2 out of 3 Games
Men's 決勝	701-701-Cri.-Cri.-Choise	Open in / Master out	3 out of 5 Games

先攻・後攻

予選ラウンドロビン・決勝シングルエリミネーション
じゃんけんコーク(ビット)を行い、先攻を決定します。
2Leg目は、勝敗に関係なく1Leg目後攻プレーヤーが先攻となります。
3Leg目を行う場合は、コークの勝者が先攻か好きなゲームを選択します。

決勝戦は1Leg目はコークにて決定し、その後は先攻を交代します。

5Leg目を行う場合は、コークの勝者が先攻か好きなゲーム を選択します。

※PRIDEシングルの先攻・後攻は負け先攻ルールでは有りませんので、ご注意下さい。

※予選ラウンドロビン、決勝シングルエリミネーションとなります。

ダブルス
(LEVEL MAX)

ダブルス	701-Cri.-701	Open in / Master out	2 out of 3 Games
------	--------------	----------------------	------------------

先攻・後攻

じゃんけんコーク(ビット)を行い、先攻を決定します。。

2Leg目は、1Leg目敗者チームが先攻となります。

3Leg目は先攻・後攻はコークにて決定。

勝敗

01Game の場合

最終ラウンドフィニッシュしなかった場合、コークによって勝敗を決定してください。

コークの順番はそのレッグと同様としてください。

Std. Cricket Game の場合

最終ラウンドでフィニッシュしなかった場合、得点の高い方の勝利。

同点の場合は、コークによって勝敗を 決定。

コークの順番はそのレッグと同様としてください。

試合開始時間からラストコールの間に試合場所にいない場合、いかなる場合でも不戦敗となり、
該当試合は全レッグ負けと同等の処置となります。