

# Tochigi Top Tournament 大会概要

## TTT とは？

確か 8 年前くらいの話し

1 番強いヤツは誰だ

熱い男が立ち上がり、栃木で 1 番強いヤツを決めた。

再び、この栃木で 1 番強いヤツを決めよう！

沈黙を破り

Tochigi Top Tournament を復活させます。

栃木に住んでダーツを投げてる全員に No.1 になる権利があります。

No.1 になって自信をつけて下さい。

たかが栃木 No.1

されど栃木 No.1

意外に重いです

自信がある人

挑戦したい人

促された人

今の自分の位置を知って次に繋げて行って下さい。

## 大会概要

Tochigi Top Tournament は1年に1度行われる栃木県で1番のプレイヤーを決めるダーツトーナメントです。

## 参加条件

- \* 栃木県在住である事。
- \* ダーツのルール、マナーを守れる事。

### TOP CLASS

- \* プロ資格保持者または AA フライト以上

### CHALLENGE CLASS

- \* 栃木県在住で TOP CLASS に該当しない選手

## エントリー

オフィシャルサイト、Facebook 等のエントリーフォームからエントリー出来ます。

エントリー料金は 3,000 円、当日受付時にお支払い下さい。

## 大会形式

Tochigi Top Tournament は TOP CLASS、CHALLENGE CLASS に分け大会を行います。  
各クラス共に予選ラウンドロビン上位2名が決勝トーナメントに出場する事ができます。  
(CHALLENGE CLASS のみ各ロビン3位の選手から、4 名選出する)

## ゲーム形式

### TOP CLASS

#### 予選ラウンドロビン

701-STANDARD CRICKET-701 ベストオブ 3LEG (先に 2LEG を先取したプレイヤーが勝利)

#### 【01 ゲーム】

- ・Tochigi Top Tournament はファットブルとし、Open In/Master Out が採用されるものとします。
- ・ラウンドリミットは 15 ラウンドとします。
- ・両プレイヤーが 01 ゲームでフィニッシュできなかった場合はスコアの低いプレイヤーの勝利となります。

#### 【STANDARD CRICKET】

- ・ラウンドリミットは 15 ラウンドとします。
- ・クリケットゲームでフィニッシュ出来なかった場合は、獲得した点数の多いプレイヤーの勝利となります。  
獲得した点数が同じ場合はコーク勝負を行い、センタービットにより近いプレイヤーの勝利となります。

## 決勝トーナメント

701-STANDARD CRICKET-CHOICE ベストオブ 3LEG(先に 2LEG を先取したプレイヤーが勝利)

**【01 ゲーム】**

- ・Tochigi Top Tournament はファットブルとし、Open In/Master Out が採用されるものとします。
- ・ラウンドリミットは 15 ラウンドとします。
- ・両プレイヤーが 01 ゲームでフィニッシュできなかった場合はスコアの低いプレイヤーの勝利となります。

**【STANDARD CRICKET】**

- ・ラウンドリミットは 15 ラウンドとします。
  - ・クリケットゲームでフィニッシュ出来なかった場合は、獲得した点数の多いプレイヤーの勝利となります。
- 獲得した点数が同じ場合はコーク勝負を行い、センタービットにより近いプレイヤーの勝利となります。

## 決勝

701-STANDARD CRICKET-STANDARD CRICKET-701-CHOICE ベストオブ 5LEG(先に 3LEG を先取したプレイヤーが勝利)

**【01 ゲーム】**

- ・Tochigi Top Tournament はファットブルとし、Open In/Master Out が採用されるものとします。
- ・ラウンドリミットは 15 ラウンドとします。
- ・両プレイヤーが 01 ゲームでフィニッシュできなかった場合はスコアの低いプレイヤーの勝利となります。

**【STANDARD CRICKET】**

- ・ラウンドリミットは 15 ラウンドとします。
  - ・クリケットゲームでフィニッシュ出来なかった場合は、獲得した点数の多いプレイヤーの勝利となります。
- 獲得した点数が同じ場合はコーク勝負を行い、センタービットにより近いプレイヤーの勝利となります。

## CHALLENGE CLASS

### 予選ラウンドロビン

501-501-501 ベストオブ 3LEG (先に 2LEG を先取したプレイヤーが勝利)

#### 【01 ゲーム】

- ・Tochigi Top Tournament はファットブルとし、Open In/ Open Out が採用されるものとします。
- ・ラウンドリミットは 15 ラウンドとします。
- ・両プレイヤーが 01 ゲームでフィニッシュできなかった場合はスコアの低いプレイヤーの勝利となります。

### 決勝トーナメント

501-501-CHOICE ベストオブ 3LEG (先に 2LEG を先取したプレイヤーが勝利)

#### 【01 ゲーム】

- ・Tochigi Top Tournament はファットブルとし、Open In/ Open Out が採用されるものとします
- ・ラウンドリミットは 15 ラウンドとします。
- ・両プレイヤーが 01 ゲームでフィニッシュできなかった場合はスコアの低いプレイヤーの勝利となります。

#### 【STANDARD CRICKET】

- ・ラウンドリミットは 15 ラウンドとします。
  - ・クリケットゲームでフィニッシュ出来なかった場合は、獲得した点数の多いプレイヤーの勝利となります。
- 獲得した点数が同じ場合はコーク勝負を行い、センタービットにより近いプレイヤーの勝利となります。

### 決勝

701-STANDARD CRICKET- 701 ベストオブ 3LEG(先に 2LEG を先取したプレイヤーが勝利)

### 【01 ゲーム】

- ・Tochigi Top Tournament はファットブルとし、Open In/ Open Out が採用されるものとします。
- ・ラウンドリミットは 15 ラウンドとします。
- ・両プレイヤーが 01 ゲームでフィニッシュできなかった場合はスコアの低いプレイヤーの勝利となります。

### 【STANDARD CRICKET】

- ・ラウンドリミットは 15 ラウンドとします。
  - ・クリケットゲームでフィニッシュ出来なかった場合は、獲得した点数の多いプレイヤーの勝利となります。
- 獲得した点数が同じ場合はコーク勝負を行い、センタービットにより近いプレイヤーの勝利となります。

## ゲームの先行/後攻

### TOP CLASS

- ・ゲームの先攻後攻は、コークにて決定します。
- ・コークの先攻は、じゃんけんで決定します。
- ・コーク勝負は、センタービットに近い位置に投げたプレイヤーが先攻/後攻を選ぶことができます。

コーク先攻のプレイヤーのダーツがセンタービットに刺さった場合、後攻のプレイヤーはその位置の確認を行った上で、先に刺さったダーツを抜き、コークを行うことができます。\* ベストオブ 3LEG の場合

- ・第 1LEG はコーク勝負によって、先攻/後攻を選ぶことができます。
- ・第 2~3LEG は先攻後攻が勝敗に関係なく、交代となります。
- ・第 3LEG の CHOICE において、再度コーク勝負を行い、「ゲームの先攻」または「ゲームの選択」いずれかを選ぶことができます。

\* ベストオブ 5LEG の場合

- ・第 1LEG はコーク勝負によって、先攻／後攻を選ぶことができます。
- ・第 2～4LEG は先攻後攻が勝敗に関係なく、交代となります。
- ・第 5LEG の CHOICE において、再度コーク勝負を行い、「ゲームの先攻」または「ゲームの選択」いずれかを選ぶことができます。

## CHALLENGE CLASS

- ・ゲームの先攻後攻は、コークにて決定します。
- ・コークの先攻は、じゃんけんで決定します。
- ・コーク勝負は、センタービットに近い位置に投げたプレイヤーが先攻/後攻を選ぶことができます。

コーク先攻のプレイヤーのダーツがセンタービットに刺さった場合、後攻のプレイヤーはその位置の確認を行った上で、先に刺さったダーツを抜き、コークを行うことができます。\*ベストオブ 3LEG の場合

- ・第 1LEG はコーク勝負によって、先攻／後攻を選ぶことができます。
- ・第 2LEG は第 1LEG に負けた方が先攻となります。
- ・第 3LEG の CHOICE において、再度コーク勝負を行い、「ゲームの先攻」または「ゲームの選択」いずれかを選ぶことができます。

## 誤反応が生じた場合の処置

- ・ダーツを投じてダーツボードにダーツが刺さっている状態でフライトアタックなどは、反応優先とします。明らかな誤反応の場合、該当する誤反応のスコアを戻しダーツが刺さっている箇所を押して点数を修正するものとします。
- ・ダーツがボードに刺さらずに地面に落ちた場合はマシンの反応が優先されるものとします。
- ・誤反応が生じた際に、ボードに刺さっているダーツを抜いてしまい、ラウンドを送って対戦相手がスローを行ってしまった場合は、スコアの修正はできません。
- ・誤反応が生じた際は、プレイヤー同士で解決出来無い場合コントロールに申告してください。

## その他のゲームルール

- ・対戦前の練習スローは、2 スローまでとします。
- ・チップは、ソフトダーツ用チップのみ使用できます。
- ・スローライン前端より前に足が出た状態でのスローは認められません。

## 大会規則

- ・選手はトーナメントを速やかに進行するため、スタッフの指示にしたがい試合を行う。
- ・Tochigi Top Tournament 実行委員が、その選手に対して著しくスポーツマンらしくない品行(故意に遅刻したり、相手選手が投げるのを邪魔したり、嫌がらせ、泥酔などをすること)であるとみなしたとき、即座にその選手を即刻失格させることができる。