

ハイブグローバルリーグ'18-'19 【概要】



株式会社 **主催・運営**
ハイブクリエイション

ハイブグローバルリーグ'18-'19概要

■主催・運営

本リーグは、株式会社ハイブクリエーション（※以下、運営事務局）が主催・運営するプログラムです。

■参加資格

Darts HiVeオフィシャルショップとして認定された店舗が参加資格を有します。参加店舗は、試合日に試合が成立するためにプレイヤーを集めなければなりません。

■内容

DARTSLIVE社グローバルリーグシステムを使用致します。グローバルリーグシステムとはオンラインでリーグ戦が楽しめる最新のリーグシステムとなります。

※お客様個人のレーティングが出ているダーツライブカードが必要となります。

ブロック制で1ブロック5チームから6チームでシーズン毎に各ブロック一位の店舗を決め、プレーオフを行い優勝を争います。

※シーズンによって1ブロックのチーム数は変動します。

■後援

TARGET

DYNASTY

COSMO DARTS ※順不同

■特典

複数のリーグ戦から、各ブロックで1位になったチームには決勝トーナメントへ進出して頂きます。決勝トーナメントで優勝した店舗は各シーズンで後援をいただいたメーカー所属プレイヤーとの交流イベント会を開催させていただきます。

HiVeグローバルリーグ 運営事務局

お問い合わせ先

株式会社ハイブクリエーション

宮城県仙台市青葉区花京院2-1-14

電話：022-716-8850 FAX：022-716-8851

お問い合わせ営業時間:13：00～19：00（平日）

13:00～21:30（リーグ開催の月曜日のみ）

オフィシャルホームページ

<http://www.dartshive.com/league/>

リーグ規定

- **参加申込手続き**

ハイブグローバルリーグ参加申し込み用紙にご記入の上、運営事務局までFAXをお送りください。

※事前に営業担当者までご連絡ください。

- **リーグ参加出場枠**

1店舗につき1チームの参加になります。

- **店舗登録（チーム登録）**

ハイブグローバルリーグに参加するにあたり、店舗登録（チーム登録）が必要となります。店舗代表者の氏名、ダーツライブカードIDを別紙チーム登録用紙に記入し、運営事務局までFAXをお送りください。

※店舗様での登録作業はありません。運営事務局で登録作業を行います。

- **お客様チーム登録**

ハイブグローバルリーグでは参加されるお客様のダーツライブカード登録が可能です。別紙チーム登録用紙にお客様の氏名（本名）、ダーツライブカードIDを記入し、運営事務局までFAXをお送りください。チーム登録されたお客様が試合に出場されますとお名前が表示されるようになります。

ダーツライブカードの登録は上記以外にメールでも受け付けております。店舗代表者が下記メールアドレスへ必須事項を記入し送信していただきます。内容確認後、後弊社で登録処理を行います。

メールアドレス：league_info@hivecreation.co.jp

記入必須事項：ダーツライブカードID（又はダーツライブカード裏面の写真）

登録店舗名称

登録者名



登録用メールアドレスQRコード

※登録されるお客様はダーツライブ無料会員登録が必要になります。

※飛び入りでご参加されるお客様が試合に出場されるとお名前の表示がされません。

- **店舗登録費（3シーズン制）**

1シーズン : 10,000円 (税込 10,800円)
年間 : 25,000円 (税込 27,000円)

- **チーム編成**

試合開始時刻までにレーティングが出ているダーツライブカードを所持しているプレイヤーが3名以上ご参加頂ければ、試合が成立します。

- **ペナルティ**

選手が集まらないという理由での不参加（デフォルト）が多い店舗様には、相手チームの迷惑にもなるため次シーズンの参加をご遠慮頂く場合がございます。
※その場合エントリーフィーのご返金はいたしかねます。

当イベントはオートハンデ機能を使用するため不正を行わないようご協力お願い致します。万が一不正が発覚した場合には、参加をお断りする場合がございますので予めご了承ください。

- **試合日程**

平成30年5月中旬より、基本毎週月曜日開催します。
原則として運営事務局が定めたスケジュール通りに行っていただきます。
ただし、何らかの都合により日程を変更せざるを得ない場合は、試合日3日前に運営事務局までご連絡ください。
※当日欠場は不戦敗とさせていただきます。
※試合が消化できなかった場合には、最初に日程変更を申し入れたチームを不戦敗と致します。
※スケジュールはホームページをご確認ください。
<http://www.dartshive.com/league/>

- **試合開始**

試合開始時刻は、原則として21時となりますが、開始時刻までに試合を開始できる状態にないチームは、**試合開始30分前**までには運営事務局に連絡をしてください。当日の不参加は不戦敗となります。

- **試合結果**

システムにより、試合を終了した時点で試合結果が表示され自動で集計されます。
※店舗様での試合結果送信作業はありません。

- **優勝チームの決定**

シーズン毎に優勝チームを決定致します。各ブロック一位のチームがプレーオフへ進出しシングルイリミネーショントーナメント方式で優勝チームを決定致します。

ゲームルール

- **ゲーム内容**

下記11Legsとなります。

1. 901	トリオス	オートハンデ
2. STANDARD CRICKET	トリオス	オートハンデ
3. 701	ダブルス	オートハンデ
4. SHOOT OUT	ダブルス	ハンデ無し
5. 701	シングルス	オートハンデ
6. STANDARD CRICKET	シングルス	オートハンデ
7. 701	ダブルス	オートハンデ
8. HALF-IT	ダブルス	ハンデ無し
9. 701	ダブルス	オートハンデ
10. STANDARD CRICKET	ダブルス	オートハンデ
11. 901	トリオス	オートハンデ

※シングルスのみ、1人のプレイヤーが重複して出場は出来ません。

- **各ゲームのラウンド設定**

701	15Rounds	1クレジット
901	20Rounds	3クレジット
STANDARD CRICKET	20Rounds	2クレジット
SHOOT OUT	8Rounds	1クレジット
HALF-IT	9Rounds	1クレジット

- **ハンディキャップ**

オートハンデ設定されているゲームにはDARTSLIVE2オートハンデキャップが適応されます。

- **クレジット**

試合を開始するにあたり、クレジットが発生致します。**開始前に必ずクレジットを投入するようお願い致します。**クレジットを投入されないと試合は開始できません。また1試合に掛かるクレジットは18クレジットになります。

- **先攻後攻の決定と投げる順番**

最初のLegにおいて、先攻後攻の決定は、DARTSLIVE2 コイントス機能により決定されます。次のLegより負けチームが先攻になります。

ダブルス・トリオス戦は、ゲーム途中での投げる順番の変更はできません。

- **試合前の練習**

試合前の練習は、1人1スローとし、スムーズな試合進行を心がけて下さい。

- **勝敗による獲得試合ポイント**

1Leg勝利する毎に、1ポイント獲得できます。

全てのLeg終了後、ポイントの高かったチームには、勝利ポイントとして2ポイントが与えられます。

試合が行われなかった場合、不戦勝のチームは13ポイント、不戦敗のチームは0ポイント獲得となります。

※引き分け試合となった場合TIE BREAKERで勝敗を決めます。詳しくは「各ゲームの勝敗決定」項にある「TIE BREAKERについて」をご確認ください。

- **試合成立の条件**

試合当日1チーム3名以上集まらない場合は、試合不成立となります。人数不足のチームは、不戦敗となります。どちらも集まらない場合は、無効試合となります。

- **お客様参加条件**

事前にチーム登録をされているお客様、またはダーツライブカードを所持し、かつレーティングが出ているお客様。

- **各ゲームの勝敗決定について**

01ゲーム

1. 設定ラウンド内に終了した場合
先に点数を0にしたチームの勝利
2. 設定ラウンド内に1.の勝利条件を満たさない場合
TIE BREAKERで勝敗を決定します。

Standard Cricket ゲーム

1. 設定ラウンド内に終了した場合
全てのクリケットナンバーをクローズし、点数の高いチームの勝利
2. 設定ラウンド内に1.の勝利条件を満たさない場合
点数の高いチームの勝利
3. 設定ラウンド終了後、同点の場合
TIE BREAKERで勝敗を決定します。

SHOOT OUT ゲーム

1. 設定ラウンド終了後
相手チームより点数が高い方が勝利
2. 設定ラウンド終了後同点の場合
TIE BREAKERで勝敗を決定します。

HALF-IT ゲーム

1. 設定ラウンド終了後
相手チームより点数が高い方が勝利
2. 設定ラウンド終了後、同点の場合
TIE BREAKERで勝敗を決定します。

※TIE BREAKERについて

設定ラウンド終了後、自動的に始まります。指定されたプレイヤーがスローしてください。

● マシントラブルについて

- ・通信エラー等の理由により、試合が途中で終了してしまった場合
⇒ゲーム中に通信断が発生すると、直前のオーダー決定画面に戻ります。
再度オーダーを決め、「ゲーム開始 (CHANGE)」ボタンを押してください。通信が復帰した場合、ゲームをやり直すことができます。

⇒通信が復帰しない場合、一定時間経過後にメッセージが表示されます。
対戦相手と連絡を取り、状況に応じて「戻る (CHANGE)」ボタン (メッセージを閉じ、オーダー決定画面に戻る) か「マッチを中断する (P1)」ボタン (マッチを中断してGLOBAL LEAGUEメニューから抜ける) を選んでください。マッチを中断した場合、再度「GLOBAL LEAGUE」メニューを選ぶと、中断されたマッチのオーダー決定画面からの再開になります。
※中断されてしまったマッチは、再試合になります。

- ・ダーツが刺さった場所と反応したナンバーが異なる場合や、スローとは関係なく盤面が反応した場合
⇒反応が優先となります。試合を続行して下さい。
※誤反応に関しては、日頃からのメンテナンスを心がけて下さい。
改善されない場合は、担当の営業までご相談下さい。

● 試合の流れ

1. 参加者で相談し、オーダーを組む。
※参加者が3名以上集まらない場合は、**試合開始30分前**に運営事務局にご連絡下さい。相手のチームにも迷惑が掛かります。早めのご連絡をお願いします。
2. 21時より試合開始。
3. DARTSLIVE2 フルメニューより「OFFICIAL」カテゴリ内にある「GLOBAL LEAGUE」を選択してください。
4. チーム登録をされているダーツライブカードを差し込み、スタンバイ状態にしてください。
5. 相手チームのスタンバイ確認後、クレジットを投入し、「マッチ開始(P1)」ボタンを押してマッチを開始してください。
6. 開始する際、参加者の皆さんでカメラ前に集合し挨拶を行ってください。
7. ゲームを開始する際、参加されるお客様のダーツライブカードを順番に差し込み、試合を開始してください。
8. 試合終了後結果は自動で集計されます。そのままリーグメニューを閉じ終了してください。

● マナーについて

- ◆ 試合開始前、終了後は、カメラの前に集合し挨拶をしましょう。
- ◆ 練習スローは1人1スローになります。
- ◆ ダーツは紳士のスポーツです。節度を持ったプレイをお願いします。
- ◆ 対戦相手のプレイの妨げになるような行為はお止めください。

HiVeオンラインリーグ専用サイト
<http://www.dartshive.com/league/>

運営事務局お問合せ先
league@dartshive.jp

※上記内容は予告なく変更する場合がございます。詳細は下記ホームページをご確認ください。

ハイブグローバルリーグ'18-'19 スケジュールにおけるの注意点

※祝日でも月曜日に試合を行います。

※年末年始、お盆、はお休みとさせていただきます。

※月曜日以外にゲームを設定する場合がございます。

※期間中でもチーム数によりお休みになる場合がございます。

HiVeオンラインリーグ専用サイト

<http://www.dartshive.com/league/>

SEASON別開始予定

1st SEASON TARGET STAGE

開始目安 2018年5月 開始予定

2nd SEASON MONSTAR STAGE

開始目安 2018年9月 開始予定

3rd SEASON DYNASTY STAGE

開始目安 2019年1月 開始予定