

# ラウンドロビン表 記入例

試合を行うマシン番号です。

ホーNo. **18**

第1試合	第2試合	第3試合	第4試合	第5試合	第6試合	第7試合	第8試合	第9試合	第10試合
1 vs 2	3 vs 4	1 vs 5	2 vs 3	4 vs 5	1 vs 3	2 vs 4	3 vs 5	1 vs 4	2 vs 5

Level **1**  
ロビNo. **3**

試合を行う順番です。

レベル（レンジ）と  
ブロック（ロビン）番号です。

①チームスタッツを記入してください。  
②各試合後に必ず記入してください。  
③スタッツ表示が消えた場合 BULL を押下すると再表示できます。

①ゲーム開始前に出席チェックしてください。  
②全ゲーム終了後、内容を確認し、代表者がサインしてください。

	ID	TEAM	VS 1	VS 2	VS 3	VS 4	VS 5	勝敗試合	勝ちLEG	負けLEG	順位	
1	111	ヤマダ タロウ オオソラ ツバサ		○ ○ ×	○ ○ ○	× ○ ○	○ ○ ○	4	8	2	1	
2	222	ヤマオカ シロウ カイバラ ユウザン	× × ○		○ × ×	○ × ○	× × ○	1	4	7	4	
3	333	キテ エイチ ホシ ヒュウマ	× × ○	× ○ ○		× × ○	○ ○ ○	2	4	5	3	
4	444	クドウ シンイチ エドガワ コナン	○ × ×	× ○ ×	○ ○ ○		○ × ○	2	6	5	2	
5	555	ノビ ノビタ ミサキ タロウ	× × ○	○ ○ ○	× × ○	× ○ ×		1	3	6	5	
参加チームID			111	222	333	444	555	出席確認のためチェックをお願いします。				
確認サイン			ヤマダ	山岡	ホシ	くどう	のび	終了後に内容を確認のうえ、サインしてください。				

上段は LEG ごとの勝敗を  
○X で記入してください。

■先攻・後攻の決定について

- 1LEG & 最終 LEG の先攻は、じゃんけん→コークにて決定します。
- 2LEG は、1LEG の負けチームが先攻となります。  
※両者がコークした後、必ず両チームの代表者がビット数を確認してください。  
※同ビットだった場合、先攻/後攻を入れ替えて再スローを行ってください。その際、1スロー目のダーツは刺さった状態で行います。  
※コークは、必ず該当試合出場者同士でおこなってください。試合出場者以外のコークは無効です。

■予選ラウンドロビンの順位決定について

順位は下記優先順位にて決定します。

- 試合勝利数の多い順
- 勝ち LEG の多い順
- 負け LEG の少ない順
- 直接対決の勝敗

※上記で決定出来ない場合、指定ゲームにて決定。

■勝敗の決定について

規定ラウンド内に勝敗が決定しなかった場合、以下のように勝敗を決定してください。

- 0 1 ゲーム  
↳残り点数に関わらず、じゃんけん→コークにて決定します。
- クリケットゲーム  
↳点数の高いチームが勝利となります。  
同点の場合、じゃんけん→コークにて決定します。