

Soft-League マナーガイド

最近、Soft-LEAGUE 参加プレイヤーの苦情が事務局に寄せられていますのでここでみなさんにお伝えいたします。

①時間を守らない

8時試合開始となっていますが、8時までに集合しないチームがあるようです。

仕事や、家庭の事情等で試合開始の8時に間に合わない場合もあるかと思いますが対戦相手のチームは集合されているのですから、少なくとも、お詫びの言葉や、お礼の言葉をかけるのが礼儀（マナー）です。

また、そういう言葉をかければ遅れても良いという事ではありません。ルールとしてはデフォルトとして処理して構わないものをお待ちいただいているわけです。全員が遅れるというのはまれだとは思いますが、そういった場合でも送れる理由や、予想時間、また、デフォルトとならないためのお詫びの言葉など、お互いの気持ちを考えて行動していただきたいと思います。

②野次がひどい

応援と、野次とは違います。お酒の席でのゲームですから、人間誰しも気持ちが大きくなったり、配慮が足りなくなったりするとは思いますが、ダーツというゲームを続けて行く以上、長く人間関係を続けていかななくてはなりません。相手チームや自分のチームメイトにも配慮した言動が必要だと思えます。お酒にすぐにのまれてしまう方は、お酒の量を控える等、「自分の裁量」で「行動に責任」を持ちましょう。

チームメイトに対してのかけ声でもそうですが、どこまでが良くて、どこまでは良くないのか？チームで議論しても構わないと思います。投げる前に応援の声をかけられるのも嫌だという方もいらっしゃるでしょうし、ましてや投げてる途中で声をかけるのも否という方もいれば、構わない方もいらっしゃるでしょう。でも、相手チームのことはわかりませんか？では、相手が気分を害するような言動は慎みましょう。応援の声でも、それが煩わしく思えるときもあります。はたして「プレッシャー！プレッシャー！」というのは良いのか？プレッシャーをかけるという事？そうすれば相手は入らないから。という事であればNGですよ？

もちろん、戦略（501のフィニッシュの為のアレンジ、クリケットの狙い方、フリーズの点数など）を教えるのは、試合中の当事者のみです（ダブルスのペアなど）初心者などに思わず教えたくなることもあるとは思いますが、対戦相手にとっても失礼なことをしていると自覚していただきたい。

また、女性プレイヤーも最近は増えています。異性に対して興味を持ったりすることもあるかと思いますが、「合コン」ではありません自分が大人であることを自覚して行動していただきたいと思えます。

また、お酒を飲んでいる事によって判断力が鈍り、些細な事も大袈裟に騒いでしまう事もあるでしょうし、そうではない場合にしても、冷静に話し合えば済むものを、けんか腰に話したりもすることもあるかと思えます。

クレームの電話が夜中3時に鳴った事があります。その時間では冷静な判断をしているとは思えません。トラブル等があった場合には、日を改めてマジックモーション宛に電話をいただくのが正しいやり方だと思います。

また、マナーを注意する際も、注意の仕方いろいろあると思えますが、けんか腰や、挑発するような注意などに気を付けて行ってください。

③金銭の貸し借りは控えましょう

金銭の貸し借りによるトラブルは人間関係を悪くします。極力それを控えるのがベストだと思います。

④ダーツバーは飲食店です。

ダーツバーがきちんとした経営が出来ることによって、皆さんは遊び場を提供していただけるのです。ダーツというのではなく、飲食店に対するマナーとして、飲食物の持ち込みはしない、ドリンクオーダーせずダーツだけ投げて帰るなどは以ての外。ゲームセンターではありません。特に自分のホーム店舗だけではなく、対戦相手のお店ではきちんとしたマナーで飲食を楽しんでください。マナーが悪ければ、あそこをホームにしているチームは酷いと、自分のホーム店舗の良くない噂がたってしまうのだと考えましょう。

マナーの基本は

「自分の嫌な事は相手も嫌だということ」（但し自分の範囲では大丈夫だから相手も大丈夫という訳でもないですが）を考えて行動する事だと思います。

ソフトダーツ業界では特にドレスコードをそんなに厳しくしていませんが

やはりだらしない服装をしているとマナーなどもだらしがなくなると思えます。

野次、罵声はNGです。

応援のかけ声も、タイミングや内容、ボリュームを考えましょう。他人の試合中は静かに観戦が基本です。

会話をする場合には、プレイヤーに配慮するトーンで話しましょう。野次罵声でなくとも、大声では迷惑です。

また、視界に入り邪魔をするような行動もいけません。店によっては視界に入る場所にテーブルがある場合もあると思えますが、その場合にはできるだけ邪魔にならないように配慮して行動しましょう。スローラインより後ろに基本です。

良いプレーにはGOOD DARTS!と。

SodtDarts-League トラブル Q&A

Q. インブルに刺さっているのに、ブルの反応でした。

A. ルールでは「明らかな」誤反応は訂正可能ですが、明らかでない場合は反応優先となります。この場合、1本目がブルで2本目が問題のダーツだとすれば、1本目に当たって反応している可能性があります。これは、誤反応ではありません。また、1本目の場合であっても、インブルは構造上ブルの内側で段差が付いているので、先にブルに当たりインブルに刺さっている可能性もあります。可能性が少しでもあれば「明らかな」ではないため、反応優先となります。

Q. 誤反応でフィニッシュしました。

A. 誤反応でも、フィニッシュした場合はゲームを戻すことができないので、ゲーム終了となります。また、1本目または2本目のダーツが反応していない（はじかれたり等で）場合に3本目でダブルフィニッシュを狙い、シングルに刺さった場合など、赤ボタンを押さずに抜いてしまうとまれに3本目のダーツを抜く振動で反応し、ゲーム終了となる場合があります。この場合も誤反応のゲーム終了と同じ扱いとなります。プレーヤーはダーツが反応していない事に気が付かないことは、ゲームに集中していて気が使えないケースが多いと思われます。チームメイトや対戦相手が「赤ボタン」「反応してない」「ちょっと待って」など声をかけていただければこうしたトラブルは防ぐことができます。

Q. ルールで決められたことは絶対ですか？

A. すべてにおいて絶対ではありません。指標と考慮していただいた方が良いでしょう。トラブルの処置として指標があることによってトラブルを未然に防ごうといただければ幸いです。また、こうしたトラブルはお互いの話し合いの上、再ゲーム行う事もあります。（但し、再ゲームにかかるゲーム代は個人負担となります）誤反応のフィニッシュの場合など、勝利チームも後味の悪い勝利といえると思います。ルール、ルールと規則に縛られることなく、お互いの立場を考え、機械の特性、ダーツの本質も踏まえて、冷静な判断を現場で行っていただく事を望みます。

Q. 2本目でフィニッシュしていたのに、誤反応に気付かず3本目を投げてしまった

A. 2本目が明らかな誤反応であれば戻すことができますので、それでフィニッシュしていた場合ゲーム終了となります。逆に誤反応によってフィニッシュしてしまった場合でも、それはフィニッシュとみなしゲーム終了です。

Q. チップが折れて残っているが、チップが折れたためダーツは落ちてしまった場合は？

A. 反応優先となります。チップの先が残っていたとしても、先に刺さっているダーツにアタックした場合など、いろいろな場面が想定されます。

Q. 日程変更を申し込んだら、OKもらったのに変更日前日になって対戦相手が試合ができないと言ってきた。

A. 日程変更をお互いの了承でOKし、管理事務局に変更の連絡をした時点で、変更は認められます。変更が認められたあとは、変更した日付が正式な試合日となりますので、その後試合が出来ない対戦相手がデフォルトの対象となります。日程変更はトラブルの原因になりやすいので、出来るだけ試合日は変更せず行うのが良いと思います。その為のゲスト制度があります。