

SOFT DARTS PROFESSIONAL TOUR KOREA

규정집

공식 사이트에 있는 규정과 본 규정집의 기술된 내용과 상충되는 내용이 있을 경우,
공식 사이트에 있는 내용이 최우선인 것으로 합니다.

SOFT DARTS PROFESSIONAL TOUR KOREA 프로 규정

1. 프로 인증시험
 - A) 시험자격
 - B) 시험
2. 프로 전용 라이선스 카드
 - A) 라이선스 카드의 휴대의무
 - B) 보고 의무
3. 토너먼트 (대회)
 - A) 토너먼트 디렉터
4. 그 이외
 - A) 의무
 - B) 자격 취소
 - C) 유니폼 규정
 - D) 유니폼 로고 규정

KOREA 경기 규정

1. 일반규정
 - A) 토너먼트 디렉터 및 스태프
2. 일반 경기규정
 - A) 다트장비 및 세팅
 - B) 던지는 방법
 - C) 게임의 선공/후공
 - D) 득점기록 및 심판
 - E) 머신 조작 및 설명
3. 토너먼트 규정
 - A) 토너먼트 관리
 - B) 토너먼트 형식
 - C) 선수와 참가비용
 - D) 접수 및 호출
 - E) 토너먼트 경기
 - F) 실격
 - G) 연습
 - H) 라운드 로빈

- I) 매치카드
- J) 품행
- K) 이의 신청
- L) 홍보 및 광고
- M) 보상

I. 프로 인증시험

A) 시험자격

1. DARTSLIVE KOREA가 규정하는 본 규약의 목적을 이해하고, 그 발전에 기여할 수 있을 것.
2. 다트를 스포츠로써 받아들이고, 경기 규약에 따라 경기가 가능한 자.
3. 한국 국적 및 한국 내 거주하는 외국인. (외국인 등록증 필요)
4. 테스트 응시일에 만 18세 이상인 자.

B) 시험

프로 라이센스 테스트는 DARTSLIVE KOREA의 책임으로 진행된다.

1. 프로 라이센스 테스트는 실기시험과 필기시험 2가지로 진행되며, 기본적으로 DARTSLIVE KOREA가 지정한 점포 또는 사전에 공지한 대회 대회장에서 실시한다.
2. 시험 일시는 SOFT DARTS PROFESSIONAL TOUR KOREA의 웹사이트에 사전에 발표한다.
3. 필기시험은 실기시험을 모두 합격하지 않으면 응시 자체가 불가능하다.
4. 프로 라이센스 테스트는 DARTSLIVE KOREA가 인정한 시험관의 관리 하에 진행된다.
5. 프로 라이센스 테스트의 합격자는 프로선수로서 DARTSLIVE KOREA에 등록된다.
6. 특례로서 DARTSLIVE KOREA가 인정한 선수는 필기 시험을 면제받을 수 있다.

II. 프로 전용 라이센스 카드

프로등록을 완료한 선수에게는, 프로 전용 라이센스 카드(DARTSLIVE CARD)를 발행한다.

A) 프로 전용 라이센스 카드의 휴대의무

선수는 토너먼트(대회)에 참가할 경우, 필히 프로 전용 라이센스 카드를 지참하여야 한다. 휴대하지 않고 있을 시에는, 그 대회에 참가를 불허할 수 있다.

B) 보고 의무

선수는 성, 주소, 연락처 등 프로 전용 라이선스 카드에 기재된 내용의 변경이 있을 시, 반드시 DARTSLIVE KOREA에 이를 알려야 할 의무가 있으며, 이를 이행하지 않을 경우에는 회원자격을 박탈 당할 수 있다. 또한 프로 전용 라이선스 카드를 분실했을 경우 또한 이를 DARTSLIVE KOREA에 알려야 하며, 재발급을 받아야 한다. 재발급 시에는 반드시 재발급 비용을 납부하여야 한다.

Ⅲ. 토너먼트 (대회)

A) 토너먼트 디렉터

1. 토너먼트(대회)는 DARTSLIVE KOREA가 지정한 토너먼트 디렉터의 관리하에 진행된다.
2. 토너먼트 디렉터는 토너먼트를 빠르게 진행하고, 모든 문제를 해결해야만 한다,
3. 경기규칙은 SOFT DARTS PROFESSIONAL TOUR KOREA의 경기규정을 적용한다.
4. 경기방법 및 출전선수의 수는 DARTSLIVE KOREA의 결정에 따라 변경될 수 있다.

Ⅳ. 그 이외

A) 의무

1. 프로 등록선수는 DARTSLIVE KOREA가 주관하는 이벤트(demonstration/시범경기, 교육, 지도 등) 및 촬영(인터뷰, 스틸 촬영, 폼 촬영 등)에 협력해야 한다.
2. 프로 등록선수는 프로 경기 토너먼트에 참가할 경우 소정의 방법에 따라, 지정된 기일까지 참가신청을 하고, 참가비를 납부하여야 한다.
3. 토너먼트(대회) 및 DARTSLIVE KOREA가 관리하는 이벤트에 출전하는 모든 프로선수는 DARTSLIVE KOREA에서 정한 유니폼을 착용하고, 엔트리 등록을 할 때, 발행한 프로 전용 라이선스 카드를 휴대해야 한다.

B) 자격 취소

1. 정당한 이유가 없이, 이하의 항목에 해당하는 선수는 1년간의 출전 자격 정지 및 그것에 준하는 처분을 받는다.
 - a. 엔트리를 한 상태에서, 당일 결장(출전하지 못하는 것)을 한다는 사전 연락이 없이 2회이상 출전을 하지 않았을 경우.
 - b. 토너먼트 시작 후, 일체 연락 없이 경기를 포기하고 대회장에서 떠났을 경우.
 - c. 심판의 결정에 따르지 않을 경우.
 - d. 만취한 상태에서의 플레이, 장난으로 플레이를 지연시키는 행위 혹은, 프로그램 진행에 있어서

피해를 보게 하는 행위를 했을 경우.

- e. 그 이외의 미풍양속에 반하는 행위 및 스포츠맨십에 반하는 행위를 했을 경우.
2. 이하의 항목에 해당하는 선수는, 이후 프로 등록을 말소 당한다.
- a. 선수 본인에 의한 자격반환의 요청에 따라, 이를 DARTSLIVE KOREA가 수락했을 경우.
 - b. DARTSLIVE KOREA의 명예에 해를 입히거나, 또는 DARTSLIVE KOREA목적에 위반하는 행위가 있었을 경우.
 - c. 프로선수로서의 의식이 부족하다고 DARTSLIVE KOREA가 판단한 경우.
 - d. 반사회적 세력이거나, 반사회적 세력에 연관이 있거나, 혹은 법을 위반 했거나, 혹은 했었다고 DLK 가 판단했을 경우.

C) 유니폼 규정

1. 유니폼이란 셔츠, 바지, 신발을 가리키는 것으로 정의된다.
2. 옷깃(카라)이 달린 셔츠(폴로셔츠 가능)를 착용할 경우, 색상에는 제한이 없으나 반드시 지퍼 혹은 단추로 잠글 수 있어야 한다.
3. 대회 참가 시에는 유니폼의 지정된 위치에 필히 대회 공식 오피셜 패치를 부착해야 한다. 또한 전용 오피셜 패치 부착 가능한 선수에 한해, 프린트 해서 부착하는 것도 허용한다. 다만, 패치부착의 지정된 위치 및 사이즈 변경은 허용되지 않는다.
4. 바지 길이는 발꿈치까지 닿아야 하며 색깔은 흰색 및 검은색 계열의 정장바지(면바지도 가능)로 한다. 단 찢어지거나 바지에 자수가 새겨져 있는 등 DARTSLIVE KOREA가 부적절하다고 판단하는 경우 참가를 허용하지 않을 수 있다.
5. 여성선수의 경우, 바지, 반바지 또는 치마도 착용가능 하다. 색깔 규정은 남성 선수와 동일하다. 바지, 치마, 반바지 밑에는 타이즈, 스타킹, 양말류 중 하나는 반드시 착용해야만 한다.
※ 치마를 착용할 때, 규정위반이라고 판단될 경우에 착용할 바지도 반드시 준비해야 한다..
6. 신발은 구두 또는 운동화 착용이 가능하다. 샌들, 슬리퍼, 부츠 등은 인정되지 않는다. 여성의 경우 3cm미만의 힐 착용은 가능하다.
7. 모자 등 머리에 착용하는 의류는 원칙적으로 허용되지 않는다. 다만 종교적인 이유, 질병, 부상 등으로 불가피하게 착용하여야 할 경우에는 사전에 DARTSLIVE KOREA에 허가를 받아야 한다.

D) 유니폼 로고 규정

유니폼에 관련된 모든 로고의 게재 여부는 DARTSLIVE KOREA가 모든 권한을 가지고 있다.

1. 유니폼 및 착용하고 있는 것(암밴드, 서포터 등)에 보이는 로고 및 명칭등은 스폰서 로고라고 간주된다. 단, 개인 이름, 카드명, 별명이나 이미지 일러스트, 심벌에 대해서는 제한이 없다.

2. 플레이어는 대회 오피셜 스폰서의 로고만 유니폼에 부착하는 것이 가능하다. 대회 오피셜 스폰서 이외의 로고나 영리목적으로 판단되는 로고 등, DARTSLIVE KOREA가 허가하지 않은 로고가 유니폼에 부착 되어있을 경우, 테이프 등으로 가려 노출되지 않도록 할 필요가 있다.

※ 대회 오피셜 스폰서: 스폰서 등록이 완료된 스폰서의 명칭.

3. 이하에 해당하는 로고 및 광고 게재는 허용되지 않는다.
 - ① 다트라이브 이외의 머신 제조 업체 명칭 및 로고
 - ② 다트라이브 이외의 다트 대회 명칭 및 로고
 - ③ 다트라이브 이외의 머신 설치 샵의 상호명이나 동호회의 이름
 - ④ 반사회적인 내용의 광고
 - ⑤ 미풍양속에 반하는 내용의 광고
 - ⑥ 웹 URL과 바코드 등의 게재
 - ⑦ 기타 스포츠, 다트의 발전의 목적에 부합되지 않는 메시지로 판단되는 것.

KOREA 경기 규정

DARTSLIVE KOREA관할의 프로 토너먼트(프로 대회)에 대해서는 다음의 규정에 따르도록 한다.

I. 일반규정

A) 토너먼트 디렉터 및 스태프

1. DARTSLIVE KOREA는 공식 토너먼트 등의 경기를 개최하는 등 허가하는 것에 대하여 모든 책임이 있으며, 협력업체 등을 지정할 권리를 가진다.
2. 선수는 모든 토너먼트에서 DARTSLIVE KOREA에 의해 토너먼트 디렉터 및 스태프의 감독 지도하에 있다.
3. KOREA 경기 규정에 포함된 모든 사항의 최종결정권은 DARTSLIVE KOREA의 대표자 또는 DARTSLIVE KOREA가 임명한 토너먼트 디렉터 및 스태프에게 있다.
4. 모든 선수는 KOREA 경기 규정에 따라 경기를 하고, 추가 규정에 대해서는 토너먼트 디렉터 및 스태프를 통해 추가 될 수 있음을 인지한다..

5. DARTSLIVE KOREA와 토너먼트 디렉터 및 스태프는 토너먼트의 날짜와 시간, 장소 등을 선수에게 예고 없이 변경 및 중단할 권리가 있다.
6. DARTSLIVE KOREA의 토너먼트 디렉터 및 스태프는 토너먼트에서 위반 혹은 손해를 가져왔다고 판단되는 모든 선수를 실격으로 처리, 징계를 내릴 권리가 있다.
7. DARTSLIVE KOREA와 토너먼트 디렉터 및 스태프는 프로 규정 위반하거나 또는 프로 자격을 박탈당한 선수를 언제든지 실격 시킬 수 있다.
8. DARTSLIVE KOREA는 1년 이내의 기간 동안 모든 대회에 참가한 선수를 이전 7항에 따라 실격처리할 권리가 있다.
9. 선수는 자신의 책임하에 대회를 참가하는 것으로 DARTSLIVE KOREA와 토너먼트 스태프 및 스태프에게는 만약의 손해에 대한 책임을 묻지 않는다.

II. 일반 경기 규정

A) 다트 장비 및 세팅

1. 다트 장비는 팁, 배럴, 플라이트로 나뉘지며 각 부속품이 분리가 가능한 것으로, 길이는 30.0cm 이하여야 하며, 1개당 중량이 30g을 초과하지 않는 다트를 지참한다. 팁은 소프트 다트 전용 팁만 사용이 가능하다. 다만 OFFICIAL MAIN SPONSOR 제품이면 규정 이외의 물건에 대해서도 특례로서 사용하는 것을 허용 할 수 있다.
2. 대회 공식 다트 머신으로 DARTSLIVE3가 사용된다.
3. 바닥에서 중심까지의 길이는 1.73m이다
4. 스로우 라인의 길이는 610mm 이상이어야 하며, 다트 보드의 표면에서 수직선을 바닥까지 내려, 그곳에서 스로우 라인의 전면까지는 2.440m가 되어야 한다. 또한, 보드의 중심(BULL)에서 스로우 라인 중심까지의 대각선 길이는 2.991m가 되어야 한다.

B) 던지는 방법

1. 모든 다트는 손으로 한 발씩 던진다.
2. 한번의 기회당 던질 수 있는 것은 3발까지이며, 그것을 1스로우로 한다. 단 3발의 다트 이하로 게임 혹은 LEG가 종료되었을 때는 3발을 전부 던질 필요는 없다.
3. 1스로우(다트 3발을 던져 끝날 때까지)는 대전상대와 교대로 실시한다.
4. 디들 승부 이외에는 한번 던진 다트가 튀어나와 바닥에 떨어질 경우 한번 더 던지는 것은 불가능하다.
5. 모든 다트는 스로우 라인의 전면에서 던지는 것. 그것보다 좌우 양측으로 나와 던지는 경우 스로우라

인 연장선에서 던질 수 있다.

6. 플레이 영역 라인 (머신과 머신의 경계선)이 있는 경우 결코 그 라인을 넘어서는 안 된다. 다만 선 위에 서는 것은 인정한다.
7. 플레이 영역 라인의 좌우선상에서 동시에 던지는 경우 먼저 던진 플레이어를 우선시 한다. 또한 동시에 준비자세를 잡았을 경우, 기본적으로 왼쪽 머신에 있는 선수를 우선시 한다.
8. 플레이 영역은 머신 좌우로 30cm, 스로우 라인 후방 60cm의 범위로 한다.
9. 기본적으로 상대가 플레이 영역에서 밖으로 벗어난 후 20초 이내에 첫 번째 다트를 던져야만 한다. 다만 1라운드 게임 스타트 시에는 스타트 한 후 20초 이내에 첫 번째 다트를 던지는 것으로 한다.
10. 기본적으로 1스로우를 30초 이내로 제한한다. 선수는 3번째 다트를 던진 후, 즉시 플레이 영역에서 나와야 한다.
11. 상대 선수가 위의 9번, 10번 조항을 위반하고 있다고 생각할 경우, 심판에게 즉시 타임 측정을 요구할 수 있다.
12. 경기시작 후에 고의라고 생각되는 스로우를 포함한 지연행위에 관해서는 시간 측정을 바탕으로 해당 라운드를 심판의 판단에 의해 무효처리 할 수 있다.

※ 선수들과 심판이 함께 납득이 가는 확인이 된 경우에는 고의로 간주되지 않는다.

C) 게임의 선공/후공

1. 게임의 선공과 후공은 디들에 의해 결정된다.
2. 디들의 선공은 DARTSLIVE2의 코인토스기능으로 결정한다.
3. 디들승부는 D-Bull의 정 중앙에 가까이 던진 플레이어가 선공과 후공 중에 선택 할 수가 있다. 디들 선공을 한 플레이어의 다트가 D-Bull의 정 중앙에 꽂혔을 경우, 디들 후공을 하는 플레이어가 그 위치를 확인을 한 후에 먼저 꽂혔던 다트를 뽑고, 디들을 할 수 있다. (똑같이 D-Bull의 정 중앙에 꽂을 수도 있기 때문에)

① Best of 3LEG의 경우

- a. 제 1LEG는 디들승부의 결과에 따라 선공/후공을 선택 할 수 있다.
- b. 제 2LEG는 승패에 상관없이 선공 후공이 교대된다.
- c. 제 3LEG의 초이스 게임에 관해서는, 다시 한번 디들승부를 시행, 승자가 게임의 선공을 하거나 게임의 선택을 하는 두 가지 선택안 중에 하나를 선택하는 것이 가능하다.

② Best of 5LEG의 경우

- a. 제 1LEG는 디들승부의 결과에 따라 선공/후공을 선택 할 수 있다.
- b. 제 2~4LEG는 승패에 상관없이 선공 후공이 교대된다.
- c. 제 5LEG의 초이스 게임에 관해서는, 다시 한번 디들 승부를 시행, 승자가 게임의 선공을 하

거나 게임의 선택을 하는 두 가지 선택안 중에 하나를 선택하는 것이 가능하다.

D) 득점 기록 및 심판

1. 일반

- a. 심판은 주최자의 승인을 받은 자이다. 주최자는 참가 선수에게 심판의 역할을 부여할 수 있다/
- b. 원활한 경기 운영을 위하여 선수들은 경기 승패 및 데이터 기록에 협조하여야 한다. 라운드 로빈 시에는 다음 경기 예정인 선수가 하는 것을 기본으로 하며 싱글 토너먼트의 경우는 경기하는 양 선수가 서로 합의하에 기록하는 것으로 한다.
- c. 심판은 보드를 확인할 수 있는 위치에서 항상 게임의 상태를 계속 지켜보아야 한다.
- d. 심판은 자신이 관리하고 있는 경기의 모든 권한을 가지며, 동시에 공정하게 경기를 진행하여야만 한다. 따라서 심판은 경기의 중지, 확인, 수정 등을 모두 수행 할 수 있는 것으로 한다.
- e. 다트 보드에 꽂혀있는 것이 점수 득점 대상이 된다. 다트를 던져서 다트보드에 다트가 박혀있는 상태에서 기계가 잘못 반응을 보였을 경우, "REVERSE-A-ROUND"메뉴를 선택해서 오 반응으로 인한 점수를 리턴 시키고, 꽂혀있는 부분을 눌러 점수를 수정한다. 그러나 득점 되었음에도 불구하고 화살이 박히지 않았다면 반응한 위치 득점이 된다.
- f. 01 또는 크리켓 게임의 마지막 라운드에서 점수 인식 오류로 인해 게임이 종료된 경우에는 다트가 꽂힌 것과 상관없이 머신에서 인식한 점수를 우선으로 한다.
- g. 점수에 대한 항의는 즉시 심판에게 알리고, 다트를 뺀 후에는 인정 되지 않는다.
- h. 첫발째 혹은 두발째에 선수가 보드에 꽂혀있는 다트를 만졌을 경우, 그 시점에서 스로우를 마친 것으로 간주, 그 이후는 카운트 되지 않는다.

2. 01게임

- a. 보드에서 더블 및 트리플의 사이와 S-BULL의 사이는 그곳에 적혀있는 숫자가 그대로 점수가 된다. 더블을 맞췄을 경우 그 숫자의 2배가 되고, 트리플을 맞췄을 경우 그 숫자의 3배가 된다. BULL의 경우는 S-BULL, D-BULL 모두 50점으로 인정한다.
- b. 시작은 Open In으로 시작한다.
- c. 게임을 종료하는 방법은 아래와 같다.
 - ① Master Out (MO)

남아있는 점수의 절반인 더블 혹은 3분의 1인 트리플에 넣지 않으면 안 된다.
- d. 위의 룰에 따라서, 자신의 득점을 0점으로 만드는 선수가 그 게임(LEG)의 승자가 된다. 0점이 된 후엔 점수 계산이 되지 않는다.
- e. 토너먼트의 규칙에서는 게임은 501, 701 혹은 다른 01로 끝내는 속자로 구성된다. 모든 득점은 남은 점수로부터 제한다

f. BUST는 선수가 남은 점수 이상의 득점을 획득했을 때, 혹은 마스터 아웃의 경우 트리플, 더블 스코어 이외의 그 점수로 끝내버렸을 경우, 그리고 점수가 남은 상태에서 게임이 끝났을 경우 적용된다. 그 경우, 던진 점수는 득점으로써 인정이 되지 않으며, 던지기 전의 점수가 남겨진다.

g. 시합에는 정해진 다트 수(던질 수 있는 다트의 수)가 있다.

① 01게임의 LEG는 10라운드 혹은, 15라운드까지 제한을 둔다. 토너먼트 규칙에 따라 제한을 두는 것은 가능하다.

② 15라운드가 종료된 시점에서 양 선수 모두 게임을 끝내지 못했을 경우 디들로 승부를 가린다.

3. STANDARD CRICKET

a. 보드 상에서 더블과 트리플의 사이, 그리고 S-BULL과 트리플의 사이다는 그곳에 적혀있는 숫자의 15부터 20까지가 점수가 된다. 더블 득점은 그 점수의 2배가되고, 트리플 득점은 그 점수의 3배가 된다. 볼은 S-BULL이 25점, D-BULL이 50점으로 계산된다.

b. 한 구역에 3발을 넣는 것으로 그 숫자가 적힌 구역을 차지할 수 있다. 또한 그 구역에 점수를 넣는 것으로 1발 당 그 구역의 숫자를 점수로 가산이 된다. 하지만, 상대방이 그 구역에 3발을 넣을 경우에는 모두 무효가 되면서 이 구역의 점수는 가산되지 않는다. 모든 구역을 차지하게 된 시점 또는 15라운드 혹은 20라운드를 종료한 시점에서, 획득한 점수가 높은 플레이어가 승자가 된다.

c. 15라운드 혹은 20라운드가 종료한 시점에서 동점이었을 경우, 디들로 승부를 결정한다.

4. 페널티 포인트

a. 심판은 플레이중의 매너 위반 등으로 선수에게 페널티를 선언할 수 있다.

b. 신고 가능한 처벌은 KOREA 경기 규정에 따른 것이며, 그 이외의 사항에 관해서는 토너먼트 디렉터 및 스태프에게 신고한다.

c. 페널티를 선언 한 경우, 심판은 라운드 로빈 테이블과 매치카드에 그 사실을 기재한다.

d. 1경기에서 3회, 혹은 토너먼트에서 5번의 페널티를 받은 선수는, 그 시점에서 해당 토너먼트에서 실격처리가 된다.

※ 상기의 4번 조항인 페널티포인트에 관한 a.~d. 에 관해 심판이 판단을 내리기 어려울 경우 KOREA의 대회 운영본부에게 판단을 맡기는 것으로 한다.

E) 머신 조작 및 설명

1. 기본조작

a. DARTSLIVE CARD를 컴퓨터의 슬롯에 필히 넣어, 시작하는 것으로 한다.

b. CHANGE버튼(빨간색)으로 게임장르를 선택하고, START버튼(노란색)으로 결정한다.

c. 게임을 CHANGE버튼으로 선택하고, 플레이를 할 사람 수에 맞춰서 START버튼으로 게임을 시작

한다.

- d. 기본적으로 LEG 종료 후, 다음 LEG로 가기 위한 게임 세팅에 대해서는 해당 선수가 세팅을 수행하도록 한다.

2. KOREA모드의 선택 및 게임 개시

- a. CHANGE버튼(빨간색)으로 "MATCH"를 선택하고 START버튼(노란색)으로 결정한다.
- b. CHANGE버튼(빨간색)으로 "MATCH"안의 "KOREA모드"를 선택하고, START버튼(P2/노란색)으로 결정한다.
- c. 디들 화면에서는, 보드를 눌러 코인토스를 실행, 디들의 결과에 따라 선공후공이 결정된다.
- d. 선공 플레이어에 따라 START버튼(노란색)으로 게임을 시작한다.

3. "REVERSE-A-ROUND" 조작 방법

- a. 게임 중에 START버튼(노란색)을 눌러 "PLAYING OPTION"메뉴를 표시한다.
- b. "PLAYING OPTION"메뉴의 "REVERSE-A-ROUND"를 CHANGE버튼(빨간색)으로 선택하고 START버튼(노란색)으로 결정한다.
- c. ROUND를 돌리려는 플레이어를 CHANGE버튼(빨간색)으로 선택하고, START버튼(노란색)으로 결정한다.

4. 지난 게임의 결과 확인

- a. 메인메뉴 화면에서 보드를 눌러 "GAME MENU OPTION"메뉴를 표시한다.
- b. "GAME MENU OPTION"메뉴의 "STATS RECALL"을 CHANGE버튼(빨간색)으로 선택하고, START버튼(노란색)으로 결정한다.

5. STATS 표기

- a. 게임 종료 후 나타나는 STATS는 상단에 "DARTSLIVE STATS"하단에는 "100% STATS"로 표시된다.

※ 본 대회에서는 DARTSLIVE STATS (80% STATS) 가 채용되는 것으로 한다.

Ⅲ. 토너먼트 규정

A) 토너먼트 관리

1. DARTSLIVE KOREA는 토너먼트 디렉터, 메인 컨트롤 담당자, 서브 컨트롤 담당자, 심판을 임명한다.
 - a. 토너먼트 디렉터는, 토너먼트의 감독과 항의나 논쟁이 생겼을 때 화해에 책임을 진다.
 - b. 메인 컨트롤 담당자들은 제비 뽑기, 시합 스케줄 및 결과기록에 대해 책임을 진다.
 - c. 심판은 경기의 형평성, 신속한 진행, 정확한 판정에 책임을 져야한다.
 - d. 특례로서 토너먼트 디렉터가 인정한 경우에 한해, 심판의 대역을 세울 수 있다. 이 경우, 선수 또

는 사전 강습을 받은 자여야 한다.

2. 메인 컨트롤 데스크 담당자 지시 하에 서브 컨트롤 데스크가 설치되어 경기의 스케줄이나 결과에 대하여 공지를 한다. 종료된 경기의 매치카드는 서브 컨트롤 데스크에 제출한다.
3. DARTSLIVE KOREA는 필요한 경우, 경기 시간과 형식을 변경할 수 있는 권리가 있다.

B) 토너먼트 형식

1. 선수에 대해

a. 출전자격

SOFT DARTS PROFESSIONAL TOUR KOREA의 규정에 따라, 출전하기 위해 필요한 조건을 만족하는 모든 선수에게 주어진다.

b. 제한

출전 제한의 규정은 DARTSLIVE KOREA가 제정 할 수 있다.

2. 선수의 인원 수에 대해

출전 가능한 선수의 수에 제한이 있을 수 있으며, 먼저 엔트리를 한 사람부터 순차적으로 출전이 허용된다.

C) 선수와 참가비용

1. 출전 할 수 있는 자격을 갖추었으며, 정해진 참가비를 지정한 기한 내에 지불한 선수만 토너먼트에 참가 할 수 있다.
2. 참가비는 DARTSLIVE KOREA가 정하며, 그 비용은 환불이 불가능하다. 다만 천재지변에 의해 대회 운영 자체가 피치 못하게 불가능 하게 되는 경우에만 환불이 가능하다.
3. 초청 토너먼트 등을 개최하는 경우에는 초청받는 선수는 랭킹 시스템이나 토너먼트 결과를 기반으로 해서 정해진다.
4. 정식 수순을 밟은 선수만 토너먼트 출전이 가능하다.
5. 동일한 날 여러 개의 대회가 있을 경우 중복해서 엔트리를 하는 것은 허용되지 않는다. 다만 DARTSLIVE KOREA가 인정하는 범위 내에서는 가능하다.
6. DARTSLIVE KOREA는 엔트리가 완료된 선수는 KOREA의 경기규정에 동의한 것이라고 판단한다.
7. DARTSLIVE KOREA가 임명하는 토너먼트 디렉터 및 스태프는 토너먼트 상의 모든 단계에서 참가자를 실격 시킬 권리를 가진다.

D) 접수 및 호출

1. 모든 선수는 사전에 공지 된 시간 내에 집합하여 접수를 완료해야만 한다. 특별한 사유(천재지변 혹은 교통지연 등)가 없이 시간 내에 접수를 완료하지 못했을 경우에는 그 어떤 이유가 있다 하더라도 실격처리 된다.
2. 경기를 시작할 때에 호명을 받았음에도 그 장소에 오지 않는 선수는 시합을 할 권리를 잃게 되며, 그 후의 게임은 실격처리 당한다. 심판이 오지 않았을 경우에는 실격처리를 포함해서 패널티가 추가된다.
3. 맨 처음에 호명한 후 약 10분정도까지 라스트콜을 실시, 그 후 5분후에 실격 처리된다.

E) 토너먼트 경기

1. 경기가 시작한 후에 선수와 심판 이외에는 경기가 진행되는 구역에 들어가는 안 된다. 경기 구역은 라인 등에 의해 명확히 표기된 공간으로써 표시되어 있지 않을 경우, 테이블부터 머신까지의 구역을 뜻한다. 선수와 심판은 시합 중에 경기구역에 들어가는 것이 가능하다. 다만, 머신 오작동 등의 처리를 위한 심판 및 스태프의 출입은 그 경우에 한해 허락된다.
2. 상대선수가 던지고 있을 때에 충분히 뒤로 물러나있어야 하며, 그 선수의 방해가 되지 않도록 한다.

F) 실격

1. 한번 그 종목에서 실격 처리가 된 선수는, 그 후 대리인으로서라도 그 종목에 출전하는 것은 불가능하다.
2. 라운드 로빈 중에 기권 및 실격이 되었을 경우, 모든 경기(4경기)는 부전패가 된다. 그 경우, 4시합 모두의 LEG차는 ± 0 로 한다. 또한, 상대 선수의 평균점수에 관해서는 부전패로 된 시합은 참조하지 않고, 그것 이외의 경기의 평균점수로 라운드 로빈의 레벨이 선출된다.

G) 연습

1. 토너먼트 시작 전, 선수는 시합 전에 자신이 게임을 할 머신에 한해 대전을 하기 전 2스로우(6발)까지 연습 스로우를 할 수 있다.
2. 토너먼트 시작 후에는 정해진 장소 이외에서의 연습은 불가하다.

H) 라운드 로빈

1. 라운드 로빈은 대회 전에 이루어진 조 추첨 결과에 따라 구성이 결정된다. 선수는 대회장에 와서 자신의 이름이 있는 것을 확인하고, 경기 시작과 함께 매치 순서표에 기재된 순서대로 경기를 한다.
2. 라운드 로빈은 3명에서 6명까지 한 조로 구성되며, 조 당 2명씩이 결승 토너먼트로 진출하게 된다. 결승 토너먼트 출전은 승리수, 승리LEG와 패배LEG의 차이에 따라 순위가 결정된다. 만약 동일할 경

우에는 1) 승자승 2) 카운트업 1경기의 결과로 최종 순위를 결정한다.,

I) 매치카드

1. 매치카드는 라운드 로빈부터 싱글 토너먼트까지 전 경기, 작성이 되어야 한다.
2. 매치카드는 각 테이블에 비치되어 있을 것이며, 경기가 끝나는 대로 각 LEG마다 경기 STATS 및 승패를 기록하여야 한다.
3. 양 선수는 매치카드에 기록된 내용이 사실과 같은지 반드시 확인해야 하며, 맨 하단에 각각 확인 서명을 하여야 한다.
4. 승자는 매치카드를 서브 컨트롤 데스크에 제출하여야 한다.
5. 선수가 확인을 했음에도 불구하고 틀린 부분이 있을 경우, 선수의 신고에 의해 수정하는 것이 가능하다. 다만 시간의 경과에 따라 메인 컨트롤 데스크의 감독자가 수정불가능이라고 판단했을 경우, 잘못된 기입이 그대로 채용되어 기록으로써 효력을 가질 수도 있다.

J) 품행

1. 정당한 이유 없이 경기를 완전히 종료하지 못하는 선수는 수상이나 랭킹포인트의 취득자격을 잃게 되는 것과 함께 1년간의 출전정지, 혹은 그것에 준하는 처분을 받는다.
2. 경기 중에는 큰 소리나 큰 액션을 자제하도록 하며, 인근에서 경기 중인 다른 플레이어의 방해가 되지 않도록 한다. 이런 행동은 패널티 및 실격의 대상이 된다.
3. 심판은 선수가 비신사적으로 스포츠맨십이 떨어지는 품행 (고의로 지각을 하거나, 상대선수가 던질 때 방해를 하거나, 악질적인 행동을 하는 것)을 한다고 간주되면, 즉시 토너먼트 디렉터 및 스태프에게 신고해야 한다. 토너먼트 디렉터는 패널티 포인트의 유무에 관계없이, 그 선수를 즉각 실격 시키는 것이 가능하다. 그러한 경우 그 선수는 해당 토너먼트 이후의 참가권을 잃게 되고 수상이나 랭킹포인트의 취득자격도 잃게 된다.

K) 이의 신청

1. 득점에 관한 이의는 그 선수가 다트보드에서 다트를 뽑기 전에 심판에게 알려야 한다. 알리기 전에 다트보드에서 다트를 뽑아버렸을 때의 신고는 접수되지 않는다.

L) 홍보 및 광고

1. DARTSLIVE KOREA는 토너먼트에 사용되는 스폰서 광고에 대한 충분한 관리를 실시하고, 정당한 대우를 해야 한다.
2. 선수는 DARTSLIVE KOREA의 허가를 받지 않은 상품이나 기업의 광고가 붙은 옷의 착용이 불가하다.

3. 선수와 스폰서는 스폰서 관련 규정을 필히 숙지해야만 한다.

M) 보상

1. 미리 지정한 순위를 획득한 선수에게 상금 및 포인트가 주어진다.
2. 수상을 할 때에 해당선수가 이유 없이 그 자리에 없을 경우, 주최자의 허가 없이 수상권리를 포기한 것이라고 간주된다.
3. 순위결정은 이하의 1~6 의 순으로 순위를 결정한다.
 - ① 포인트 합계 상위
 - ② 상위 순위 (포인트) 횟수
 - ③ KOREA 스테이지 참가 횟수(해당년도)
 - ④ 1~3 동일할 경우 해당 선수 간의 경기 기록(레그 수까지 체크)
 - ⑤ 1~4 동일할 경우 대회 전체 평균 레이팅
 - ⑥ 회원번호

다만, 17위부터는 포인트 합계만 고려하여 순위를 기록한다.(동 순위로 기록)

<< 본 규정집은 별도의 공지 없이 수정될 수 있습니다. >>