

무제한(DIVISION.S) 세부 규정

팀 구성 규정	팀 구성 규정에 레이팅 제한은 없습니다. 동일 홀샵에서 2개팀 이상 구성할 수 없습니다.(1개 디비전 내에서) 만일 DIVISION.N에 출전하는 홀샵이라면 최대 4팀까지 구성 가능합니다.				
리그 진행방식	온라인 글로벌 리그로 진행 합니다. 샵을 이동할 필요 없이 홀샵에서 지정된 날짜에 모여 상대 팀과 경기하면 됩니다. 7팀 이내일 경우 1개 리그로 진행되며 8팀 이상일 경우 2개 이상의 리그로 구분하여 진행합니다. 홀앤어웨이 방식과 유사하게 동일한 팀과 2번씩 경기를 합니다.				
플레이오프 진행방식	플레이오프 진행방식은 추후 발표하겠습니다.				
시상	플레이오프 최종 성적에 따라 지급				
	1위	SUPER LEAGUE WORLD CHAMPIONSHIP 참가 경비 전액 지원			
	2위	100만원			
	3위	50만원			
	4위	20만원			
리그 경기 포맷	섹션	구성	게임	IN/OUT	01 게임에서 양팀이 클리어하지 못했을 경우 와 양팀이 무승부일 경우 TIE BREAKER 게임을 통해서 승패를 판정 TIE BREAKER 란? 하단에 참조
SECTION 1		DOUBLES	701	OI/MO	
		DOUBLES	CRICKET		
		SINGLES	CRICKET		
		SINGLES	701	OI/MO	
SECTION 2		TRIO	901	OI/MO	
		SINGLES	CRICKET		
		DOUBLES	SHOOT OUT		
		DOUBLES	Half-IT		
SECTION 3		SINGLES	701	OI/MO	
		DOUBLES	CRICKET		
		SINGLES	CRICKET		
		DOUBLES	701	OI/MO	
SECTION 4		SINGLES	FREEZE 501	OI/MO	
		TRIO	CRICKET		
		GALLON	1101	OI/MO	

**TIE BREAKER
안내**

TIE BREAKER는 글로벌 리그 경기중 승패를 가리지 못한 경우를 위해 도입된 게임입니다.

DRAW 가 되는 경우

1. 01 게임에서 양팀이 OUT 하지 못한 경우
2. CRICKET 게임에서 라운드가 모두 끝난뒤에 양팀의 점수가 같을 경우
3. HALF-IT 게임에서 양팀의 점수가 같을 경우

이 경우 TIE BREAKER 로 경기를 진행합니다.

선공팀 후공팀이 결정된후 TIE BREAKER 선수 는 다트 한발을 던집니다.

TIE BREAKER 선수는 머신에서 지정된선수가 던지면 됩니다.

후공팀은 후공팀의 결과가 나오기 전까지 선공팀의 점수는 ??? 처리 됩니다.

가장 높은 점수를 던지는 쪽이 승리 합니다.



핸디캡

NO HANDICAP

각 팀은 스케줄에 따라 출전에 참여해야 합니다.
이때 반드시 다트라이브 카드를 지참하여야 하며 분실 또는 미 지참 시 해당
선수는 당일 경기에 참여할 수 없습니다.
이때에는 반드시 주최측에 이 사실을 통보하여야 합니다.

위 각 SECTION별 출전 리스트는 사전, 각 팀에서 준비해놓는 것을 권장드
립니다.
머신 화면 상 상대방 팀의 출전 명단은 경기 시작전에 확인할 수 있습니다.

만약 규정에 어긋나게 오더를 작성하여 카드를 넣은 경우에는 경기 진행이
되지 않
습니다. 이럴 경우에는 해당 리그는 실격패 처리됩니다.

경기 당일 멤버가 4명 이하인 경우 결석한 선수의 순서가
되면 빨간 버튼을 눌러 PASS하는 방식으로 경기를 진행할 수 있습니다.
(단, 결석한 선수의 카드가 반드시 필요)

1인이 출전할 수 있는 게임 수는 SECTION별 최대 2게임,
총 8게임 입니다. 따라서 이에 맞춰 오더를 준비하기 바랍니다.

각 경기는 1리그씩 총 15리그 전부를 진행해야 합니다.
도중에 승패가 판정이 나도 마지막 SECTION의
마지막 리그까지 진행해야 합니다.

대회 규정	진행중 규정	1레그를 승리하면 1포인트가 부여되며, 승리한 팀에게는 보너스 2포인트가 추가 부여 됩니다.
		상대팀의 불참 등으로 인한 승리 등 실격 승일 경우에는 17:0 의 포인트를 부여합니다. (반드시 불참 사유를 운영본부측에 연락해야 합니다)
		경기 시작 전 양 선수는 반드시 다트라이브 카드를 꽃고 경기 내용을 확인해야 합니다.
		모든 경기 성적은 반드시 기록되어야 합니다.
		모든 경기의 RATING 소수점도 계산합니다. 단, 리그 사이트에는 정수만 표기 됩니다.
		HALF-IT 및 SHOOT OUT은 점수가 높은 팀이 승리합니다.
		각 경기 중 동점인 경우, 디들로 승패를 정합니다. 홈 팀이 먼저 던집니다.
		만약 경기 진행 중 네트워크 이상 등으로 상대팀의 카메라가 안보이거나 진행이 불가하는 경우에는 아래와 같이 적용합니다. 1. 먼저 각 팀 경기에 파견된 리그 관리자(다트라이브 직원)는 양팀의 점수/마크수/라운드를 체크합니다 2. 머신을 껐다 켭니다. 3. 이미 종료된 레그 스코어는 정상적으로 나오는 것 확인합니다. 4. 양 팀의 리그 관리자(다트라이브 직원)은 기록한대로 원상복구합니다. 다만 완전히 동일하게 할 수 없을 경우에는 01은 +/- 5점 이내, 크리켓 점수는 +/- 3점 이내 까지의 오차는 허용하는 것으로 합니다. 5. 원상복구 후에는 더 이상 이의 제기할 수 없습니다.
		불 인식 오류 시에는 해당 팀의 리그 관리자는 반드시 상대 팀 리그 관리자 에게 전화 등을 통하여 오류 내용을 알리고 수정할 수 있습니다.
		경기를 끝내는 마지막 다트가 보드에 꽃혀 있는데 머신이 반응하지 않은 경우, 보드에 꽃힌 대로 인정합니다. 다만 머신 오류로 경기가 끝나지 않은 상황인데 끝날 경우 양팀 리더가 다트가 꽃힌 대로 점수를 수정해야 합니다.
각 레그 시작 전 양 선수는 6발의 연습을 할 수 있습니다.		
참가 선수 카드의 닉네임 및 AWARD에 성적표현, 모욕, 차별, 음란 등의 동음 및 동의어 문구가 들어간 경우, 참가자격과 다트라이브가 주관하는 모든 경기의 참가자격을 취소합니다.		
각 리그 팀은 경기 당일에 경기가 불가한 경우, 최소 3일전에 상대 팀과 협의 후, 5일 이내에 경기를 진행해야 합니다. 만약 양팀 모두 출전 불가한 경우 양팀의 성적은 계산되지 않습니다.		

		<p>천재 지변 등 불가항력인 이유로 경기가 중지된 경우, 주최측은 즉시 경기일자 및 장소 변동을 정할 수 있습니다.</p>
		<p>사전에 아무런 통보 없이 팀원 전원이 결석할 경우, 해당 팀은 상대방 팀에 교통비 명목으로 4만원을 제공하여야 합니다. 이는 상대방팀이 허비한 시간과 비용에 대가입니다. 다트를 즐기는 유저로써 이러한 일이 없도록 하여 주시기 바랍 니다.</p>
		<p>만약 3회 이상 무단 불참일 경우에는 해당 팀은 리그 실격 처리하며 향후 다트라이브가 주관하는 리그 대회에는 참여할 수 없습니다.</p>
	<p>경기 일자 변경/출석/탈 퇴 등의 규칙</p>	<p>위 벌금 납부를 거부하는 팀 또는 멤버 또한 다트라이브가 주관하는 모든 경기에 참가할 수 없습니다.</p>
		<p>리그 진행 중에 팀이 탈퇴할 경우, 해당 팀의 모든 경기 성적은 무효 처리 됩니다.</p>
		<p>리그 중에 팀의 흡수와 팀명은 변경할 수 없습니다. 변경한 경우 참가자격을 취소합니다. (흡수가 폐업한 경우는 예외로 함)</p>
		<p>현재 팀원이 6명이 아닌 팀은 최대 6명까지 팀원 추가 가능합니다. 다만 추 가된 인원이 리그에 참가하기 위해서는 리그 경기일 최소 4일전에 등록되어야 합니다.</p>
		<p>팀원 교체는 더 이상 경기를 진행할 수 없는 사유 (사고, 해외 여행 등) 때에 한해 운영자가 판단하여 허용합니다.</p>
		<p>팀원이 5명~6명인 팀의 경우 리그 경기일 날 전원이 참가해도 무방합니다. 반드시 4명만이 참여해야 한다는 규정은 없습니다. 다만 대리 참가등이 확인될 경우에는 즉시 리그 실격 조치를 합니다.</p>
		<p>대회 시작 전에는 대회 규정은 별도 통지없이 수정될 수 있으니 대회 규정을 자주 확인하시기 바랍니다. 대회 시작 이후 변경 사항 발생 시에는 참가팀 각 팀 대표자에게 변경 내용 을 공지하도록 하겠습니다.</p>