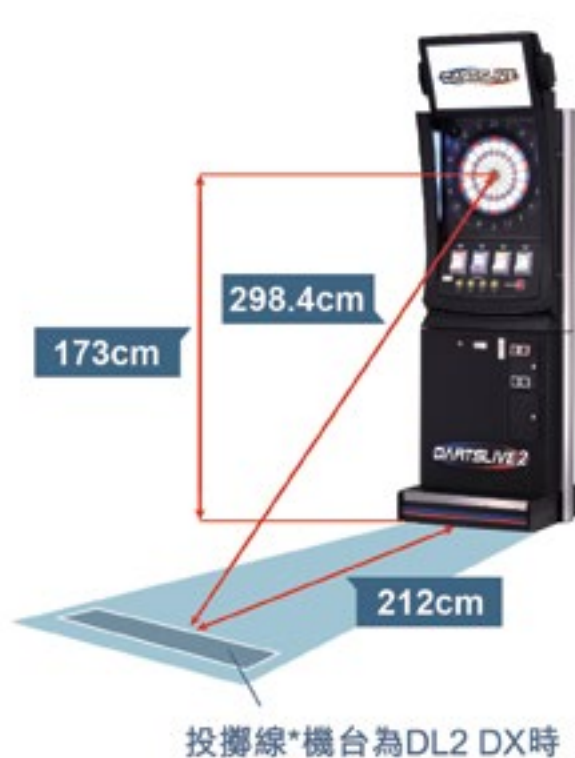




官方規則手冊

1) 飛鏢機

- DARTSLIVE ASIA主辦賽事均使用DARTSLIVE2作為官方飛鏢機。
- 鏢靶中心(雙紅心)的高度需距離地板173厘米。
- 投擲線最前端到雙紅心的斜面距離須為298.4厘米。
- DL2 EX機台腳踏至投擲線距離須為：211厘米。
- DL2 DX機台腳踏至投擲線距離須為：212厘米。
- 機身與機身之間必須有28厘米空間，否則比賽時旁邊的飛鏢機須停用。



2) 飛鏢

- 於大賽使用的飛鏢全長不得超過30厘米。
- 每支飛鏢總重量不得超過25克。
- 鏢針須為塑膠製品。

3) 投鏢

- 投鏢時選手須以單手投擲，1次限投1支鏢。
- 投鏢前在作瞄準鏢靶之準備時，選手須有1腳著地。
- 如選手的腳站在投擲線上包括內側，在比賽區內的任何地點皆可投鏢。不管在投擲線任何一處投鏢(包括其延長線)皆不得超過投擲線之內側。
- 投鏢時選手的腳尖不得超過投擲線，但選手的上半身可以與投擲線重疊或超過投擲線。
- 投鏢時，選手的腳不得跳出投擲線或超出投擲線。到投擲動作結束為止，選手的前後腳都不得超過投擲線；但如後腳在著地前飛鏢已擲中鏢靶，則即使腳著地後超過投擲線亦不構成犯規。
- 如選手因為健康因素必須在比賽時使用醫療器材，其器材亦不得超過投擲線。

4) 一般規則

- 各回合中1位選手最多可投3鏢，根據比賽狀況亦可不投滿3鏢。
- 選手在投鏢完畢之後須按下機台的CHANGE鍵，換下1位選手投鏢。(選手交替)
- 當前1位選手按下CHANGE鍵，回到投擲線之後，即代表選手已交替(換下1位選手投鏢)。
- 選手交替完成前的投鏢一律不記分，亦不得重新投鏢。
- 如沒有特別指定，正在待機中的選手必須站離投鏢中的選手至少100厘米。
- 如選手有故意延遲比賽進行、妨礙對手比賽之行為或最終造成比賽延遲或妨礙比賽進行之行為皆視為違反比賽規則，將受到處分。

5) 投鏢順序

(1) 敗者先攻制(例: SUPER LEAGUE)

- CORK獲勝者在第1 LEG可選擇先攻或後攻。
- 第2 LEG以後則由前1 LEG落敗之選手先攻。
- 如最後1 LEG為CHOICE時，重新比CORK，由CORK獲勝者選擇先攻或是決定遊戲種類。(如遊戲已被指定，則只能選擇投鏢順序)

(2) 輪流先攻制(例:HONG KONG TOUR)

- CORK獲勝者在第1 LEG可選擇先攻或後攻。
- 第2 LEG以後則不分勝敗，輪流先攻。
- 如最後1 LEG為CHOICE時，重新比CORK，由CORK獲勝者選擇先攻或是決定遊戲種類。(如遊戲已被指定，則只能選擇投鏢順序)

6) CORK

- 選手個別瞄準紅心投鏢，最靠近紅心中央的選手為獲勝。
- 獲勝者可得選擇權決定先/後攻或遊戲種類(視乎比賽模式而定)。
- CORK的投鏢順序由DARTSLIVE2的COIN TOSS功能決定。
- 如果在第1投未能決定勝者，則交替投鏢順序進行第2投。
- 如投出的飛鏢從鏢靶反彈，或是從鏢靶掉落，選手須重新投鏢。
- 在決定CORK的勝者之前，除非3鏢均打出，已打中鏢靶的飛鏢都不得拔下。
- 承上，但如第1投時選手已打中紅心中央，就須將飛鏢拔出以便對手投鏢。
- 如果一隊有2位或以上的選手，則各隊需委派1位選手作為代表進行CORK。在此局比CORK時不允許臨時更換選手(包括同分比CORK的情況)。

7) 遊戲規則

(1) 01 GAME

- 「01 GAME」是指「301」、「501」、「701」、「901」、「1101」和「1501」。
- 如大賽無特別指定，所有的「01 GAME」皆採「15回合」制進行。
- 最先正確地將分數歸零的選手為獲勝。
- 如兩位選手皆無法在01 GAME將分數歸零，則不管分數為何，改比CORK決定勝負，打中位置最接近紅心中央的選手為獲勝。(CORK的投鏢順序比照01時的投鏢順序。)
- 如賽事無特別規定，紅心(SINGLE BULL)、雙紅心(DOUBLE BULL)均作50分計算。
- IN OPTION(Open In / Double In / Master In)或OUT OPTION(Open Out / Double Out / Master Out)將視各大賽規定適用。
- FREEZE設定需4位或以上選手分成兩隊作賽。Team A PLAYER 1選手餘下分數需少於B隊總餘下分數，否則Team A PLAYER 3將被FREEZE而不能結鏢，如在這種情況下歸零，將被視作BUST。Team A PLAYER 3選手餘下分數需少於Team B總餘下分數，否則Team A PLAYER 1亦將被FREEZE而不能結鏢。Team B亦然。
- 例子：在你的回合時，你的同伴仍餘下140分，兩位對手分別餘下40分和60分。你的同伴餘下分140是大於對手總餘下分數100，所以你將被FREEZE而不能結鏢，否則視為BUST。這意味著，你不能結鏢勝出遊戲，但你仍然可以投鏢來降低你的分數。

(2) CRICKET GAME

- 如無特別註明，「CRICKET GAME」均指「STANDARD CRICKET」。
- 如大賽中無特別指定，所有的「CRICKET GAME」皆採「15回合」制。
- 遊戲中以鏢靶號碼15~20及紅心為目標區，欲取得目標區各需3個MARK，最先取得目標區的選手在下次打中該目標區時才開始計分。
- 紅心(SINGLE BULL)為25分、雙紅心(DOUBLE BULL)則作50分計算。
- 先取得目標區的選手如果被對手封鎖該目標區後，兩位選手皆無法以該目標區得分。
- 取得所有目標區並且得分較高的選手為獲勝。
- 如在規定回合數之內無法完成CRICKET時，則分數較高者應獲得勝利。
- 「TEAM CRICKET」為兩位隊員共同取得目標區後打中才開始計分；亦然，目標區被對方兩位隊員共同封鎖後，則無法再以目標該區得分。
- 如在規定回合數之內無法完成CRICKET而且同分，則比CORK決定勝負，打中位置最接近紅心中央者獲勝。(如無特別註明，CORK的投鏢順序與CRICKET時的投鏢順序相同)

(3) COUNT-UP規則

- 回合數為8回合。
- 紅心(SINGLE BULL)、雙紅心(DOUBLE BULL)均作50分計算。
- 第8回合結束時得分較高的選手為獲勝。
- 如分數相同，則比CORK決定勝負，打中位置最接近紅心中央的選手獲勝。(如無特別註明，CORK的投鏢順序比照COUNT-UP時的投鏢順序)

(4) SHOOT OUT規則

- 回合數為8回合。
- 紅心(SINGLE BULL)為25分、雙紅心(DOUBLE BULL)則作50分計算。
- 投中的分數 x 已投中分區的數目(倍數)為得分。(最高倍數為21倍)
- 第8回合結束時得分較高的選手為獲勝。
- 如分數相同，則比CORK決定勝負，打中位置最接近紅心中央的選手獲勝。(如無特別註明，CORK的投鏢順序比照SHOOT OUT時的投鏢順序)

(5) HALF-IT規則

- 回合數為9回合。
- 紅心(SINGLE BULL)為25分、雙紅心(DOUBLE BULL)則作50分計算。
- 由基本分40分開始。
- 若每回合中若達不到得分標準，分數將會被減半。
- 在每回合得分標準為1個MARK，若擲中指定的目標區便能加分。
- 每回合得分標準MASTER (2個MARK) 或GRAND MASTER (3個MARK)，將視乎各大賽規定適用。

- 每回合得分標準MASTER中，第3個MARK開始加分；而GRAND MASTER中，第4個MARK開始加分。
- 第8回合結束時得分較高的選手為獲勝。
- 如分數相同，則比CORK決定勝負，打中位置最接近紅心中央的選手獲勝。
(如無特別註明，CORK的投鏢順序比照HALF-IT時的投鏢順序)

(6) SURVIVOR規則

- 回合數為8回合。
- 各人的「LIFE」(基本分數)由300分開始。
- 每回合預先決定各人的分區，若擲中對手的分區便能減少對方的分數；若擲中自己的分區，自己的分數便能回復。
- 「LIFE」減至0分便會GAME OVER。
- 擲中BULL為全體傷害，紅心(SINGLE BULL)為10分、雙紅心(DOUBLE BULL)為20分。
- 第8回合結束時得分較高的選手為獲勝。
- 如分數相同，則比CORK決定勝負，打中位置最接近紅心中央的選手獲勝。
(如無特別註明，CORK的投鏢順序比照SURVIVOR時的投鏢順序)

8) 機台發生錯誤(分數顯示錯誤)

- 投鏢時如果飛鏢被投中鏢靶得分區域內但其相應分數在機台上顯示錯誤時，須使用「Reverse-A-Round」功能將錯誤分數消去，並按壓飛鏢實際被投中位置將分數修改回正確值。如果飛鏢打到鏢靶卻掉落地面時，則以機台顯示分數為準；但如果機台並無顯示得分，則代表此鏢無得分，選手亦不得要求重新投鏢。
- 當機台發生計分錯誤時，如飛鏢已經拔離鏢靶，則不得要求修正分數。
- 修正錯誤分數時必須在該支飛鏢仍插在鏢靶、並在選手交替前獲得兩位選手的同意之前提下方能進行。
- 飛鏢已拔離鏢靶後的分數修正原則上不予承認，但如果選手要求修正分數時獲得對手承認後才拔離飛鏢，將不受本規則限制。

9) 比賽方式

(1) 單淘汰賽制(Single Elimination)

- 單淘汰賽的抽籤將按照各大賽所定規則進行。
- 已完成報名的選手如果在比賽前1天或是當天決定不出賽時，主辦單位將不修改賽程表，直接判定該位選手之對手獲勝。

(2) 循環淘汰賽制(Round-Robin)

- 各BLOCK的選手分配及人數上限將以各大賽所定規則為基準。
- 晉級決賽人數將以各大賽規則為基準。
- 已完成報名的選手如果在比賽前1天或是當天決定不出賽時，賽程表並不會進行變更，將直接讓該位選手之對手獲勝晉級。
- 循環賽的淘汰順序將按照以下規則決定。
 1. 勝出比賽場數
 2. 勝出LEG數
 3. 落敗LEG數
 4. 雙方直接對賽結果
 註：如果有2隊以上在(1)-(4)項完全相同，將安排隊伍進行COUNT-UP，勝者可晉級決賽。

(3) 雙循環主客制(Double Round-Robin)

- 各組別的隊伍選手分配及人數上限將以各大賽所定規則為基準。
- 雙循環賽的排名順序將按照以下規則決定。
 1. 總勝出局數
 2. 勝出場數
 3. 總LEG數勝負差
 4. 總勝出LEG數
 5. 雙方直接對賽結果
 註：如果有2隊或以上在(1)-(5)項完全相同，將安排隊伍進行附加賽決定名次。

10) Sandbagging規則

- 採用Sandbagging規則的大賽，選手必須將01和CRICKET的「80% STATS」連同比賽結果一起交給控制台。
- 如果大賽規則中並無特別註明Sandbagging規則，則代表該大賽不採用此制
- 選手必須提交「80% Standard」版的01及CRICKET的STATS。
- 如選手在比賽時的STATS遠遠超出賽前登錄的STATS或大賽所訂之基準，根據大賽規則將有可能剝奪選手的出賽資格。(跟據個別比賽的規定)
- 下列的STATS及Rating對應表將作為判斷Sandbagging與否之基準。

01 STATS	RATING	CRICKET STATS
0 - 39.9	1	0 - 1.29
40.00 - 44.99	2	1.30 - 1.49
45.00 - 49.99	3	1.50 - 1.69
50.00 - 54.99	4	1.70 - 1.89
55.00 - 59.99	5	1.90 - 2.09
60.00 - 64.99	6	2.10 - 2.29
65.00 - 69.99	7	2.30 - 2.49
70.00 - 74.99	8	2.50 - 2.69
75.00 - 79.99	9	2.70 - 2.89
80.00 - 84.99	10	2.90 - 3.09
85.00 - 89.99	11	3.10 - 3.29
90.00 - 94.99	12	3.30 - 3.49
95.00 - 101.99	13	3.50 - 3.74
102.00 - 108.99	14	3.75 - 3.99
109.00 - 115.99	15	4.00 - 4.24
116.00 - 122.99	16	4.25 - 4.49
123.00 - 129.99	17	4.50 - 4.74
130.00 or Above	18	4.75 or Above

11) 犯規行為

- 妨礙對手投鏢
- 有任何故意導致比賽延遲之行為
- 投鏢時腳超過投擲線
- 需要修正機台分數時故意阻擾

12) 犯規處分

如選手有前述的犯規行為，可能會受到主辦單位之處分。處分包含但不限於下列內容。

- 剝奪選手出現犯規行為時之回合或遊戲的參賽權利。
- 剝奪選手進行比賽之權利並禁止繼續參與該場大賽。
- 禁止選手參加DARTSLIVE ASIA主辦的所有賽事。
- 如選手出現犯規行為，處分內容的最後判斷將由主辦單位決定。對於受到犯規處分之選手，報名費一概不予退還。

13) 機台故障及停電

- 如因停電等情況導致比賽暫停和重新開始，在雙方選手同意下，主辦單位人員將復原比賽成績及程序至比賽暫停前之狀態。
- 承上，如比賽已無法復原，選手須重新進行比賽。

14) 其他事項

- DARTSLIVE ASIA有權增加、刪減或修改本規則而不作另行通知，一切以網上版本為準。
- 詳情請參閱：<http://www.dartslive.com/hk/>



Version 6 07/12/2017 updated