



DARTSLIVE
CHINA

OFFICIAL LEAGUE RULE BOOK

**Updated on:
April 2017**



TABLE OF CONTENTS

#	Description	Page
01	DARTSLIVE CARD / DARTSLIVE 卡	03
02	LEAGUE STANDINGS & RESULTS /联赛排名和结果	03
03	GAMES/赛事	04
04	HANDICAP/让分	04
05	SANDBAGGING /等级犯规	05
06	BUST RULE /爆级规定	06
07	PLAYERS ADDITION, REMOVAL AND TRANSFER / 更换&添加选手	07
08	MATCH RE-SCHEDULE /比赛时间调整	07
09	CHANGE OF MATCH VENUE/HOME SHOP/比赛主场/场地调整	08
10	LEAGUE PROGRESSION /联赛升降班	08
11	MATCH FORFEITURE & WALK OVER /丧失资格及临时缺席	09
12	DISQUALIFICATION /取消资格	10
13	GAME ACTIVATION & SEQUENCE OF PLAY/ 开始比赛&比赛顺序	10
14	INTERNET & DART BOARD PROBLEMS/飞镖机/ 任何关于飞镖机技术问题	11
15	BOARD ALLOCATIONS & USAGE /飞镖机配置与使用	12
16	PROTEST & PANEL OF JUDGES /抗议及仲裁	12
17	DRESS CODE /着装	13
18	LEAGUE ETIQUETTE & SPORTSMANSHIP /联赛的礼仪与体育精神	13
19	DISCIPLINARY ISSUES /纪律问题	14
20	GENERAL RULES & GUIDELINES /总体规则与准则	15

1. DARTSLIVE 卡

- a) 无效 DARTSLIVE 卡的选手不能登记参加联赛。
- b) 于 DARTSLIVE DL2 中有足够 x01 或 Cricket 比赛数据并同时有 Rating 等级方可启动有效 DARTSLIVE 卡参赛。
- c) 队员必须使用相同的 DARTSLIVE 卡注册和参加联赛。
- d) 所有联赛选手必须记录下自己的 16 位 DARTSLIVE 卡号码和登录密码，如果卡丢失，需将旧卡数据转到新卡，并通知联赛管理员，才能继续参加比赛。
- e) 所有旧卡数据转移必须在当天 DL2 联赛前完成。如果开赛前新卡数据未转移成功，选手将无法使用新卡比赛。
- f) 数据转移后旧卡即被停用。
- g) 如果选手遗失卡但不能转移数据，将不能参加之后剩余联赛日的所有比赛。
- h) 选手必须在下次比赛前通知联赛管理员转换后的新卡卡号，未能通知联赛管理员的选手有可能将失去后续比赛日的参赛资格。
- i) 建议联赛选手使用同一张卡参加所有 DARTSLIVE 赛事(SUPER LEAGUE, SUPER2, Premier League, Trios League, etc.)
- j) 新卡在数据转移成功后才能使用，否则联赛在线系统将拒绝选手使用新卡比赛。
- k) 卡的名称不允许使用包含下流，性别歧视，侮辱，种族歧视，冒犯，攻击性的词语。不遵守此规则者可能会按规定被取消资格或中止比赛。

2. 联赛排名和结果

- a) 联赛排名是基于比赛赢取的总点数 (5-4, 6-3, 等) :
- b) 每场比赛 (一天晚上) 获胜的团队奖励1个额外 Bonus Point (如适用)

如两场比赛后小组排名：

1 队 VS 3 队：比分 5-4

2 队 VS 4 队：比分 9-0

GROUP 1	赢	输	总积分	排名
Team 1	5	4	5	2 nd
Team 2	9	0	9	1 st
Team 3	4	5	4	3 rd
Team 4	0	9	0	4 th

- c) 本赛季结束时的积分总数将决定他们的排名。
- d) 所有结果和排名将实时更新到官网 <http://league.cn.dartslive.com> 详情请参阅联赛通告
- e) 赛季末，如果 2 个或更多的团队拥有相同成绩或总积分，在线联赛系统会比较每场比赛得失点数并依此相应地对团队进行排名。
- f) 联赛排名或成绩按在线联赛网页发布的为准(大会保留最终解释权)。

3. 赛事

3.1 Cricket

a) Cricket 比赛中，Overkill 即当一队领先 200 分或以上并不能再增加得分。但本大会不建议选手作出 Overkill 动作，以示对对手的礼貌和尊重。

b) 当比赛第 15 局双方仍是平手时，

i. 将所有 Cricket 有效区关闭的选手/队伍胜出，或

ii. 如所有 Cricket 有效区未全部关闭，将双方队伍争红心决定胜负，由主场队伍先投，以最接近红心的选手/队伍胜出。

(分出胜负后按 P4 按钮—修改主场或客场队伍胜出比赛)

3.2 01 赛事

a) 如双方队伍不能结镖

i. 选手/队伍分数较低一方胜出。

ii. 如双方选手/队伍分相同，将双方队伍争红心决定胜负，由主场队伍先投，以最接近红心的选手/队伍胜出。

(分出胜负后按 P4 按钮—修改主场或客场队伍胜出比赛)

4. 让分

a) 根据队员等级之间的差异给予低 Rating 级别的选手/队伍让分优势

如:

GAME: 501	等级	让分情况
Player 1	7	501
Player 2	6	471

b) 让分将通过在线联赛系统自动计算。

5. 等级犯规

等级犯规是指选手故意提交他/她的 Rating 等级（或允许被提交者）比他/她的实际 Rating 等级水平低之 Rating 参赛，或故意操控或控制自身比赛水平(例如: 故意 Out Board 或失误投镖以降低比赛 Rating)来获得更高让分比例或影响排名名次等行为。以上行为有贬低本公司主办之比赛及严重影响体育精神之原则，更加对其他参加联赛选手不公平，主办单位不会容忍以上行为的队伍或选手：

- a) 每队联赛队长有责任查询及保证其参赛队伍选手以真实及准确 Rating 等级参加本公司举办的所有联赛。
- b) 如任何参赛队伍(只限队长)对任何参赛选手 Rating 有任何投诉，该队队长可正式经 Email 向本大会提出投诉，而投诉时需包含对被投诉者之投诉原因及证据(例如：终身会员编号、队名、参赛 Division、比赛时间内容、比赛时的 MPR/PPR 数据，Rating 作假之证据或其他有效证明投诉成立之 Photo 或 Video)，如能提供以上足够证据方可设立投诉。
- c) 如主办方发现参赛选手 ***真实 Rating** 和报名时严重差距，将会作以下处分
 - i. 马上于该联赛中除名并不可参加余下联赛场次，但选手可继续参与其他进行中的比赛/联赛(如适用)，大会将重新决定该选手 Rating 至查核后的*真实 Rating，如*真实 Rating 超出该赛事级别将不可继续参与其他进行中的比赛/联赛(如适用)。
严重犯规者选手将马上从该 League 联赛中除名并不可参加余下之联赛场次及/或被禁赛最少 3 个月或 12 个月(重复犯规选手)；
被禁赛其间之选手将不可参与所有本公司举办之所有联赛、游戏、活动及国际赛事。
 - ii. 犯规选手所有比赛场次之胜负将以下列方式修改(由主办方发现当天起计)：
 - 于首循环内发现：该犯规选手所有参与的单人或单人以上的赛事将改判对方队伍胜出；
 - 于次循环内发现：该犯规选手于次循环参与的单人或单人以上的赛事将改判对方队伍胜出。
- d) 犯规选手将被取消所有个人或队制之奖励。
- e) 大会有权要求犯规选手所参与队伍之队长于现有联赛或将来所有联赛中除去队长职务并改由其他队员担任队长，但原队长可继续参与余下进行中的比赛/联赛。
- f) 犯规选手或队长可向主办方申请上诉，但大会将按实际情况决定接纳或不接纳上诉(大会保留最终解释权)
- g) 如选手发现自身等级表现提升及比实际联赛 Rating 为高，选手可在本赛季的任何时候都可申请评级调整，以可避免被指作等级犯规。

***真实 Rating =由大会主审判查核当天真实之选手 Rating(选手不得有任何异议)**

6. 爆级规定

6.1 在线联赛

- a. 在线联赛的爆级规定由在线联赛系统自动计算。
- b. 若获胜队伍中有一人爆级，比赛结果自动改判对方队伍将以 2-0 比分获胜。(视乎该场比赛 Legs 数而定)
- c. 若比赛双方队伍中都有一人或一人以上爆级，比赛原有成绩保留, 原胜出队伍可通过"DEFAULT WIN"按钮记录为胜方。
- d. 爆级选手可继续参加联赛中的下一场比赛。
- e. 若无特殊说明所有 Divisions 的爆级规定为 0.2(即 0.21 或以上即被视为爆级)。

6.2 线下联赛

- a. 在联赛准决赛/决赛中，一些场次比赛可能会于线下进行。
- b. 大会将使用其他网上 Rating 计算系统作为爆级计算工具进行人工计算
- c. 所有联赛队员的卡可通过三种号码查询：
 - i. "SDR" - 当天比赛日开赛前的初始 Rating 等级，即是选手的 Start of Day Rating。
 - ii. "GSR" - 每场比赛开始前最新的 Rating 等级，即是选手当前的 Rating（如下图）。
 - iii. "GER" - 每场比赛结束后的最新 Rating, 即是选手当前比赛后的 Rating（如下图）。

(SDR)当天初始 Rating

(GSR)比赛开始前 Rating

(GER)比赛结束后 Rating



- d. 选手在以下情况爆级不能继续比赛:
 - "SDR" -每日初始 Rating 低于联赛网站公布最新的联赛 Rating (LEAGUE Rating)
 - "GSR" -于当天比赛开始前, "GSR" 显示比 "SDR" 高出 1 个点
 - "GER" -比赛结束后 Rating:
 - i. 每局 SKO 单淘汰比赛后比"GSR"高 0.21

7. 选手增加, 除名及更换

- a. 队伍人员的更改必须在大会公报的“开放更改期”期内完成。确切日期将在联赛开始时公布。
- b. 窗口期内所有队伍只允许 2 次变更(更换或增加)。所有队伍队员数量不可超过比赛上限。
- c. 选手可申请转换至 Divisions 内参赛, 但:
 - i. 不可转换至同一 Division 的另一支队伍;
 - ii. 队员 Rating 限制必须在相应 Division 的等级范围内。
- d. 一旦队员从原 Division 转出, 将丧失之前所有比赛的全部奖项, 但比分保留
- e. 任何变更, 必须由队长通过传真或电子邮件正式向联赛管理员提交申请表, 大会不接受电话或发送短信的申请。
- f. 队长可于网上下载申请表, 下载地址:<http://www.dartslive.com/my/league>
- g. 若变更审批通过, 将会通知队长, 审批通过后将实时生效(不接受任何更改)。
- h. 在队伍间转移的最终决定权为个人选手所有, 非队长所有, 如有任何疑问, 选手可电邮给联赛管理者查询。
- i. 联赛管理者对队伍人员变更有最终决定权。

8. 比赛时间调整

- a. 比赛时间调整必须于比赛日前提前三个工作日进行申请。
- b. 比赛时间调整只能比原订比赛时间前, 不可调后。
- c. 双方队长及场地方都必须同意比赛调整后的新日期, 且队长必须将调整后的新日期通知联赛负责人。
- d. 比赛场地不可更改(除特殊情况外, 详情请见第 9 点比赛主场/场地调整)
- e. **每组比赛当进行 80%后将不允许调整比赛时间(如 5-6 队一组: 最后两场; 7-8 队一组: 最后 3 场; Bye Games 将不受此限制)**
- f. 所有队伍于小组赛时最多允许两次改期或被改期申请, 而季后赛最多允许一次改期或被改期申请(以大会联赛公报为准)。

9. 比赛主场/场地调整

- a. 除以下情况外，赛季中队伍不允许更改主场：
 - i. 主场停止营运。这种情况主队可寻找并申请变更到新的主场。
 - ii. 主场装修中。这种情况队伍可寻找临时主场，但一旦装修完成，必须返回原主场。
- b. 比赛场地于晚上有特殊活动/原因而需要变更比赛场地，如：场地晚间有包场活动：
 - 主场场主必须至少提前 7 个工作日通知主队队长。若屡次不履行，除警告外，可能会禁止成为今后的联赛指定场地所。
 - 主队队长必须根据比赛日期决定是调整比赛日期还是调整比赛场地。
 - 主队队长必须先取得对手队长的同意，才能通知联赛负责人，且至少-
 - 提前 7 个工作日（若决定只调整场地，不更改比赛日期）
 - 提前 3 个工作日（若决定调整比赛日期）
- f. 如主队队长未能履行上述的变更安排，将会按退赛并判对方队伍 7-0 胜出当天比赛。（视乎该场比赛 Legs 数而定）

10. 联赛升降班

联赛升降班基于以下准则：

- a. 根据联赛的小组排名 -
 - i. 每组的小组冠军队伍将于下一赛季升班到高一级别的 Division(详情将于每季开赛前公报);
 - ii. 每组小组最后一名的队伍将于下一赛季降班到低一级别的 Division(详情将于每季开赛前公报);
- b. 联赛 Division 决赛-
每 Division 的最总冠军队将于下一赛季升班到高一级别的 Division;(详情将于每季开赛前公报);
- c. 其他队伍下一赛季保持同一 Division 不变;
- d. 升班队伍不可拒绝升班到较高的 Division.
- e. 若升班队伍拒绝晋级而又不解散并继续参赛，其队伍内原有所有队员将在下一赛季限制仅能参加比原来高一级别的 Division. (大会保留最终解释权)
- f. 联赛管理者有权根据小组及 Divisions 总数而决定总参赛队伍的数量。
- g. 联赛管理者可自行决定/增加每季升班或降级的队伍，被指定的队伍不可拒绝升降班要求。

11. 丧失资格及临时缺席

- 如有发生争执的情况而其中一队中途自行离开比赛场地而没有任何有效的理由（没向主办方申请），剩下未完成的游戏将判对方队伍 2-0 胜出。（视乎该场比赛 Legs 数而定）
- 若紧急情况于比赛途中因任何原因需暂停比赛，主场队伍队长必须马上通知主办方，主办方将马上进行调查，由主办方决定解决办法并通知现场比赛队伍。
- 所有联赛准时于晚上 8 时 30 分开始。双方队伍应准时开始比赛。
- 如其中一队队伍未有 2 名队员及时于晚上 9 时 30 分抵达，对方队伍可直接“自动获胜”。如有 1 人到场，双方可先开始第一场比赛，而同时人员未到场的队伍可享有 5 分钟宽限时间，如人员到场后可继续给予参赛后续的比赛。但如果 5 分钟后该队伍尚未有足够的选手开始后续的比赛，该天第二场比赛将同样以 2-0 判为落败（视乎该场比赛 Legs 数而定），如此类推，直至有足够的选手参加比赛或完成该晚的比赛。

例：

下午 8 点 45 分：只有 1 名选手到场，该队伍可先进行第一场赛事，并继续等待剩余的选手到场。

下午 8 点 50 分：第 2 名选手尚未到场，该队伍将再被判第二比赛 2-0 落败。

下午 8 点 55 分：第 2 名选手到场，第三及第四场比赛可正常进行。

- 所有联赛于晚上 8:30 时准时开始，如其中一方于晚上 9:30 后尚未有选手到场，对方队伍将“自动获胜”当天的比赛（视乎该场比赛 Legs 数而定）。
- 对方队伍当天晚上 9:30 前未有任何一名选手到场方可以“自动获胜”胜出比赛。

缺席次数	罚款 ¥*	该天比赛场地 将平分以下金额	该天比赛另一队伍 将平分以下金额
第 1 次缺席	RMB 500	RMB 250	RMB 250
第 2 次缺席	RMB 500	RMB 250	RMB 250
第 3 次缺席	RMB 500 及 马上当退赛处理	RMB 250	RMB 250

*罚款金额将由主方向缺席队伍之主场/缺席的队伍收取，并由当天比赛场地及另一比赛队伍平分

**如队伍出现 3 次缺席，该队伍将马上当退赛处理，而该队队员将被禁止参加下一届联赛。

***如于小组/季后赛最后 2 场比赛中临时缺席，主办方将当队伍退赛处理。

- 在任何比赛中，只有联赛负责人能决定现场队伍可否停止比赛及离开比赛场地，任何队长或队员在没有联赛负责人的同意的情况下，就算双方队长同意，均不可自行离开（未完成比赛）。
- 所有比赛中途退赛必须在两队离开现场前由联赛负责人口头同意，未经同意退赛将按上述条款处罚。
- 如果队伍和队员被发现故意于参赛中落败以让对手获利，或因落败而获得更有利的排位或操纵选手自身的 Rating 等级的行为，联赛主办方有权进行调查，如指控成立，该队伍/选手将立即被取消其剩余的比赛资格，包括决定和季后赛，而相关可疑比赛及从中的获利的比分均视为无效。联赛主办方决不容忍破坏体育精神及飞镖礼仪的行为，此行为令所有飞镖选手蒙羞，此选手也可能被禁止参加所有 DARTSLIVE 举办的比赛 3-6 个月作为处罚。

12. 取消资格

- a. 若队伍于联赛中被主办方取消资格或退赛，队伍中所有队员有可能被禁止参加所有 DARTSLIVE 活动 3 至 6 个月，并且所有联赛奖项、奖励将被取消，而取消队伍将不获任何退款。
- b. 取消资格队伍的比分将按以下方式修改，这将影响其他队伍于赛事中的排名。
 - >于首循环内被取消资格：该队伍所有参与的赛事将改判对方队伍胜出或以 0-0 修改比分；
 - >于次循环内被取消资格：该队伍所有参与的次循环赛事将改判对方队伍胜出或以 0-0 修改比分，但首循环成绩保留；
- c. 被取消资格队伍之队名及之前所得之分数可能于网上联赛保留，但比分将被算为无效。

13. 开始比赛&比赛顺序

- a) 所有比赛依次序进行，即不可跳过中间的比赛。每场比赛完成后方可进行下一场次。
- b) 两队比赛队员都可在会员卡插槽中插入 DARTSLIVE 卡来开始比赛。插槽 1&2 为主队，插槽 3&4 为客队。
- c) 每个 Divisions 在正常情况下均以争红心来开始比赛(负方先攻除外)，除 COUNT-UP/ HALF-IT / SHOOTOUT 没特别指定先后次序外，其他所有比赛均以下列步骤进行：
 - 第一步: DARTSLIVE 机自动翻掷币形式决定决定先后争红心 (Cork)
 - 第二步: Cork 胜方队伍先进行争红心，另一队伍其后开始争红心
 - 第三步: 飞镖最接近靶心的一方开始比赛
 - 第 1 场(争红心); 第 2 场(第一场的败方先开始); 第 3 场(重复第一步)比赛如 COUNT-UP/ HALF-IT / SHOOTOUT 等，均可以由第一步 DARTSLIVE 机自动翻掷币形式决定先攻次序。
 - *SURVIVOR 比赛需以“争红心”决定先攻次序
- d) 个人赛的参赛选手由参赛者争红心。双人赛和三人赛可由队长提名该比赛中其中一人进行争红心。
- e) 争红心选手以飞镖上靶为准，若第二名选手（选手 B）的投掷令第一位选手（选手 A）的飞镖从靶上脱落，将以相反顺序重新投掷。即先将选手 B 原有靶上的飞镖除去并由选手 B 重新先掷，选手 A 后掷。
- f) 如果出现争红心平手情况，仍由两名选手按与之前争红心顺序相反的顺序重掷，即由选手 B 重新先掷，选手 A 后掷，但原有选手 A 及选手 B 的飞镖保留于靶上。
- g) 如果双方飞镖均落在红心中，将按飞镖靶中心点开始向外计算来决定的争红心的胜方(接近中心点者胜出)。
- h) 如果第一位选手的飞镖正中靶心最中间一点(X-Bull)，第一位选手需取下飞镖让第二位选手投掷。如果第二位选手也掷中 X-Bull，按第以上 f 项规定处理。

14. 飞镖机 / 任何关于飞镖机技术问题

a. 计分错误

- i. 飞镖插入的位置决定得分。如机器显示了不对的分数，队伍可使用“Reverse-a-Round”功能来修改分数。
- ii. 如果飞镖插入成功但机器并未显示得分，队伍可手动按压飞镖插入令机器获取正确分数。
- iii. 如果飞镖击中镖靶后掉落在地上，将以飞镖机所记录的分数为准，就算飞镖机没计算任何分数均以飞镖机所记录为准。
- iv. 无论任何情况，如选手未按正确顺序投镖，选手需使用“Reverse-a-round”功能修改分数。

b. 联网问题

i. 在线联赛启动前

- 场主有 30 分钟宽限时间与 ISP 或 DARTSLIVE 的帮助下修正解决相关问题。
- 如果 30 分钟内网络修正成功，正常开始比赛。
- 如果网络连接不成功，比赛将以手动记分方式开始比赛（注意：记分表可向店主获取，或可于网上下载 www.dartslive.com/cn）。
- 使用手动记分方式将不支持爆级规定，选手明白因飞镖机脱机 DARTSLIVE & TOUCHLIVE 不能有效记录比赛 Rating 等级。

ii. 比赛进行中但联网出现问题

- 请不要关闭 DARTSLIVE 飞镖机。
- 使用记分表从第一场比赛开始记录所有比赛结果；
- 立刻通知店主网络问题要求店主让 ISP or DARTSLIVE 帮助解决；
- 当网络问题解决后，可继续进行余下的比赛，并用记分表记录每场比赛结果；
- 如果网络问题能在当晚比赛结束前解决，所有比赛结果会自动更新至服务器。
- 否则，两队队长必须在记分表上签名，且主队队长需要立刻传真/Email 完整的记分表到 DARTSLIVE 以更新赛果。

C. 机器故障或出错

如果在比赛过程中飞镖机故障或出错（如飞镖靶出现颜色问题）：-

- 重启机器；
 - 如果机器重启后恢复正常，继续比赛。如果仍有故障，请转换到另一机台按如下方法进行比赛:-
- 按“P1”开始比赛；
- 重新刷双方队员的卡（比赛中的队员）；
- 按屏幕提示继续比赛；
- 如果没有其他飞镖机可供使用，请改为以记分表记录赛果。

请留意：-

在线服务器记录按每场比赛逐场更新，如有机器错误而重启时，重启前所有未完成的比赛分数/数据将不被承认，比赛将重新进行，而重启前所得分数将不被记录。

注意：当机器脱机以手动记分形式开始时，爆级规定及特殊奖项将不被记录。

15. 飞镖机配置与使用限制

- a. 非联赛比赛使用中的机器可开放给所有人使用(比赛人员不可因比赛进行中而禁止其他人使用其他机台)。
- b. 正在联赛比赛中的队员在比赛进行中不可使用其他机器进行练习, 但允许于比赛休息时段练习。
- c. 在有多台飞镖机的场所, 主场场地管理者应为联赛分配好比赛机器, 而客队在比赛开始前半小时有权使用指定机器作为练习机台。

16. 抗议及仲裁

- a. 队长可以按以下格式通过书面方式向联赛负责人提出诉求、异议和申请：
 - i. 日期、时间、比赛地点
 - ii. 队长姓名
 - iii. 联系电话/电子邮箱
 - iv. 诉求或异议具体内容
- b. 联赛负责人将审核并作出决议, 拒绝或接受诉求/投诉:
 - i. 如果联赛负责人拒绝接受投诉, 负责人的决定为最终结果, 不可再上诉。
 - ii. 如果联赛负责人接受投诉, 诉求将移交给评审团作出审核。
- c. 评审团将被通知解决此异议和纠纷。此三人评审团由以下成员组成：-
 - i. 一位当地代表；
 - ii. 一位非相关及级别或知名/声誉良好的选手；
 - iii. 联赛负责人或没参与该联赛的 DARTSLIVE 管理员(本地或海外);
- d. 如有任何异议, 队长必须从比赛日开始计算三天内提出。
- e. 评审团将决定是拒绝还是接受此异议/纠纷案。评审团的决定是最终决定, 不可再上诉。
- f. 如果队长没清楚地了解规程或未向联赛负责人查询意见而提出抗议, 该抗议将不被接纳。
- g. 评审团的决定为最终决定, 不接受重新上诉。

17. 着装

- a. 为令媒体能作出正面报导及宣传，以及赞助商可为选手及比赛带来更多正面发展，主办方希望 SUPER LEAGUE 选手可带出端正的行为和仪表。鉴于此，着装请需符合以下规定：-
- i. 男性选手：
建议长裤/牛仔裤或七分裤（膝盖以下）有鞋面的鞋
不允许拖鞋
 - ii. 女性选手：
不允许拖鞋（凉鞋允许）。定义：
凉鞋-脚踝周围有带
拖鞋-脚踝周围无带，容易掉落
- b. 选手不允许违反以上着装标准，否则不能参加联赛。

18. 联赛礼仪与体育精神

- a. 队长应督促队员遵循比赛礼仪。任何纠纷需交联赛负责人处理。除非联赛负责人同意，否则队长不可因纠纷为理由而中断比赛或离开比赛现场。
- b. 选手投镖时不可超过投镖线。对选手屈身倾斜程度无特别限制，但选手投掷飞镖时不可向前猛然冲出投镖线外(猛然冲出是指选手投镖时双脚向前冲出并越过投镖线)。
- c. 选手两次投掷的时间间隔不能超过 15 秒，更换队员的时间间隔不能超过 30 秒。
- d. 在选手投镖时，其他所有选手需远离投掷线至少 3 尺以上。
- e. 选手将握手并双方表示同意后方可开始比赛。
- f. 不允许比赛中双方队员或支持者有作出任何贬低对手的言论或行为。
- g. 比赛允许队伍教练在场指导，但当选手站在投镖线开始比赛后，选手只可由各自队员作出指导，对方队员或任何支持者均不可作出任何言语或行动上的指引。
- h. 选手、队员以及相关观众不可有诋毁对手的举止或言论，比如喝倒彩等以影响对手士气或注意力。
- i. 在前一选手离开投镖区前任何选手不允许接近投掷线。

19. 纪律问题

a. 攻击性/辱骂性言语

如发现选手于比赛中以粗俗/辱骂性/攻击性言语影响选手或场地, 将被视为损害飞镖运动及影响联赛进行, 一旦发现, 该选手将马上从联赛除名, 若再犯, 将被禁赛 3 个月或以上。

b. 挑衅、威胁

在联赛中挑衅、威胁、辱骂对手者将从联赛除名, 禁赛至少 3 个月, 禁赛选手将禁止参加所有 DARTSLIVE 联赛和官方任何活动。

c. 暴力、打斗

决不允许选手使用暴力, 所有参与打斗的选手, 无论任何原由, 将立即被禁赛. 而挑衅方选手将被无限期停赛。选手最少于 6 个月后方可重新向主办方以书面形式申请解除禁赛令, 但需经联赛负责人审核通过. 而出席于打斗现场的队员也将马上于现有联赛中除名。

挑衅方选手将取消资格并丧失所有在联赛中获得的奖项、奖金。

参与暴力、打斗方的队长将解除当前队长职务, 并不可再任命为联赛队伍队长。但可以继续作为普通选手继续参加比赛。



DARTSLIVE
CHINA

20. 总体规则与准则

- a. The Dart is always right! 飞镖击中或插入的部分决定投掷得分。如果机器显示的分数不正确，使用“Reverse-a- Round”功能改正得分。
- b. 所有选手在进行比赛前允许有 6 镖热身机会。
- c. 飞镖插入飞镖靶中而未显示得分，由对方队长手动将飞镖在原位压入飞镖靶内以重新得分。
- d. 如果队员未按顺序投掷得分，使用 Reverse-a-Round 功能修改记分。
- e. 如果队员未按顺序投掷得分，对方选手未留意并已继续进行比较，得分计算为有效得分。但由下一轮开始，违规队需略过一次投镖机会以修正投镖次序，在此轮更正后，违规队伍继续按正确顺序进行比较。
- f. 如果比赛期间出现有紧急情况，经联赛负责人判定而中止比赛，将按照比赛中止前的获胜比例决定获胜方。
- g. 所在关于当前联赛的相关问题必须直接交由联赛负责人处理，任何 DARTSLIVE 员工查询或处理将视为无效。
- h. 所有联赛负责人仅接受与队伍队长的查询及联系。

重点注意事项：

以上条款 DARTSLIVE 有最终解释权和修改权，以保障 DARTSLIVE OFFICIAL LEAGUE 权益。

Organizer
DARTSLIVE CHINA

League Master

Johnson Lo
Email: dlc.info@dartslive.com

<http://league.cn.dartslive.com>

***** * *****