

WORLD SOFT DARTS ASSOCIATION 공식 규정집

WSDA 가 주최하는 대회에 대하여 아래에 기재되어 있는 WSDA 공식 규정집을 기본 규정으로서 하고, 그 외에 대해서는 각 대회의 규정에 준하는 것으로 한다.

1) 다트 머신

WSDA 주최 토너먼트는 DARTSLIVE2 를 공식 다트 머신으로 한다.

타겟 중심 높이(D-Bull)는 바닥으로부터 173cm 로 한다.

스로우 라인의 정면부터 D-Bull 까지의 사선거리는 298.4 cm 로 한다



2) 다트

다트 1 개당 길이는 30 cm를 넘지 않도록 한다.

다트 1 개당 총 중량은 25g 을 넘지 않도록 한다.

팁은 모두 플라스틱으로 한다.

3) 스토크

다트는 플레이어의 한쪽 손으로 1 발씩 던진다.

다트를 던지기 전, 다트 표적을 정했을 때에는 플레이어의 어느 한쪽의 발은 바닥에 닿아있어야 한다.

"플레이어는 발이 스토크 라인 위를 포함하여 그 뒤에 있는 한, 플레이 구역 어디에서라도 다트를 던질 수 있다.

스로우라인 좌우 양측보다 바깥쪽으로 나와 던질 경우는 스토크라인 연장선보다 뒤에서 스토크 한다."

다트를 던질 때, 발이 스토크 라인에서 벗어나지 않는 한 플레이어의 상반신이 스토크 라인에 걸려있거나 넘어도 상관없다.

"다트를 던질 때, 플레이어는 스로우 라인보다 앞에 나와서는 안된다.

또, 마지막 다트를 던질 때 까지 플레이어의 양발은 스로우라인 뒤에 있어야만 한다."

플레이어의 건강상의 필요로 인해 의료기기 등을 사용하지 않으면 안될 경우, 그 기기들이 스로우라인을 넘어서는 안된다.

4) 일반 규정

각각의 라운드에서 한 플레이어당 3 발까지 스로우가 가능하지만, 상황에 따라서는 3 발 모든 스로우가 요구되는 것은 아니다.

플레이어는 자신의 스로우가 끝나면 체인지 버튼을 누르고, 다음 플레이어로 교대한다. (플레이어 교대)

"전 플레이어가 체인지 버튼을 누르고, 스로우라인 뒤로 돌아오는 것으로 플레이어 교대로 한다.

플레이어 교대 전에 스로우된 다트는 득점으로서 환산되지 않으며, 재 스ро우는 인정되지 않는것으로 한다."

대기중인 플레이어는 스로우하고 있는 플레이어로부터 최소 1m는 떨어져 있는 것으로 한다.

의도적으로 플레이를 지체시키는 행위, 대전 상대를 방해하는 행위 또는 최종적으로 지체나 방해로 이어지는 행위는 모든 규정위반으로 보고, 처분 대상으로 한다.

5) 플레이 순서

(1) 패자 선공 규정

디들의 승자가 제 1LEG 의 선공으로 게임을 진행 한다.

제 2LEG 이후는 전 LEG 의 패자가 선공으로 게임을 진행 한다.

마지막 LEG 가 CHOICE 인 경우, 다시 디들을 한다. 디들의 승자가 선공 또는 게임의 종류를 결정한다.

(2) 선공 고정 규정

디들의 승자가 제 1LEG 의 선공으로 게임을 진행 한다.

제 2LEG 이후는 게임의 승패와 관계없이 선공과 후공이 교대로 바뀐다.

마지막 LEG 가 CHOICE 인 경우, 다시 디들을 한다. 디들의 승자가 선공 또는 게임의 종류를 정한다.

6) 게임 규정

(1) 01 게임

「01 게임」이란, 「301」 「501」 「701」 「901」 「1101」 「1501」 을 가리킨다.

"각각의 토너먼트에서 특별한 규정이 없는 한

「301」 「501」 「701」 에는 「15 라운드」 의 라운드 제한이 적용되며,

「901」 「1101」 「1501」 에는 「20 라운드」 의 라운드 제한이 적용된다."

최초로 정확하게 점수를 제로로 한 플레이어를 승자로 한다.

"양 플레이어가 01 게임에서 끝내지 못한 경우는 양선수의 점수와 상관없이 디들을 하며,

정중앙 보다 가까운 플레이어의 승리로 한다. (그 디들에는 스로우와 같은 순서가 적용된다.)"

Bull 은 S-Bull, D-Bull 모두 50 점으로 계산된다.

IN 옵션 (Open In / Double In / Master In) 또는 OUT 옵션 (Open Out / Double Out / Master Out) 이 각각의 토너먼트에 따라 적용된다.

(2) CRICKET 게임

특별한 기재가 없는 한, 「CRICKET 게임」은 「STANDARD CRICKET」을 말한다.

각각의 토너먼트에서 특별한 규정이 없는 한, 모든 「CRICKET 게임」에 「20 라운드」의 라운드 제한 규정이 적용된다.

타겟 넘버는 15부터 20 및 BULL이 적용된다. 각각의 타겟당 3발이 그 구역을 차지하는데 필요하며, 최초에 그 구역을 차지한 플레이어가 그 구역을 다음에 맞혔을 경우에 득점으로 한다.

먼저 구역을 차지한 번호를 대전 상대가 차지했을 때에 그 번호는 이후 득점할수 없게 된다.

모든 타겟 넘버를 차지하고, 득점이 높은 플레이어가 그 게임의 승자가 된다.

"CRICKET 게임에서 끝내지 못했을 경우는, 획득한 점수가 높은 플레이어의 승리로 한다.

획득한 점수가 같을 경우는 디들을 해서, 정중앙에 가까운 플레이어의 승리로 한다. (그 디들에는 같은 스로우 순서가 적용된다.)"

(3) COUNT-UP 규정

라운드 수는 8 라운드로 한다.

Bull 은 S-Bull, D-Bull 모두 50 점으로 계산된다.

8 라운드 종료 시점에서 득점의 높은 쪽이 게임의 승자가 된다.

7) 디들

플레이어는 각각 Bull 을 향해 스로우하고, Bull 중심에 가까운 쪽이 디들의 승자가 된다.

디들의 스로우 순서는 DARTSLIVE2 의 코인토스 기능으로 결정된다.

각각의 플레이어의 첫번째 스로우로 디들이 결정되지 않은 때는, 스로우 순서를 반대로 하여 두번째 스로우를 한다.

스로우한 다트가 튕겨져 나오거나, 보드에서 떨어졌을 경우, 다시 스로우 한다.

디들 승자가 결정될때까지, 모든 다트는 보드에서 뽑지 않는다.

첫번째 플레이어의 다트가 정중앙에 꽂혔을 경우에만, 다음 플레이어가 스로우하기 전에 다트를 뽑는다.

팀이 2 명 이상인 경우, 각각의 팀의 대표자 1 명이 디들을 한다. 디들 중에 스로우하는 플레이어를 변경하는 것은 인정되지 않는다.

8) 머신의 오작동 (잘못된 득점표시)

"다트를 던지고 다트보드에 다트가 꽂혀있는 상태에서 머신이 오류 반응을 보이는 경우, 「Reverse-A-Round」에서 해당하는 오류 반응의 점수를 되돌리고, 다트가 꽂혀있는 곳을 누르고 점수를 수정한다.

다트가 보드에 꽂히지 않고 지면에 떨어진 경우는 머신의 반응이 우선되는것으로 하고, 다트머신이 반응하지 않았을 경우, 스로우한 다트는 득점했다고 간주되지 않고, 다시 스로우 대상이 되지 않는다."

오류 반응이 발생했을 때, 보드에 꽂혀있는 다트를 뽑고, 플레이어 교대를 한 후에 대전 상대가 스로우를 해버렸을 경우는 점수 수정을 할수 없다.

오류난 점수 수정은, 스로우 된 다트보드에 꽂힌 상태에서, 플레이어 교체전에 양 플레이어의 합의하에 이루어져야 한다.

다트 보드에서 다트를 뽑은 후의 점수 수정은 원칙적으로 인정되지 않는다. 그러나 플레이어가 점수 수정을 요구하여, 상대의 플레이어가 승낙한 경우는 이 규정은 적용되지 않는다.

9) 토너먼트 방식

(1) 싱글 · 엘리미네이션 방식 (SKO)

싱글 · 엘리미네이션 토너먼트 드로우에 관해서는 각각의 토너먼트 규정에 따른다.

엔트리가 끝난 플레이어가 대회 전날 또는 당일에 출전을 포기할 경우, 토너먼트 표에는 변경을 하지 않고 대전 상대의 부전승으로 취급된다.

(2) 라운드 로빈 방식

라운드 로빈 방식에 있어서, 플레이어 각각의 그룹(블록) 배정이나, 인원 제한에 대해서는 각 개최 토너먼트 규정에 의거하여 결정된다.

결승 토너먼트에 진출하는 플레이어 수에 대해서는 각 개최 토너먼트 규정에 의거하여 결정된다.

엔트리가 끝난 플레이어가 대회 전날 또는 당일에 기권하는 경우, 라운드 로빈 변경은 하지 않고, 대전 상대의 부전승으로 취급된다.

라운드 로빈의 순위결정방법은 하기 규정에 의거한다.

승리 수 (승리 매치수)

이긴 LEG 수

진 LEG 수

해당 팀의 맞대결

1-4 가 모두 동점인 팀이 3 팀이상인 경우, 해당 팀의 COUNT-UP 을 실시하고, COUNT-UP 의 승자가 결승 토너먼트에 진출한다.

10) 샌드백 규정

샌드백 규정이 채택되는 토너먼트에서는, 플레이어는 01 과 크리켓의 「80% STATS」 를 시합결과와 함께 컨트롤 데스크에 제출해야만 한다.

특히, 본 규정에 대해서 표기가 없는 경우는, 샌드백 규정이 채택되지 않는 것으로 한다.

플레이어는 「80% Standard」 판의 01 과 CRICKET 의 STATS 를 제출한다.

토너먼트의 STATS 가 사전등록 stats 또는 각각의 토너먼트에 의해 정의된 기준을 크게 초과한 경우, 토너먼트 규정에 따라 자격 박탈한다.

원칙적으로 하기의 표 상에서의 STATS 와 그에 따른 Ratings 이 샌드백 가능성 고려에 사용된다.

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) 심판 권한

심판은 WSDA 에 의해 선출된 사람이 진행하며, 경기 운영에 관련된 모든 권한을 갖는다. 플레이어는 심판 지시에 신속하게 응해야 한다.

심판은 다음 항의 규정위반에 해당하는 플레이 또는 그에 준하는 행위에 대해서, 주의를 줄수 있다.

12) 규정 위반

대전 상대의 플레이 방해

의도적인 게임 지체로 이어지는 행위 및 관여

스로우 라인을 넘어서는 다트 스로우

접수 수정을 의도적으로 부정하는 행위

심판 지시 · 주의를 무시하는 행위

13) 규정 위반에 대한 벌칙

플레이어가 전 항의 규정위반이 되는 행위를 했을 경우, WSDA 스태프가 벌칙을 부과할 경우가 있다. 벌칙은 하기와 같으며, 하기에 한정되지는 않는다.

위반이 이루어진 시점에서 라운드 또는 해당 게임의 패처리

경기 참가자격 박탈, 해당 토너먼트 출장 정지

이후 개최되는 토너먼트 출장 정지

"규정 위반 플레이어에 대한 벌칙 최종판단은 WSDA 의 권한으로 한다.

벌칙이 플레이어에게 부과되었을 때, 지불한 엔트리비의 반환은 일절 하지 않는다."

심판에게 한 대회에서 3 번 이상 주의받은 플레이어는 실격 대상이 된다.

14) 머신 오류 및 정전

정전 등의 사고로 인해 게임이 중단되어, 그 게임을 재개해야 하는 경우는, 플레이어의 합의하에 심판 또는 대회 스태프가 게임 데이터의 복원을 실시한다.

복원이 불가능한 경우, 그 LEG 를 리셋하고, 다시 게임을 한다.

