

WORLD SOFT DARTS ASSOCIATION 官方规则手册

所有 WSDA 主办大赛将以下列 WSDA 官方规则手册作为基本规则,其他未尽事宜则按照各大赛制定之规则处置。

1) 飞镖机

WSDA 主办赛事均使用 DARTSLIVE2 作为官方飞镖机。

标靶中心(黑心)的高度须距离地板 173 公分。

投掷线最前端到黑心的斜面距离须为 298.4 公分。



2) 飞镖

於大赛使用的飞镖全长不得超过 30 cm。

每支飞镖总重量不得超过 25 克。

镖针须为塑胶制品。

3) 投镖

投镖时选手须以单手投掷,一次限投一支镖。

投镖前在作瞄准镖靶之准备时,选手须有一脚着地。

"如选手的脚站在投掷线上包括内侧,在比赛区内的任一地点皆可投镖。

不管在投掷线任何一处投镖(包括其延长线)皆不得超过投掷线之内侧。"

投镖时选手的脚尖不得超过投掷线,但选手的上半身可以与投掷线重叠或超过投掷线。

"投镖时,选手的脚不得跳出投掷线或超出投掷线。到投掷动作结束为止,选手的前后脚都不得超过投掷线;

但如后脚在着地前飞镖已掷中镖靶,则即使脚着地后超过投掷线亦不构成犯规。"

如选手因为健康因素必须在比赛时使用医疗器材,其器材亦不得超过投掷线。

4) 一般规则

各回合中一位选手最多可投三镖，根据比赛状况亦可不投满三镖。

选手在投镖完毕之後须按下机台的 **CHANGE** 键，换下一位选手投镖。(选手交替)

"当前一位选手按下 **CHANGE** 键，回到投掷线之後，即代表选手已交替(换下一位选手投镖)。

选手交替完成前的投镖一律不记分，亦不得重新投镖。"

正在待机中的选手必须站离投镖中的选手至少 1 公尺。

如选手有故意延迟比赛进行、妨碍对手比赛之行为或最终造成比赛延迟或妨碍比赛进行之行为皆视为违反比赛规则，将受到处分。

5) 投镖顺序

(1) 败者先攻制

CORK 获胜者在第一 **LEG** 为先攻。

第二 **LEG** 以後则由前一 **LEG** 落败之选手先攻。

如最後一场 **LEG** 为 **CHOICE** 时，重新比 **CORK**，由 **CORK** 获胜者选择先攻或是决定游戏种类。

(2) 轮流先攻制

CORK 获胜者在第一 **LEG** 为先攻。

第二 **LEG** 以後则不分胜败，轮流先攻。

如最後一场 **LEG** 为 **CHOICE** 时，重新比 **CORK**，由 **CORK** 获胜者选择先攻或是决定游戏种类。

6) 游戏规则

(1) 01 GAME

「01 GAME」是指「301」「501」「701」「901」「1101」「1501」。

"如大赛无特别指定，「301」「501」「701」采「15 回合」制，

「901」「1101」「1501」采「20 回合」制。"

最先正确地将分数归零的选手为获胜。

"如两位选手皆无法在 01GAME 将分数归零，则不管分数为何，改比 **CORK** 决定胜负，打中位置最接近红心中央的选手为获胜。

(**CORK** 的投镖顺序比照 01 时的投镖顺序。)"

红心不分外红心(**OUTER-BULL**)、黑心(**INNER BULL**)均作 50 分计算。

IN OPTION (**Open In / Double In / Master In**) 或 **OUT OPTION**(**Open Out / Double Out / Master Out**)将视各大赛规定适用。

(2) CRICKET GAME

如无特别注明，「**CRICKET GAME**」均指「**STANDARD CRICKET**」。

如大赛中无特别指定，所有的「**CRICKET GAME**」皆采「20 回合」制。

先取得目标区的选手如果被对手封锁该目标区後，两位选手皆无法以该目标区得分。

取得所有目标区并且得分较高的选手为获胜。

"如在规定回合数之内无法完成 CRICKET 时，则以得分较高的选手为胜。若得分相同，则比 CORK 决定胜负，打中位置最接近红心中央者为获胜。

(CORK 的投镖顺序与 CRICKET 时的投镖顺序相同。)"

(3) COUNT-UP 规则

回合数为 8 回合。

红心不分外红心(OUTER-BULL)、黑心(INNER BULL)均作 50 分计算。

第 8 回合结束时得分较高的选手为获胜。

7) CORK

选手个别瞄准红心投镖，最靠近红心中央的选手为获胜。

CORK 的投镖顺序由 DARTSLIVE2 的 COIN TOSS 功能决定。

如果在第一投未能决定胜者，则交替投镖顺序进行第二投。

如投出的飞镖从镖靶反弹，或是从镖靶掉落，选手须重新投镖。

在决定 CORK 的胜者之前，已打中镖靶的飞镖都不得拔下。

承上，但如第一投时选手已打中红心中央，就须将飞镖拔出以便对手投镖。

"如果一队有 2 位以上的选手，则各队须推派一位选手作为代表进行 CORK。

在比 CORK 时不允许临时更换选手。"

8) 机台发生错误 (分数显示错误)

"投镖时如果飞镖射中镖靶但其相应分数在机台上显示错误时，须使用「Reverse-A-Round」功能将错误分数消去，

并按压飞镖实际射中位置将分数修改回正确值。如果飞镖打到镖靶却掉落地面时，则以机台显示分数为准；但如果机台并无显示得分，则代表此镖无得分，选手亦不得要求重新投镖。"

当机台发生计分错误时，如飞镖已经拔离镖靶，并进行到下一回合加上对手已经投镖时，则不得要求修正分数。

修正错误分数时必须在该支飞镖仍插在镖靶、并在选手交替前获得两位选手的同意之前提下方能进行。

飞镖已拔离镖靶后的分数修正原则上不予承认，但如果选手要求修正分数时获得对手承认後才拔离飞镖，将不受本规则限制。

9) 比赛方式

(1) 单淘汰赛制(SKO)

单淘汰赛的抽签将按照各大赛所定规则进行。

已完成报名的选手如果在比赛前一天或是当天决定不出赛时，主办单位将不修改赛程表，直接判定该位选手之对手获胜。

(2) 循环淘汰赛制

各 **BLOCK** 的选手分配及人数上限将以各大赛所定规则为基准。

晋级决赛人数将以各大赛规则为基准。

已完成报名的选手如果在比赛前一天或是当天决定不出赛时，主办单位将不修改赛程表，直接判定该位选手之对手获胜。

循环赛的淘汰顺序将按照以下规则决定。

胜出比赛场数

胜出 **LEG** 数

落败 **LEG** 数

直接对赛结果

如果有 3 队以上在 (1) – (4) 项完全相同，将安排队伍进行 **COUNT-UP**，胜者可晋级决赛。

10) Sandbagging 规则

"采用 Sandbagging 规则的大赛，

选手必须将 01 和 **CRICKET** 的「80% **STATS**」连同比赛结果一起交给控制台。"

如果大赛规则中并无特别注明 Sandbagging 规则，则代表该大赛不采用此制。

选手必须提交「80% Standard」版的 01 及 **CRICKET** 的 **STATS**。

"如选手在比赛时的 **STATS** 远远超出赛前登录的 **STATS** 或大赛所订之基准，

根据大赛规则将有可能剥夺选手的出赛资格。"

下列的 **STATS** 及 **Rating** 对应表将作为判断 Sandbagging 与否之基准。

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) 裁判的权限

"裁判由 WSDA 指派，全权处理比赛所有事宜。

选手须服从裁判指示并立即改正。"

如选手有后述之犯规行为或任何舞弊行为，裁判有权提出警告。

12) 犯规行为

妨碍对手投镖

有任何故意导致比赛延迟之行为

投镖时脚超过投掷线

需要修正机台分数时故意阻扰

出现无视裁判的指示及警告之行为

13) 犯规处分

如选手有前述的犯规行为，可能会受到 WSDA 之处分。

处分包含但不限于下列内容。

剥夺选手出现犯规行为时之回合或游戏的参赛权利。

剥夺选手进行比赛之权利并禁止继续参与该场大赛。

禁止选手参加之后 WSDA 主办的所有大赛。

"如选手出现违规行为，处分内容的最後判断将由 WSDA 决定。

对於受到犯规处分之选手，报名费一概不予退还。"

如选手於大赛期间遭裁判警告超过 3 次，将被剥夺出赛权。

14) 机台故障及停电

"如因停电等情况导致比赛暂停和重新开始，在双方选手同意下，主办单位人员将复原比赛成绩及程序至比赛暂停前之状态。"

承上，如比赛已无法复原，选手须重新进行比赛。

