

DARTSLIVE - 东南亚

职业赛程规章

东南亚的职业比赛将根据官方规则手册中的规定和指南运行。

1. 使命宣言

DARTSLIVE – 东南亚职业比赛（以下简称“比赛”）旨在促进由 DARTSLIVE – 东南亚（以下简称“主办方”）运营的软式飞镖运动在东南亚地区的发展。

2. 官方飞镖机

- A. 主办方使用 DARTSLIVE2 和 DARTSLIVE3 作为官方飞镖机。
- B. 红心的高度为距地面 173 厘米。
- C. 从飞镖盘正下方到掷线前缘的距离为 244 厘米。
- D. 从掷线前缘到红心的斜线距离为 298.4 厘米。
- E. 选手不得移动飞镖机以校正倾斜或距离错误，遇到此类问题应立即向裁判报告，由裁判通知赛事控制台。



3. 一般规定

- A. 主办方对举办官方比赛和其他活动负有全部责任，并有权指定赞助商和合作伙伴。
- B. 主办方官员对所有与规则有关的事项拥有最终决定权。
- C. 所有选手必须根据这些规定进行比赛，主办方也可能会制定附加规定。
- D. 主办方有权在不事先通知选手的情况下更改或取消比赛的日期、时间和地点。
- E. 主办方有权对任何被认为在比赛中违反规定或造成损害的选手进行处罚，且主办方对选手造成的任何损害或伤害不承担责任。
- F. 注册和领取奖金时，需提供显示姓名和出生日期的政府签发的带照片身份证明（例如护照/身份证）

4. DARTSLIVE - 东南亚职业卡资格

- A. 参加需要职业卡资格的比赛，需通过包含理论和实践测试的认证考试，或获得主办方的认可。
- B. 选手必须通过在线意向表格报名认证，然后才能进行测试。
- C. 认证时，选手必须年满 18 岁。
- D. 实践测试中心位于新加坡和马来西亚。来自其他东南亚国家的选手可在比赛前一天参加实践测试。
- E. 在符合要求后，职业卡申请需支付相应费用。
- F. 除非另有说明，比赛期间必须使用职业卡。
- G. 如果职业卡遗失或损坏，必须购买新的职业卡，并通过 DARTSLIVE APP 将遗失卡的数据转移到新卡，以便继续参加比赛。

替换费用：50 新加坡元 / 150 马来西亚林吉特

5. 飞镖

- A. 比赛中允许使用的飞镖总长度不得超过 30 厘米（单支飞镖的长度）。
- B. 每支飞镖的总重量不得超过 25 克。
- C. 所有飞镖头必须为塑料制成。

6. 投掷

- A. 飞镖必须由选手单手逐支投出。
- B. 每回合选手最多可投掷三支飞镖。在某些情况下可能不需要投完全部三支飞镖。
- C. 选手的前脚在设定和瞄准飞镖前，必须与地面接触。
- D. 只要脚保持在掷线前缘后方，选手可以从投掷区的任何位置投掷飞镖。如果选手希望从掷线两侧的任意位置投掷，则必须保持在掷线延长线后方。
- E. 只要脚趾没有越过掷线前缘，选手可以将上半身越过掷线并投掷飞镖。
- F. 选手不得在投掷飞镖时跨过或冲过掷线前缘。选手的前脚和后脚必须在最后一支飞镖投掷前保持在掷线后方。
- G. 选手必须在前一位选手离开投掷区后 30 秒内完成一轮投掷（三支飞镖）。
- H. 选手应在第三次投掷后 5 秒内离开投掷区。下一位选手必须等前一位选手离开投掷区后再接近掷线，以确保不受干扰。
- I. 如果选手因医疗需要使用任何辅助设备，该设备不得越过掷线。

6.1 练习 (热身)

- A. 比赛开始前, 选手只能在指定的比赛机器上进行练习。每位选手最多可练习投掷 6 支飞镖, 然后开始比赛。

6.2 选手更换

- A. 选手在自己回合结束后按下更换按钮 (如果适用), 并退到掷线后方。 (“选手更换”)
- B. 在更换过程中不允许任何投掷, 包括重新投掷。 (“取下飞镖” 会显示在机器屏幕上, 即使在此期间投掷飞镖, 也不会得分。)

7. 比赛顺序

比赛顺序的规则由比赛主办方决定。

7.1 败者先投规则

- A. 比 BULL 的获胜者在第一局先投。
- B. 从第二局开始, 上一局的败者先投。
- C. 如果最后一局为选择局 (CHOICE), 则再次进行比 BULL。飞镖比试的获胜者可以选择先投或选择比赛类型。

7.2 轮流先投规则

- A. 比 BULL 的获胜者在第一局先投。
- B. 从第二局开始, 无论比赛结果如何, 选手轮流先投。
- C. 如果最后一局为选择局 (CHOICE), 选手将再次进行比 BULL。飞镖比试的获胜者可以选择先投或选择比赛类型。

8. 比赛规则

8.1 01 游戏通用规则

- A. “01 游戏” 指的是 “301”、 “501”、 “701”、 “901”、 “1101” 或 “1501”。
- B. 除非每场比赛另有规定, 否则 “301”、 “501” 和 “701” 适用 “15 轮” 回合限制规则, 而 “901”、 “1101” 和 “1501” 适用 “20 轮” 回合限制规则。
- C. 第一个将分数从起始点精确减少到零的选手获胜。
- D. 如果在 01 游戏中没有选手完成比赛, 无论剩余分数如何, 都将进行比 BULL, 投得最接近双红心的选手获胜。飞镖比试应使用相同的投掷顺序。

- E. BULL 50/50, 单双红心均计为 50 分; BULL 25/50, 双红心计 50 分, 单红心计 25 分。
- F. 进 (IN) 选项 (Open In / Double In / Master In) 或出 (OUT) 选项 (Open Out / Master Out) 将根据各比赛的游戏格式设置。

8.2 CRICKET 游戏通用规则

- A. 除非特别说明, “CRICKET 游戏” 指的是 “标准 CRICKET”。
- B. 除非每场比赛另有规定, 否则所有 CRICKET 游戏均适用 “15 轮” 回合限制规则。
- C. 比赛中使用的目标数字是 15 至 20 和红心。每个目标需要 3 个 MARK 才能关闭, 第一个关闭目标的选手可以通过再次击中该数字来得分。
- D. 击中三倍区算作 3 个 MARK, 击中双倍区算作 2 个 MARK, 击中单倍区算作 1 个 MARK。击中单红心算作 1 个 MARK, 击中双红心算作 2 个 MARK。
- E. 关闭已被对手关闭的相同目标后, 该数字将不再可用于得分。
- F. 首先关闭所有目标数字且得分更高的选手获胜。
- G. 如果没有选手关闭所有目标数字, 则得分更高的一方获胜。
- H. 如果得分相同, 将进行比 BULL, 投得最接近红心的选手获胜。飞镖比试应使用相同的投掷顺序。

8.3 COUNT-UP 游戏通用规则

- A. 此游戏的回合数限制为 8 轮。
- B. 单双红心均计为 50 分。
- C. 在第 8 轮结束时得分较高 (最高) 的选手获胜。
- D. 如果得分相同, 将进行比 BULL, 投得最接近红心的选手获胜。飞镖比试应使用相同的投掷顺序。

9. 比 BULL

- A. 每位选手将一支飞镖投向红心, 投得最接近红心的选手获胜。
- B. 除非另有说明, 比 BULL 的投掷顺序应通过官方机器的抛硬币功能决定。
- C. 如果在双方第一次投掷后无法确定飞镖比试的获胜者, 则每位选手应按照相反的投掷顺序投掷第二支飞镖。
- D. 如果投出的飞镖反弹或掉落, 可以重新投掷。
- E. 在确定比 BULL 获胜者之前, 不得将投出的飞镖从飞镖盘上移除。
- F. 如果前一位选手的飞镖正中红心, 下一位选手投掷前可以将其移除。
- G. 如果一支队伍由两名或更多选手组成, 则应指定一名选手进行比 BULL。
- H. 在飞镖比试过程中不得更换投掷者。

- I. 如果第二位选手的投掷导致第一位选手的飞镖掉落，第一位选手可以重新进行飞镖比试。如果第一和第二位选手的飞镖都掉落，必须重新开始飞镖比试。

10. 检测错误（显示错误分数）

- A. 飞镖卡在的区域确定该飞镖的得分。如果机器显示不同的分数，应呼叫裁判见证“逆转回合(REVERSE-A-ROUND)”功能以编辑到正确的分数。
- B. 如果双方选手同意在没有裁判的情况下执行“逆转回合 (REVERSE-A-ROUND)”，比赛继续，且不接受任何上诉。
- C. 如果飞镖在机台上但未记录分数，选手必须立即按压飞镖，使机台记录分数。
- D. 如果选手在未按压飞镖记录分数的情况下继续投掷第 2 支或第 3 支飞镖，且飞镖掉落到地板上，该飞镖结果将被记录为“OUT”，不允许重新投掷。
- E. 请注意，在出现错误得分的情况下，如果飞镖已被从飞镖盘上移除，分数将无法更正。

11. 机器故障和断电

- A. 如果由于机器故障或断电等问题需要暂停并重新开始游戏，比赛工作人员将在双方选手同意的情况下恢复游戏状态。
- B. 如果游戏无法恢复，将从发生故障的局开始重新比赛。

12. 比赛格式

12.1 单败淘汰赛 – 第二级别 (Division 2)

- A. 单败淘汰赛的签表由主办方安排。
- B. 一旦选手完成报名，即便在赛事前一天或比赛当天退赛，赛程表也不会更改；其对手将直接晋级视为轮空/对手弃权获胜）。

12.2 单败淘汰赛 – 第一级别 (Division 1)

- A. 上一阶段的前 8 名选手将作为种子选手，进入本阶段 16 人单败淘汰赛（SKO）的签表。
- B. 本阶段的前 8 名选手将上台抽签，以确定各自在 8 位种子选手中的对手。

C. 若上一阶段的种子选手缺席，空缺名额将按以下顺序填补：

第一替补：若种子选手缺席，则由上一阶段曾负于该选手的选手获得该参赛名额。

第二替补：若第一替补无法参赛或不适用，则由当前阶段第二级别（Division 2）前 16 名选手中，年度排名（截至上一阶段）最高的选手获得该参赛名额。

12.3 单败淘汰赛 – 总决赛 (Grand Final)

A. 在所有阶段结束后，年度排名前 16 位的选手将获得总决赛参赛资格。

B. 选手将根据排名位置被安排进入单败淘汰赛（SKO）签表中的种子席位。

C. 若出现排名并列的情况，将以选手在各阶段取得的最高名次作为决胜依据。

13. 弃权

A. 当比赛开始而对手缺席时，在场选手应向负责该区域的裁判提出请求，通知缺席选手。

B. 比赛控制方将在 5 分钟内对缺席选手进行 3 次广播呼叫，然后才宣布弃权。

- 第一次呼叫 – 3 分钟内到场。
- 第二次呼叫 – 2 分钟内到场。
- 最后一次呼叫 – 1 分钟内到场。

C. 如果在最后一次呼叫后选手仍未到场，将宣布正式弃权，并将 2-0（3 局混合赛）或 3-0（5 局混合赛）的胜利判给在场选手。

D. 对于双打/三人赛或更多选手的比赛，团队中的所有参赛成员必须到场才能宣布弃权。

14. 裁判权力

裁判对比赛的规则 and 规定拥有完全的执行权力。选手必须立即且迅速遵循裁判的指示。

15. 违规与纪律问题

选手必须严格遵守比赛规则 and 规定。违者将受到处罚。

15.1 中途弃赛

在比赛开始后弃赛或未通知的情况下离开场地会干扰比赛的进行。

处罚：选手将收到警告；若多次违规，主办方将对其实施长达 12 个月的比赛禁赛。

15.2 赛期间使用侮辱性语言

禁止在比赛期间使用攻击性、低俗、贬损或侮辱性语言对待其他选手、官员或观众。

处罚：第一次违规将收到警告；再次违规可能导致比赛资格取消、所获奖品被没收，且可能面临长达 6 个月的未来比赛禁赛。

15.3 扰乱比赛/故意干扰

选手或其支持者不得以任何方式干扰对手在投掷时的集中力，如起哄等行为。

若选手持续此类行为，可能会收到警告或被取消比赛资格。

若支持者或观众故意实施此类行为，将被要求离开比赛场地。

15.4 暴力行为

严禁对任何选手、官员、裁判或观众进行身体攻击或威胁性行为。

处罚：立即取消比赛资格，撤销 PRO 卡认证，没收所获奖品，并至少 12 个月且最多 24 个月禁止参加主办方的所有未来比赛。

15.5 冒名顶替

以虚假身份参加比赛或让他人代替自己参赛被视为严重违规行为。

处罚：冒名顶替者和实际选手都将被立即取消比赛资格，撤销 PRO 卡认证，没收所获奖品，且永久禁止参加所有未来比赛。

15.6 不诚实和欺诈性行为

参与作弊、操纵比赛或任何形式的不诚实行为以操控比赛结果，严重违反比赛诚信，玷污体育精神。

处罚：此类选手可能被立即取消比赛资格，撤销 PRO 卡认证，没收所获奖品，或永久禁止参加所有未来比赛。

16. 着装规定

积极的媒体报道、赞助和比赛的发展基于两个主要因素——比赛的专业性以及选手的良好行为和形象。因此，选手必须严格遵守着装规定：

男士和女士：

- A. 有领衬衫或有袖 Polo 衫
- B. 仅允许长裤（不允许破损或撕裂的裤子）
- C. 鞋子：仅允许穿包裹性鞋子（不允许穿凉鞋、拖鞋、Crocs 鞋、长靴等）
- D. 头饰：除宗教或健康原因并事先获得批准外，不允许佩戴。
- E. 禁止使用耳机、耳塞或任何电子耳戴设备，助听器除外。

志与品牌规定

- A. 请注意，以下标志的使用是不允许的：
- i. 任何飞镖机、飞镖板制造商或经销商及其相关店铺的名称和标志，除了官方飞镖机制造商以外。
 - ii. SEA TOUR 的非官方赞助商的名称和标志不被允许。
 - iii. 任何侵犯版权的内容。
 - iv. 任何反社会的内容。
 - v. 任何被认为对公共秩序和道德有冒犯的内容。
 - vi. 任何主办方认为不适合比赛的内容。
- B. 只有 SEA TOUR 的官方服装合作伙伴可以在任何参赛者的球衣上印制 SEA TOUR 的标志和徽章。



- C. 主办方有权在 SEA TOUR 比赛期间禁止任何参赛者的球衣上出现非官方赞助商的标志。

17. 行为规范

- A. PRO 选手在职业精神、体育精神和技能方面是所有飞镖选手的榜样。因此，比赛场馆外发生的行为也可能受到处罚。
- B. 所有选手在对手投掷时应至少保持在投掷线后 3 英尺。
- C. 选手应在每场比赛开始时进行适当的介绍，并握手或碰拳。
- D. 选手不得发表贬低对手或对手能力的言论。

18. DARTSLIVE SPORTS 应用程序

- A. 比赛使用 SPORTS 应用程序进行比管理、呼叫和流程控制。比赛通过 SPORTS 应用程序发布，选手可以在智能手机上查看。
- B. 选手应在比赛前预先在智能手机上安装应用程序。
- C. 到达指定的飞镖机后，选手必须使用 DARTSLIVE SPORTS 应用程序扫描机器上的二维码。
- D. 比赛结束后，选手必须使用 DARTSLIVE SPORTS 应用程序扫描机器上的二维码以提交比赛结果给控制方。

19. 选手同意书

- A. 参加比赛的选手被视为已经完全授予主办方使用其姓名、个人资料、照片、图片、肖像、视频和其他在活动期间拍摄的视听资料进行广告和商业用途的权利，无时间、地点和/或方式的限制。
- B. 主办方有权要求选手参加拍照和采访，选手同意接受此类要求。
- C. 选手同意放弃任何与可能使用其照片或视频相关的付款或版权费的权利。
- D. 主办方授权个人下载由主办方在活动期间拍摄的照片和视频影像，仅限个人使用。
- E. 商业用途的使用是被禁止的。

20. 参赛条款与条件

- A. 如果选手不遵守比赛规则和/或未履行规定的行为，主办方保留不提供奖金或拒绝其参赛资格的权利。
 - B. 主办方有权移除或拒绝任何被认为妨碍赛事或赛事进程的选手参赛。
 - C. 主办方保留拒绝任何对组织方、比赛赞助商或相关方造成或可能造成不正当伤害的选手参赛的权利。
 - D. 主办方保留拒绝任何非官方飞镖机制造商的飞镖机、飞镖板制造商或分销商及其相关的业主、店家或员工参赛的权利。
 - E. 主办方保留因不可控情况取消比赛的权利，例如火灾、洪水、地震或其他严重自然灾害或不可抗力；或因抗议、暴动、民事不服从、起义、游行、叛乱、集会、示威、占领、骚动、群众聚集、战争、起义、破坏、流行病或恐怖袭击或可能发生此类事件或行为而取消比赛。
 - F. 如果比赛取消，任何支付的参赛费将全额退还。主办方不承担其他责任和/或义务。
-

活动指南将根据需要进行更新，其内容构成本次比赛的规则，并将作为比赛的官方规则使用。

对于上述未提及的其他规则，本次比赛采用适用的最新 DARTSLIVE 新加坡官方规则书，主办方保留对比赛做出决策的唯一裁量权。

最后更新日期：2026 年 7 月 13 日

版权所有 © 2026 DARTSLIVE 新加坡