DARTSLIVE

TAIWAN

SUPER LEAGUE SEASON 12

比賽章程

開賽日期

PREMIER DIVISION 2021/12/7　GENERAL DIVISION 2021/12/9

比賽時間

PREMIER DIVISION	PREMIER DIVISION	逢週二 20:30
GENERAL DIVISION	GENERAL DIVISION	逢周四 20:30

聯賽聯繫方式

- SUPER LEAGUE 官方Line帳號 : @dltw
- 請所有隊長及隊員加入SUPER LEAGUE 官方Line帳號，可得到最新消息通知。
- 該ID為官方聯繫指定ID，您所傳送至官方帳號的訊息，將有專人與您回覆。

參加資格

- 理解並同意遵守SUPER LEAGUE SEASON 12聯賽賽例 (以下稱本賽例)之內容。
- 參賽者如未滿18歲須要家長簽署同意書。
- 若聯賽隊伍人數不足12人，可於開季後增加人數，
  已入隊的參賽者在聯賽開始後不得隨意更換隊伍。
- 如需要刪減隊員，必須符合以下條件及規定：

  (1)該隊員從未出席賽事

  (2)整個賽季單隊伍最多可以刪減兩位隊員
- 所有隊伍如沒有充份理由，不得於開季後更改隊伍名稱。
- 一人在單一分區只能參加一隊；如有發現，該名選手將會直接除名所有聯賽。
- 每個小組GROUP 需滿4~6隊才可開賽。
  (採雙循環賽事，與每一對手將會在賽季期間進行主客場各一場賽事)
- 每名參賽者必須持有DARTSLIVE會員編號並使用有等級的卡片(對戰10局以上)。
- 參加過官方聯賽或官方賽事的選手的選手將依據聯賽期間之
  賽事表現記錄聯賽等級，聯賽等級將持續記錄並比較，
  聯賽等級將依官方公告為主。
  若卡片等級與聯賽等級差距過大，可主動申請等級調整。(查詢後進行升降)

會員編號申請方式

登入報名系統(如已持有會員編號則免此步驟)
新會員
步驟 1) 請按「新用戶登記」申請及獲取DARTSLIVE會員編號
步驟 2) 填妥所需欄目，系統將以電子郵件派發DARTSLIVE會員編號

比賽章程

賽事相關資訊

單一選手可報名複數分區(DIVISION)，但同一分區不可報名複數隊。
也就是一個人在同一天只能打一隊，最多可以參加兩隊。

	PREMIER DIVISION	GENERAL DIVISION
賽事時間	星期二	星期四
級數限制	不設限制	不設限制
讓級讓分	沒有	有
單場爆級制	沒有	有，0.31
對戰方式	連線對戰(GLOBAL LEAGUE)	連線對戰(GLOBAL LEAGUE)
隊伍人數	最少4人，最多12人	最少4人，最多12人 (12.99以上最多2人)
報名費用	NTD 5,000 / 隊	NTD 3,000 / 隊

預計比賽日程

	PREMIER 每周二	GENERAL 每周四
開賽首週	12/7	12/9
統一休息週	12/20~1/2(兩週)	聖誕節+跨年
統一休息週	1/24~2/6(兩週)	農曆新年
統一休息週	2/14~2/20(一週)	情人節
統一休息週	4/4~4/10(一週)	春假
賽季最後一週 (共21週，含休息)	4/26	4/28
SUPER LEAGUE Season 12 Fiesta	2022/7/15-17	

比賽場次將依照隊伍數量調整，雙循環賽事，至多15場比賽。
休息時間也將依隊伍數量調整，
季賽共21週(含休息)，所有賽事需於賽季最後一週前打完。

比賽章程

報名日期 由2021年11月2日至2021年11月15日

費用

	PREMIER DIVISION	NTD 5,000 / 隊
	GENERAL DIVISION	NTD 3,000 / 隊

報名方法

報名網站：https://www.dltournament.com.tw/

隊伍報名手續

報名前：請先準備好「橘子支付」APP，並完成會員登錄與付款方式綁定

步驟 1) 隊長於網上報名系統登記隊伍及主場店家

步驟 2) 點選報名後會立刻跳轉橘子支付付款頁面，請在30分鐘內付款完畢

步驟 3) 隊伍數量足夠，期限內付款成功即報名完成。
若地區隊伍數不足，大會將協調店家加派隊伍或退款。

步驟 4) 對帳完畢後；大會將於兩個工作天內處理並發送確認電郵給隊長

步驟 5) 隊長可進入隊伍報名版面後，
按「已登記項目」確認隊伍並向隊員發送邀請入隊通知書

步驟 6) 提交申請前可新增或刪減本季隊員 (輸入DARTSLIVE會員編號)

步驟 7) 按「登記」登記隊伍並向隊員發送邀請入隊通知書

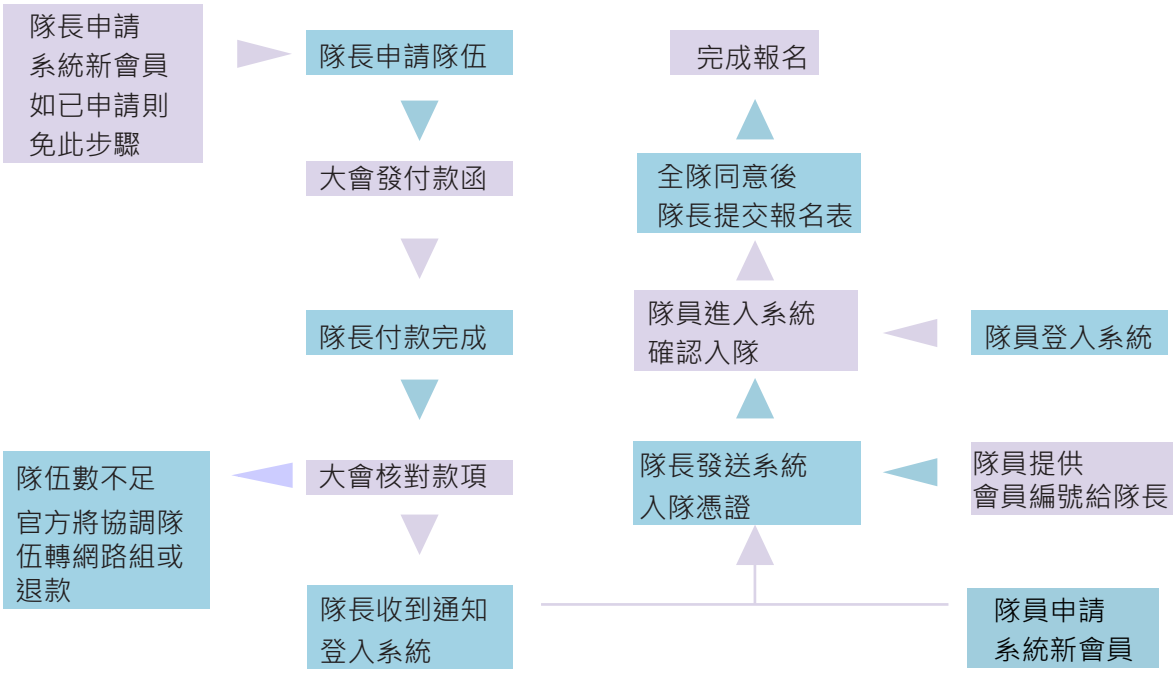
步驟 8) 待全部隊員確認同意後，請按「確認報名」提交報名表

會員如何加入隊伍

步驟 1) 一般會員於登入後按「已登記項目」，將顯示入隊通知 (如隊長已邀請)

步驟 2) 按「確認」即完成入隊手續

注意 1) 入隊後不能自行退隊 (增減隊員功能只限隊長使用)
2) 如隊伍申請不成功，大會將公告，該隊隊員可以加入其他隊伍



季賽獎金與獎項

參與聯賽	**SUPER LEAGUE SEASON 12 玩家權益** 有機會獲得特製徽章 有資格參與Fiesta期間專為LEAGUE選手舉辦之單/雙人賽事(必須在賽季期間出賽過)

組別	季賽冠軍	季賽亞軍	季賽季軍
PREMIER DIVISION	TWD 15,000	TWD 8,000	TWD 6,000
	獎盃*1　獎牌*6 地區隊伍Group需達6隊才能領取亞軍獎項，達8隊才能領取季軍獎項		
GENERAL DIVISION	TWD 10,000	TWD 6,000	TWD 4,000
	獎盃*1　獎牌*6 地區隊伍Group需達6隊才能領取亞軍獎項，達8隊才能領取季軍獎項		

季賽結束	**SUPER LEAGUE SEASON 11季後賽** 每小組取TOP1~2免費進入季後賽 *依地區總隊伍數調整
	SUPER LEAGUE SEASON 12 Fiesta總決賽 每小組取TOP1~2免費進入總決賽，爭取總冠軍 *依GROUP總隊伍數調整

季賽獎金與獎項

組別	總決賽冠軍	總決賽亞軍	總決賽季軍
PREMIER DIVISION	TWD 55,000	TWD 27,500	TWD 14,000
	獎盃*1 獎牌*6 COSMO贊助鏢具組 總決賽需達6隊才能領取亞軍獎項，達8隊才能領取季軍獎項 以上獎項於SUPER LEAGUE SEASON 12 Fiesta頒發， 隊伍需至少三人出席方可領取，出席者未達領獎人數視同放棄獎項		
GENERAL DIVISION	TWD 40,000	TWD 16,500	TWD 8,000
	獎盃*1 獎牌*6 COSMO贊助鏢具組 總決賽需達6隊才能領取亞軍獎項，達8隊才能領取季軍獎項 以上獎項於SUPER LEAGUE SEASON 12 Fiesta頒發， 隊伍需至少三人出席方可領取，出席者未達領獎人數視同放棄獎項		

聯賽結束	**SUPER LEAGUE SEASON 12 主場獎** 公版店家桌布：若單一店鋪在單一分區(DIVISION)報名兩隊以上(含兩隊)，且在報名隊伍在賽季結束時都沒有單場棄賽紀錄，DARTSLIVE TAIWAN將協助製作店家桌布，使用期限為一年。 *公版店家桌布為店家提供店鋪LOGO的圖片檔，由DARTSLIVE TAIWAN套入公版完成。

獎金與獎項

個人獎項	級數配置			
不分組別，每位選手都有機會獲得以下獎項	1~5.99	6~9.99	10~14.99	15~18
HAT TRICK 徽章	2	10	23	30
HIGH TON 徽章	1	1	2	3
TON 80 徽章	1	1	1	2
3 IN A BED 徽章	1	2	3	4
WHITE HORSE 徽章	1	1	1	3
3 IN THE BLACK 徽章	1	1	1	1
PREMIER DIVISION 特設以下獎項				
MVP (勝場最多選手)	得獎者將獲得獎盃一座與 贊助廠商COSMO提供鏢具組合			
HAT TRICK KING☆				
TON 80 KING★				

☆ 全季獲得Hat Trick次數最多的選手為之勝出，如多於一名選手同分，則以出賽率較少者勝出；如若同分，則全季01比賽計算出之PPR(80%)較高者勝。
(出賽率計算方法：如選手總得Hat Trick 42次，選手可出場比賽局數為42局，則會以42除42，即平均次數為1次)

★ 全季獲得White Horse次數最多的選手為之勝出，如多於一名選手同分，則以出賽率較少者勝出；如若同分，則全季CRICKET比賽計算出之MPR(80%)較高者勝出。
(出賽率計算方法：如選手總得White Horse 12次，選手可出場比賽場數為36局，則會以12除36，即平均次數為0.3次)

註：PPR是指01項目平均每回合之分數
MPR是指CRICKET項目平均每回合之MARK數

季賽比賽項目

PREMIER DIVISION			
PART 1 (每人出場限1次)	GAME 1	DOUBLES	701 (OI/MO)
	GAME 2	SINGLES	701 (OI/MO)
	GAME 3	SINGLES	S. CRICKET
PART 2 (每人出場限1次)	GAME 4	DOUBLES	S. CRICKET
	GAME 5	SINGLES	HALF-IT
	GAME 6	SINGLES	COUNT UP
PART 3 (每人出場限1次)	GAME 7	DOUBLES	SHOOT OUT
	GAME 8	SINGLES	701 (OI/MO)
	GAME 9	SINGLES	HALF-IT
PART 4 (每人限出場1次)	GAME 10	SINGLES	SHOOT OUT
	GAME 11	SINGLES	COUNT UP
	GAME 12	DOUBLES	HALF-IT
PART 5 (每人限出場1次)	GAME 13	DOUBLES	COUNT UP
	GAME 14	DOUBLES	S. CRICKET
PART 6	GAME 15	GALLON	1101(OI/MO)

用語解說：(部分未使用，僅供參考)

OI/DI/MI =
OPEN IN (首鏢可攻擊任一位置)，
DOUBLE IN(攻擊到雙倍以前不計分)，
MASTER IN(攻擊到雙/三倍以前不計分)。

OO/DO/MO =
OPEN OUT(攻擊任一位置都可結鏢)，
DOUBLE OUT(只能攻擊雙倍結鏢)，
MASTER OUT(只能攻擊雙/三倍結鏢)

25/50 =
CRICKET以及標示25/50的遊戲將把紅心與黑心分數分開計算，
紅心視為單倍25分，黑心視為雙倍50分。
未標示的遊戲則是50/50，紅心黑心都以50分計算，且都視為雙倍。

MASTER/ GRAND MASTER =
HALF-IT的MASTER為每回合過關門檻變成2MARK，
第三MARK開始加分，打到1MARK仍要減半。
GRAND MASTER每回合的過關門檻則是3MARK，
第四MARK才開始加分，未達3MARK將會減半。

季賽比賽項目

GENERAL DIVISION				
PART 1 (每人出場限1次)	GAME 1	DOUBLES	501 (OI/OO)	RT. LIMIT 22
	GAME 2	SINGLES	501 (OI/MO)	
	GAME 3	SINGLES	S. CRICKET	
PART 2 (每人出場限1次)	GAME 4	DOUBLES	S. CRICKET	RT. LIMIT 22
	GAME 5	SINGLES	HALF-IT	RT. LIMIT 10
	GAME 6	SINGLES	COUNT UP	
PART 3 (每人出場限1次)	GAME 7	DOUBLES	SHOOT OUT	RT. LIMIT 22
	GAME 8	SINGLES	501 (OI/MO)	RT. LIMIT 10
	GAME 9	SINGLES	HALF-IT	
PART 4 (每人限出場1次)	GAME 10	SINGLES	COUNT UP	RT. LIMIT 10
	GAME 11	SINGLES	SHOOT OUT	
	GAME 12	DOUBLES	HALF-IT	RT. LIMIT 22
PART 5	GAME 13	GALLON	901(OI/MO)	RT. LIMIT 47

用語解說：(部分未使用，僅供參考)

RT. LIMIT =
RATING LIMIT，等級限制，該局賽事參賽選手等級不得超過限制，
計算時不記小數點。

OI/DI/MI =
OPEN IN (首鏢可攻擊任一位置)，
DOUBLE IN(攻擊到雙倍以前不計分)，
MASTER IN(攻擊到雙/三倍以前不計分)。

OO/DO/MO =
OPEN OUT(攻擊任一位置都可結鏢)，
DOUBLE OUT(只能攻擊雙倍結鏢)，
MASTER OUT(只能攻擊雙/三倍結鏢)

25/50 =
CRICKET以及標示25/50的遊戲將把紅心與黑心分數分開計算，
紅心視為單倍25分，黑心視為雙倍50分。
未標示的遊戲則是50/50，紅心黑心都以50分計算，且都視為雙倍。

MASTER/ GRAND MASTER =
HALF-IT的MASTER為每回合過關門檻變成2MARK，
第三MARK開始加分，打到1MARK仍要減半。
GRAND MASTER每回合的過關門檻則是3MARK，
第四MARK才開始加分，未達3MARK將會減半。

總決賽比賽項目

PREMIER DIVISION				
PART 1 (每人出場限1次)	第一局	SINGLES	501	DI/DO, 25/50
	第二局	SINGLES	HALF-IT	MASTER
	第三局	DOUBLES	S.CRI.-S.CRI.-S.CRI.	
PART 2 (每人出場限1次)	第四局	SINGLES	SHOOT OUT	
	第五局	SINGLES	COUNT-UP	
	第六局	DOUBLES	701(F)-701(F)-701(F)	OI/MO
PART 3	第七局	GALLON	1101	OI/MO

用語解說：(部分未使用，僅供參考)

OI/DI/MI =
OPEN IN (首鏢可攻擊任一位置)，
DOUBLE IN(攻擊到雙倍以前不計分)，
MASTER IN(攻擊到雙/三倍以前不計分)。

OO/DO/MO =
OPEN OUT(攻擊任一位置都可結鏢)，
DOUBLE OUT(只能攻擊雙倍結鏢)，
MASTER OUT(只能攻擊雙/三倍結鏢)

25/50 =
CRICKET以及標示25/50的遊戲將把紅心與黑心分數分開計算，
紅心視為單倍25分，黑心視為雙倍50分。
未標示的遊戲則是50/50，紅心黑心都以50分計算，且都視為雙倍。

MASTER/ GRAND MASTER =
HALF-IT的MASTER為每回合過關門檻變成2MARK，
第三MARK開始加分，打到1MARK仍要減半。
GRAND MASTER每回合的過關門檻則是3MARK，
第四MARK才開始加分，未達3MARK將會減半。

總決賽比賽項目

GENERAL DIVISION				
PART 1 (每人出場限1次)	第一局	SINGLES	501	OI/OO
	第二局	SINGLES	COUNT UP	RT. LIMIT 10
	第三局	DOUBLES	TEAM CRI.-TEAM CRI.- TEAM CRI.	RT. LIMIT 22
PART 2 (每人出場限1次)	第四局	SINGLES	S.CRI	
	第五局	SINGLES	SHOOT OUT	RT. LIMIT 10
	第六局	DOUBLES	501(F)-501(F)-501(F)	OI/MO RT. LIMIT 22
PART 3	第七局	GALLON	901	OI/MO RT. LIMIT 47

用語解說：(部分未使用，僅供參考)
RT. LIMIT =
RATING LIMIT，等級限制，該局賽事參賽選手等級不得超過限制，計算時不記小數點。

OI/DI/MI =
OPEN IN (首鏢可攻擊任一位置)，
DOUBLE IN(攻擊到雙倍以前不計分)，
MASTER IN(攻擊到雙/三倍以前不計分)。

OO/DO/MO =
OPEN OUT(攻擊任一位置都可結鏢)，
DOUBLE OUT(只能攻擊雙倍結鏢)，
MASTER OUT(只能攻擊雙/三倍結鏢)

25/50 =
CRICKET以及標示25/50的遊戲將把紅心與黑心分數分開計算，
紅心視為單倍25分，黑心視為雙倍50分。
未標示的遊戲則是50/50，紅心黑心都以50分計算，且都視為雙倍。

MASTER/ GRAND MASTER =
HALF-IT的MASTER為每回合過關門檻變成2MARK，
第三MARK開始加分，打到1MARK仍要減半。
GRAND MASTER每回合的過關門檻則是3MARK，
第四MARK才開始加分，未達3MARK將會減半。

聯絡官方

若因任何技術問題，隊伍或設置店有任何不當行為，請即暫停比賽並立即以Line帳號聯繫SUPER LEAGUE官方Line帳號，大會將儘快安排維修或對事件作出有關調查。
聯賽網站：http://league.dartslive.tw/index.jsp
線上聯賽網站：http://global-league.dartslive.com/index.jsp
新聞網址： http://www.dartslive.com/tw/league/
電子郵件： dlt_promotion@dartslive.com
LINE官方帳號： @dltw

比賽詳情

1) 賽制/計分方法

1.1 單一組別屬雙循環主客制賽事，屬單循環主客制賽事。

1.2 一日的賽事為一場比賽，每場比賽為13~15局賽事。

1.3 於每局中，比賽採用輸家先攻制。

1.4 每局賽事中若出現平手局面，將進行TIE BREAK分勝負，由先攻先行。

1.5 每組別比賽均以總分(即總勝出局數)決定名次；如有相同，則順序以以下方法決定名次

①總勝出比賽場數較高的隊伍獲較高名次；
②對賽成績勝出局數較高的隊伍獲得較高名次；
③如以上所述仍未能決定最終名次，大會有機會增設附加賽決定名次。
(如隊伍放棄參加附加賽將可能喪失獲獎資格)

1.6 大會將因應犯規處分而於季尾扣減個別隊伍分數。

比賽詳情

2) 比賽細節

2.1 所有主場不得選擇於賽季期間暢打或有兌幣優惠之店家，
如選擇該店家作為主場，主辦單位將警告一次，若警告後仍被檢舉為暢打或有兌幣優惠之店家，主辦單位將取消隊伍得獎權利。
備註:暢打或有兌幣優惠之店家為賽事開始後不得進行暢打/兌幣優惠/贈送打鏢金活動，將有專人具名附圖檢 舉宣傳暢打之店家。

2.2 每場聯賽開賽前，主客隊須各自支付比賽CREDIT費用
PREMIER DIVISION/ GENERAL DIVISION：TWD520元

2.3 各組別於設置店內比賽時，主客每隊須符合店家低消。

2.4 所有賽事於晚上8時30分開始賽事，若等待至晚上9時00分對手仍未到，將判定逾時，並視為缺席*（缺席處分請見3.4）。

2.5 若因提早插卡開賽導致對手於時間內到場卻未能比賽，將判定落敗。
以15局為例，比分將為0:15，並須賠償車馬費NTD360元給對手。
拒絕賠償處分同本賽例3.4.4。

2.6 每場賽事開賽前雙方隊長請至DARTSLIVE官方網站下載專屬分紙，紀錄並作為成績備查使用。開賽前雙方隊長須列出隊伍的出賽名單；Part 1比賽完成後，雙方隊長須於15分鐘內列出Part 2的比賽名單繼續比賽；Part 2比賽完成後，雙方隊長須於15分鐘內列出Part 3的比賽名單繼續比賽，其餘依序類推，雙方在公佈名單後不能作任何更改。

2.7所有參加者需填寫個人資料，此資料將由DARTSLIVE TAIWAN所擁有，將做為日後管理使用，除隊長手機與姓氏將製作成小組通訊錄外，其餘資訊不會移作其他用途。 *如未能填寫屬實，恕無法參賽

2.8 比賽途中，如有選手未依名單出賽，該局將被判作BYE GAME。

2.9 比賽途中，請雙方隊伍將分數紀錄於分紙上；如因技術故障或其他需要，大會或會要求隊伍提供該場次的分紙作調整參考，雙方隊伍須於五個工作天內提交，否則所有分數均不生效。

2.10 任何以分紙提交的分數修改，STATS及AWARD&FEATS將不獲計算。

2.11 如參賽隊伍於聯賽賽事進行中因任何非官方因素退出賽事，
其隊伍比賽之所有成績將一律視為無效。
且不退還報名費與投幣金額。

2.12 各比賽選手在當局比賽開始前均有六鏢練習機會。

2.13 比賽開始前，雙方選手須插入有效之DARTSLIVE CARD，
並確認比賽機已選擇正確的比賽項目及各自檢示螢幕上顯示之參賽者名稱是否正確，若在未顯示下投出的飛鏢將視為無效，亦不能調整分數或再投。

2.14 決勝鏢出現後，該局馬上結束。若決勝鏢已插在靶上而飛鏢機沒有反應，也判作勝出，並由雙方隊長以手動調整分數。

比賽詳情

3) 棄權及人數不足

3.1 如比賽當日人數不足，仍可出賽，當遇到不足人數的回合時，
需按黃色鍵略過該回合。

3.2 略過回合稱為BYE GAME，將判定無法順利出賽方落敗。

3.3 當出現BYE GAME情況，雙方仍須於分紙上填寫出賽的隊員及
DARTSLIVE會員編號，被BYE GAME的隊伍及隊員將會獲得分數。
隊伍必須保留分紙；如有需要，大會會要求隊伍提供該場次分紙參考。

3.4 缺席

①聯賽隊伍如未能出席比賽，將可申請延賽。
延賽相關規定請看第六點「更改比賽日期及開賽時間」

②若聯賽隊伍未能出席比賽或者未於賽事開始時間至場地，視為「缺席」
對手可於21:00後確認隊伍全員未出席則通知主辦單位，
大會接收到訊息且確認後將會判定隊伍為「缺席」

③缺席隊伍需賠償NTD1200車馬費給予對方。

④如「缺席」一方拒絕賠償車馬費將被取消參賽及得獎資格，
其隊伍比賽成績將一律視為無效，並且其隊伍及所有隊內成員
將禁賽一年。

⑤有缺席隊伍之賽事將判定缺席隊伍落敗(以15局為例，勝方取15分)。
單一隊伍缺席場次連續兩場或累積超過賽季1/2時，
該隊伍之所有賽事將重新以「0:0」比賽無效計算。

4) 新增刪減隊員

4.1 聯賽可增添隊員，最多每隊可加至12名隊員； 每隊最多可刪減2名隊員，
該隊員必須未曾參與本季聯賽的任何賽事。

5) 遺失聯賽卡

5.1 參賽選手之DARTSLIVE CARD如有更改或遺失，需在比賽前通知
主辦單位。(比賽當日晚上7時30分前可轉移DARTSLIVE CARD資料)

6) 更改比賽日期及開賽時間

6.1 各聯賽隊伍全季可免費改期。

6.2 如有任何一隊須要更改比賽日期，請依以下程序申請：

①通知對方隊長並協議定出之補賽日期。

②通知比賽場地並協議更改之補賽日期。

注意！以上兩點皆協議成功後，
須於最少24小時前於Line官方帳號提出申請。
提交申請後大會將於24小時內處理申請。

6.3 補賽日不得超過原比賽日一個月，且不得超過賽季最後一日。

6.4 各聯賽隊伍有權拒絕對方提出之改期申請，除非改期由大會安排。

6.5 申請方如未能於24小時前於Line官方帳號成功申請，
不論協議確定與否，改期一律失效，須於原比賽日比賽。

6.6 補賽時，雙方隊長須在計分紙上寫明原定的比賽日期作記錄之用。

6.7 所有聯賽隊伍必須於法定比賽時間或自行協議時間開始比賽。
(大會保留權利作出處分)

比賽詳情

7) 隊伍及隊長的責任及義務

7.1 隊伍有責任確保比賽公平公正，並無任何舞弊成份。
7.2 隊伍有責任確保比賽順利進行，並無任何拖延成份。
7.3 隊長有責任監控所有隊員依據本賽例進行比賽。
7.4 隊長有責任檢查隊員名單，賽事日程，協商改期或任何隊務；及依照賽例程序作出申請。
7.5 隊長須於比賽開賽前及每節列出比賽名單，並確保隊員依照比賽名單比賽。
7.6 隊長擁有隊內所有事務的最終決定權；大會不接受其他隊員對大會之申請或投訴，大會亦只跟隊長接洽。而隊長的決定亦等同全隊的決定。如隊長未能履行職務，須安排代理人並向大會申請。

8) 網路組注意事項

8.1 每場賽事都必須開直播供對手檢視。
8.2 若比賽時發生爭議，而有其中一隊未開直播，將直接判定未開直播隊伍該局落敗。
8.3 若發生當機、故障、斷線等情事而暫時無法繼續比賽時，請立即通知大會以及對手。大會及對手確認後，可重新開機或更換機台。
8.4 當機、故障、斷線等情況若是發生在比賽中途，請雙方先以相機記錄當下比分，待有狀況一方重新開機或更換機台後，以手動回復先前賽局，請將分數與回合數一併回復，避免數據錯誤。
8.5 若斷線狀況在單日賽事期間頻繁發生，
①可與對手協調改期再戰。
②若無法改期，可採斷線方該局落敗，將該日賽事完結。
*頻繁發生之定義：5局內發生3次以上。
8.6 若有感應錯誤，上靶未感應之情況，處理方式同8.4，通知大會與對手，記錄當下比分，重新開機或更換機台後，手動回復賽局。
8.7 若店鋪網路斷線，請與對手協調等待修復時間，大會建議時間為最長30分鐘，若等待時間結束仍無法修復，將判定剩下未出賽局數落敗，大會將直接透過系統操作，填入比分。
8.8 若比賽過程有換人，代打等情況遭檢舉，將判定該局落敗。
8.9 比賽時請確認插入的卡片後再按開始，若發現自己或對手插錯卡， 請不要出鏢並立即通知大會，插錯卡的隊伍必須重新開機或更換機台，讓賽局重新開始。
8.10 若插錯卡情況發生，但已經出鏢：
①未插錯卡隊伍出鏢，回報大會，已出的鏢不算，重新開打。
②插錯卡隊伍出鏢，回報大會，對手有權要求插錯卡隊伍該局棄賽。
8.11 賽事直播網址必須透過官方LINE提供給大會。
8.12 直播影片必須留存至少三天供對手檢視。

比賽詳情

9) 其他注意事項

9.1 大會設有「技術裁判小組」，以公平、公正的方式為比賽中的技術問題作裁決。此小組擁有一切比賽最終決定權，參賽者均不得異議。

9.2 所有投訴將經「技術裁判小組」進行聆訊，將以一人一票進行裁決。假若裁決有關投訴為技術犯規，參賽者或隊伍將面臨處分或停賽。

9.3 聯賽工作人員將隨機巡查賽事，如發現違規情況，大會將即時對隊伍進行處分；包括但不限口頭警告、取消該局或該場賽事的比賽資格、取消全隊參賽資格及賽果、停賽處分等。

9.4 如隊伍無故退出比賽或被大會取消資格，該隊伍有機會被禁止參與主辦單位所舉辦之所有飛鏢賽事一年。其隊伍比賽之所有成績將一律視為無效。

9.5 如因機械故障或任何場地因素而導致比賽中止，比賽重新開始時，須得到雙方隊長的同意後將賽事復原。而各隊伍應以分紙記錄比賽過程結果。

9.6 如因惡劣天氣、機械故障、網路故障、停電或任何場地因素而導致比賽中止，大會有權即時更改比賽地點及日期，所有參賽者均不得異議。如因天氣問題，請於當日聯絡大會及留意www.dartslive.com/tw/之公佈。

9.7 聯賽隊伍主場於季內不得更換，除非有合理理由及經大會考慮批准則除外。(如場地歇業、機台減少等)

9.8 所有參賽者均知悉及同意，大會在比賽期間將會進行攝錄，並擁有相片及錄像的所有版權。

9.9 參賽隊伍及參賽者之登記名稱均不得含有色情、侮辱、歧視、猥褻、淫穢等的同音或同義詞字句；如有發現， 該隊伍或選手須立即更改，大會會保留對該隊伍或選手作出處分的權利。

9.10 參賽者之DARTSLIVE CARD內的會員卡名、通用名及My Award字句均不得含有色情、侮辱、歧視、猥褻及淫 穢等的同音或同義詞字句；如有發現，該選手須立即更改，大會保留對該隊伍或選手作出處分的權利，隊伍 或選手有機會被取消參賽資格及禁止參與主辦單位所舉辦之所有飛鏢賽事。

9.11 參賽者及支持者於比賽進行期間，語句不得含有色情、侮辱、歧視、猥褻及淫穢等的同音或同義詞字句。如有發現，大會將會對該隊伍作出處分。

9.12 所有參賽隊伍必須服從本賽例之內容，否則大會有權取消該隊伍的參賽資格；而比賽開始後，任何已付費用亦 不會退回。

9.13 本賽例若有未盡之處，主辦單位有權因實際需要而加以修改。

9.14 本賽例如作出任何增減或修改，不作另行通知，一切以網上版本為準。

9.15 如有任何爭議，主辦單位擁有最終解釋權及裁決權。