



SUPER 2

2025 **TAIWAN** **- SUMMER -**

SUPER 2 2025 SUMMER RULE BOOK

TAIWAN

比賽章程

比賽日期 2025年9月~2025年12月

比賽時間

GOLD DIVISION	逢週二 20:00
SILVER DIVISION	逢週一 20:00
BRONZE DIVISION	逢週三 20:00
ROOKIE DIVISION	逢週四 20:00

聯繫方式

- DARTSLIVE TAIWAN Line@ : @dltw
- 請所有隊長及隊員加入DARTSLIVE TAIWAN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 2 2025 SUMMER聯賽賽例（以下稱本賽例）之內容。
- 參賽者如未滿18歲需要家長簽署同意書。
- 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)。
- 報名前請先確認主場店家並取得主場店家同意。
- ★每個分區每間店鋪隊伍數上限相當於店內DARTSLIVE2機台數量，DARTSLIVE3分區的隊伍數計數方式亦同。

賽事等級

- 報名前請先查詢官方等級並計算是否符合分區限制，以免無法成功報名。
- 目前大會參考的等級有以下幾種▼
 1. 卡片等級(名下所有卡片中取半年內最高)
 2. 聯賽等級(SPORTS APP打開看到的等級)
 3. 比賽等級(半年內參加本公司主辦賽事或贊助賽事後，店家回報之等級)以上三項取最高作為官方等級(會員編號網站查詢到的)。
※大會查詢等級時會將同一帳號名下所有卡片視為同一人，因此大會不鼓勵多人共用同一個帳號；多人共用帳號者若於審核時出現爭議，一切依大會判斷。
※經確認持有多個帳號者，其所有帳號皆列入計算等級。
- 等級修改：
 1. 如果在會員編號網站查詢等級時，發現自己的等級是0，或是對等級有疑慮，可以透過MAIL或是官方LINE@dltw申請等級變更。
 2. 大會不會主動調降等級，若需調降請主動至官方LINE@dltw申請，調降與否依大會審核後判斷。
 3. 報名到登錄系統約莫有2~3週的時間差，如果登錄系統時等級超過，還是會判定資格不符。

比賽章程

會員編號 申請方式

登入[會員編號系統](#) (如已持有會員編號則免此步驟)

新會員

步驟 1) 進入上方連結網站。

步驟 2) 正確填寫所需資訊，系統將以電子郵件派發DARTSLIVE會員編號。

	SILVER DIVISION	GOLD DIVISION	BRONZE DIVISION	ROOKIE DIVISION
賽事時間	星期一	星期二	星期三	星期四
對戰方式	網路聯賽	網路聯賽	網路聯賽	網路聯賽
使用機台	DARTSLIVE2	DARTSLIVE3	DARTSLIVE3	DARTSLIVE2
報名級數限制	級數最高兩人合計 不高於25.99 13級以上(含13級) 限1人	無	級數最高兩人合計 不高於20.99 最高一名不高於 12.99	級數最高兩人合 計不高於13.99 最高一名不高於 9.99
單局級數限制	無	單打：14.99以下 雙打：28.99以下	無	無
單場爆級制	無	無	0.12	0.12
讓級讓分制	無	無	有	有
隊伍人數	每隊最少2人，最多6人			
報名費用	NTD 1,200 / 隊	NTD 1,500 / 隊	NTD 1,000 / 隊	無

報名日期

2025年8月12日至8月24日

費用

GOLD DIVISION	NTD 1,500 / 隊
SILVER DIVISION	NTD 1,200 / 隊
BRONZE DIVISION	NTD 1,000 / 隊
ROOKIE DIVISION	無

比賽章程

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**信用卡**，需使用信用卡付款。

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至綠界科技付款頁面，請注意**不要**離開付款頁面。

注意：付款時建議填寫Email，付款完成後綠界將寄送付款訂單資訊，以利後續發生特殊狀況時(例：需退款)方便查詢。

步驟 3) 隊長付款完成後，按「已登記項目」->「修改」向隊員發送邀請入隊通知書(輸入DARTSLIVE會員編號)。

步驟 4) 隊員登入系統確認入隊。

步驟 5) 待全部隊員確認同意後，請隊長按「確認報名」提交報名表。

注意：提交報名表前隊長可新增或刪減本季隊員，提交後將無法操作。

步驟 6) 分區隊伍數量足夠，付款成功即報名完成。若分區隊伍數不足，大會將協調店家加派隊伍、更改分區或退款。

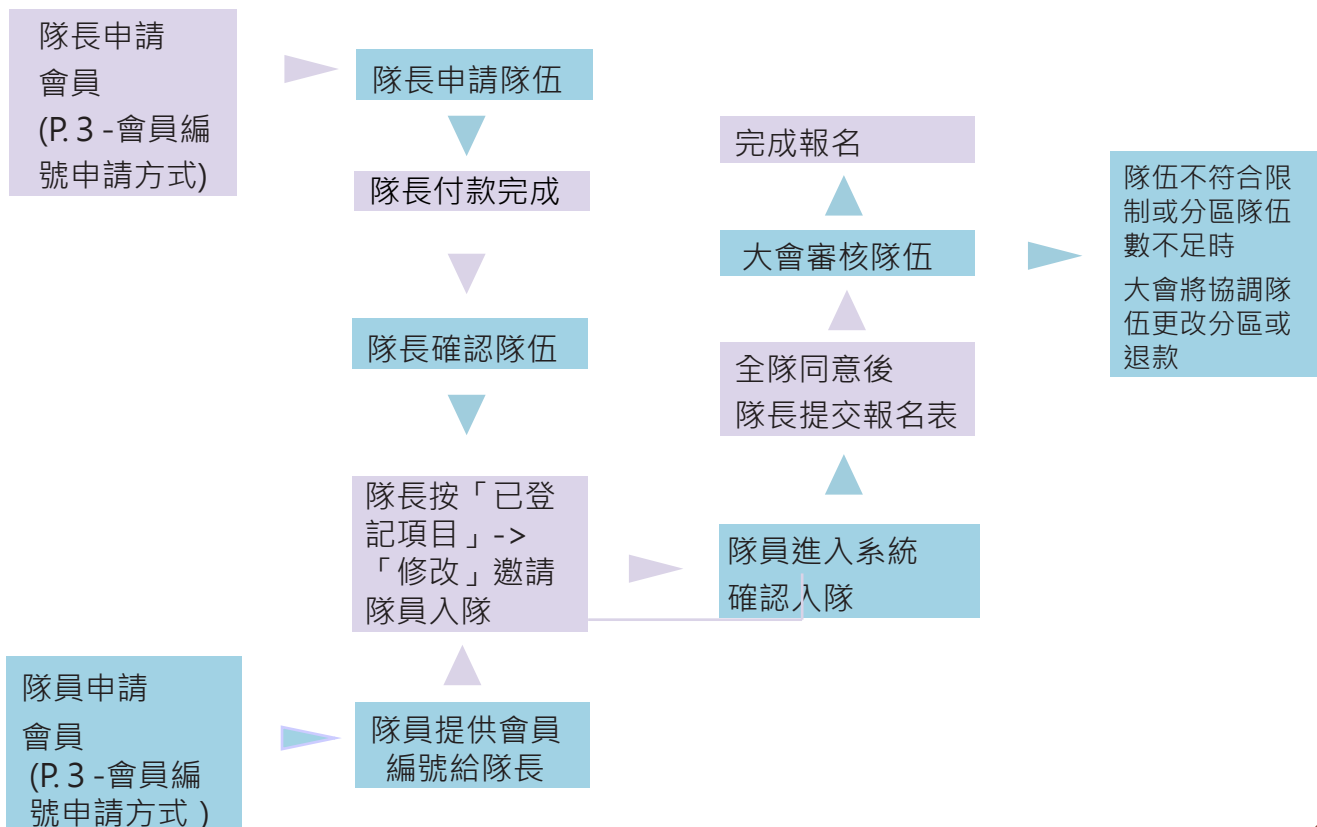
會員如何加入隊伍

步驟 1) 隊員登入後按「已登記項目」，將顯示入隊通知(隊長需已邀請)。

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。



預計比賽日程

季賽	星期一 SILVER	星期二 GOLD	星期三 BRONZE	星期四 ROOKIE
Week 1	9月8日	9月9日	9月10日	9月11日
Week 2	9月15日	9月16日	9月17日	9月18日
Week 3	9月22日	9月23日	9月24日	9月25日
Week 4	9月29日	9月30日	10月1日	10月2日
Week 5	10月13日	10月14日	10月15日	10月16日
Week 6	10月20日	10月21日	10月22日	10月23日
Week 7	10月27日	10月28日	10月29日	10月30日
Week 8	11月3日	11月4日	11月5日	11月6日

季後賽	星期一 SILVER	星期二 GOLD	星期三 BRONZE	星期四 ROOKIE
Week 9	11月10日	11月11日	11月12日	11月13日
Week 10	11月17日	11月18日	11月19日	11月20日
Week 11	11月24日	11月25日	11月26日	11月27日
Week 12	12月1日	12月2日	12月3日	12月4日
Week 13	12月8日	12月9日	12月10日	12月11日

★比賽分兩階段：季賽及季後賽，季賽為單循環，季後賽為單淘汰賽。

★季賽結束後，將依每個小組隊伍數決定晉級季後賽隊伍數量，最少取一隊晉級。

★比賽時間將依照隊伍數量調整，上述表格以一組8隊推算。

★季賽最晚結束日程GOLD：10月27日、SILVER：10月28日、BRONZE：10月29日、ROOKIE：10月30日

★季後賽最晚結束日程GOLD：12月8日、SILVER：12月9日、BRONZE：12月10日、ROOKIE：12月11日

季後賽獎金與獎項

分區	GOLD DIVISION	SILVER DIVISION	BRONZE DIVISION	ROOKIE DIVISION
冠軍	獎金20,000 + 9900來福幣	獎金15,000 + 9900來福幣	獎金12,000 + 9900來福幣	無
	獎盃+特製紀念卡 + 機台廣告宣傳	獎盃+特製紀念卡 + 機台廣告宣傳	獎盃+特製紀念卡 + 機台廣告宣傳	獎盃+特製紀念卡 + 機台廣告宣傳
亞軍	獎金10,000 + 4950來福幣	獎金8000 + 1980來福幣	獎金6,000 + 1980來福幣	無
	獎盃+特製紀念卡	獎盃+特製紀念卡	獎盃+特製紀念卡	獎盃+特製紀念卡
季軍	獎金8,000	獎金5,000	獎金4,000	無
	獎盃+特製紀念卡	獎盃+特製紀念卡	獎盃+特製紀念卡	獎盃+特製紀念卡
殿軍	獎金4,000	獎金2,500	獎金2,000	無
	獎盃+特製紀念卡	獎盃+特製紀念卡	獎盃+特製紀念卡	獎盃+特製紀念卡
八強	獎金3,000	獎金2,000	獎金1,500	無
	無	無	無	無

★完賽獎：ROOKIE DIVISION隊伍若完整參加整個賽季，每隊可獲得兩張特製紀念卡。

★上述獎項皆依季後賽名次頒發，季賽無任何獎項。

比賽項目 – 季賽

GOLD DIVISION

PART 1 (每人限出場1次)	GAME 1	SINGLES	701 (OI/MO)	
	GAME 2	SINGLES	701 (DI/DO,25/50)	
PART 2 (每人限出場1次)	GAME 3	SINGLES	S. CRICKET	
	GAME 4	SINGLES	S. CRICKET	
PART 3	GAME 5	DOUBLES	701 (OI/MO)	
	GAME 6	DOUBLES	S. CRICKET	
PART 4	GAME 7	DOUBLES	TEAM CRICKET	RT. LIMIT 28.99
	GAME 8	DOUBLES	701 (FREEZE,OI/MO)	RT. LIMIT 28.99
PART 5 (每人限出場1次)	GAME 9	SINGLES	701 (OI/MO)	RT. LIMIT 14.99
	GAME 10	SINGLES	HALF-IT	
PART 6 (每人限出場1次)	GAME 11	SINGLES	SHOOT OUT	
	GAME 12	SINGLES	S. CRICKET	RT. LIMIT 14.99
PART 7	GAME 13	DOUBLES	SHOOT OUT	RT. LIMIT 28.99
	GAME 14	DOUBLES	HALF-IT	RT. LIMIT 28.99
	GAME 15	DOUBLES	COUNT UP	RT. LIMIT 28.99

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。

RT. LIMIT XX =

出賽成員合計等級不得高於XX級。

比賽項目 – 季賽

SILVER DIVISION			
PART 1 (每人限出場1次)	GAME 1	SINGLES	501 (OI/MO)
	GAME 2	SINGLES	501 (DI/DO,25/50)
PART 2 (每人限出場1次)	GAME 3	SINGLES	S. CRICKET
	GAME 4	SINGLES	S. CRICKET
PART 3	GAME 5	DOUBLES	701 (OI/MO)
	GAME 6	DOUBLES	S. CRICKET
PART 4	GAME 7	DOUBLES	S. CRICKET
	GAME 8	DOUBLES	701 (FREEZE,OI/MO)
PART 5 (每人限出場1次)	GAME 9	SINGLES	COUNT UP
	GAME 10	SINGLES	701 (OI/MO)
PART 6 (每人限出場1次)	GAME 11	SINGLES	S. CRICKET
	GAME 12	SINGLES	SHOOT OUT
PART 7	GAME 13	DOUBLES	SHOOT OUT
	GAME 14	DOUBLES	HALF-IT
	GAME 15	DOUBLES	COUNT UP

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。

RT. LIMIT XX =

出賽成員合計等級不得高於XX級。

比賽項目 – 季賽

BRONZE DIVISION			
PART 1 (每人限出場1次)	GAME 1	SINGLES	501 (OI/OO)
	GAME 2	SINGLES	S. CRICKET
PART 2	GAME 3	DOUBLES	501 (OI/MO)
	GAME 4	DOUBLES	S. CRICKET
PART 3 (每人限出場1次)	GAME 5	SINGLES	HALF-IT
	GAME 6	SINGLES	COUNT UP
PART 4	GAME 7	DOUBLES	S. CRICKET
	GAME 8	DOUBLES	501 (OI/MO)
PART 5 (每人限出場1次)	GAME 9	SINGLES	S. CRICKET
	GAME 10	SINGLES	501 (OI/MO)
PART 6	GAME 11	DOUBLES	COUNT UP
	GAME 12	DOUBLES	SHOOT OUT
	GAME 13	DOUBLES	701 (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。

RT. LIMIT XX =

出賽成員合計等級不得高於XX級。

比賽項目 – 季賽

ROOKIE DIVISION			
PART 1 (每人限出場1次)	GAME 1	SINGLES	501 (OI/OO)
	GAME 2	SINGLES	S. CRICKET
PART 2	GAME 3	DOUBLES	501 (OI/MO)
	GAME 4	DOUBLES	701 (OI/OO)
PART 3 (每人限出場1次)	GAME 5	SINGLES	COUNT UP
	GAME 6	SINGLES	COUNT UP
PART 4	GAME 7	DOUBLES	S. CRICKET
	GAME 8	DOUBLES	S. CRICKET
	GAME 9	DOUBLES	COUNT UP
PART 5 (每人限出場1次)	GAME 10	SINGLES	S. CRICKET
	GAME 11	SINGLES	501 (OI/OO)

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為每局過關門檻變成2MARK，第三MARK開始加分，打到1MARK仍要減半。

GRAND MASTER每局的過關門檻則是3MARK，第四MARK才開始加分，未達3MARK將會減半。

比賽項目 – 季後賽

GOLD DIVISION

PART 1 (每人限出場1次)	GAME 1	SINGLES	701 (OI/MO)	RT. LIMIT 14.99
	GAME 2	SINGLES	701 (DI/DO,25/50)	

PART 2 (每人限出場1次)	GAME 3	SINGLES	S. CRICKET	RT. LIMIT 14.99
	GAME 4	SINGLES	S. CRICKET	

PART 3 (每人限出場1次)	GAME 5	DOUBLES	TEAM CRICKET	
	GAME 6	DOUBLES	701 (FREEZE,OI/MO)	RT. LIMIT 28.99

PART 4	GAME 7	DOUBLES	SHOOT OUT	RT. LIMIT 28.99
--------	--------	---------	-----------	-----------------

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。

RT. LIMIT XX =

出賽成員合計等級不得高於XX級。

比賽項目 – 季後賽

SILVER DIVISION

PART 1 (每人限出場1次)	GAME 1	SINGLES	701 (OI/MO)
	GAME 2	SINGLES	501 (DI/DO,25/50)

PART 2 (每人限出場1次)	GAME 3	SINGLES	S. CRICKET
	GAME 4	SINGLES	S. CRICKET

PART 3 (每人限出場1次)	GAME 5	DOUBLES	701 (OI/MO)
	GAME 6	DOUBLES	S. CRICKET

PART 4	GAME 7	DOUBLES	SHOOT OUT
--------	--------	---------	-----------

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。

RT. LIMIT XX =

出賽成員合計等級不得高於XX級。

比賽項目 – 季後賽

BRONZE DIVISION			
PART 1 (每人限出場1次)	GAME 1	SINGLES	501 (OI/OO)
	GAME 2	SINGLES	S. CRICKET
PART 2 (每人限出場1次)	GAME 3	SINGLES	S. CRICKET
	GAME 4	SINGLES	501 (OI/MO)
PART 3 (每人限出場1次)	GAME 5	DOUBLES	S. CRICKET
	GAME 6	DOUBLES	701 (OI/MO)
PART 4	GAME 7	DOUBLES	HALF-IT

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。

RT. LIMIT XX =

出賽成員合計等級不得高於XX級。

比賽項目 – 季後賽

ROOKIE DIVISION			
PART 1 (每人限出場1次)	GAME 1	SINGLES	501 (OI/OO)
	GAME 2	SINGLES	S. CRICKET
PART 2 (每人限出場1次)	GAME 6	SINGLES	S. CRICKET
	GAME 7	SINGLES	501 (OI/OO)
PART 3 (每人限出場1次)	GAME 6	DOUBLES	S. CRICKET
	GAME 7	DOUBLES	501 (OI/MO)
PART 4	GAME 7	DOUBLES	COUNT UP

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為每局過關門檻變成2MARK，第三MARK開始加分，打到1MARK仍要減半。

GRAND MASTER每局的過關門檻則是3MARK，第四MARK才開始加分，未達3MARK將會減半。

聯絡官方

若有任何技術問題、隊伍或設置店有任何不當行為，請暫停比賽並立即聯繫官方Line帳號，大會將儘快安排維修或對事件作調查處置。

聯賽網站(DARTSLIVE LEAGUE)：<https://league.dartslive.com/tw/>

新聞公告網址：<http://www.dartslive.com/tw/league/>

電子郵件：dlt_promotion@dartslive.com

LINE官方帳號：[@dltw](https://www.line.me/tw/ID/@dltw)

比賽詳情

1.賽制/計分方法

- 1.1 單一組別(GROUP)採單循環賽事。
- 1.2 一日的賽事為一場(MATCH)比賽，每場比賽為11~15局(GAME)賽事。
- 1.3 DARTSLIVE2機台，每場比賽第一局為隨機先攻，第二局以後比賽為輪流先攻制。
- 1.4 DARTSLIVE3機台，每場比賽第一局為比紅心決定先後攻，第二局以後比賽為輪流先攻制。
- 1.5 回合上限：
15回合：501、701
20回合：S. CRICKET、TEAM CRICKET
- 1.6 每局賽事中若出現平手局面(01：所有回合結束未出現結鏢；CRICKET：所有回合結束時雙方同分)，將進行TIE BREAK分勝負，由先攻先行。
- 1.7 每局賽事勝利則獲得1分，每場賽事獲勝則獲得2分Bonus。
- 1.8 兩隊都爆級時，該局算作平手，雙方皆無法獲得1分。
當一場比賽總分因上述狀況導致最後比分相同，以兩隊都爆級時原本獲勝的隊伍為勝方，該隊獲得2分Bonus。
以13局賽事為例：總分為6-6時，假設兩隊都爆級時原本獲勝隊伍為A隊，則給予A隊2分Bonus，最後總分會是8-6。
- 1.9 每個組別比賽均以總分(即總勝利局數+Bonus分數)決定名次；如有同分狀況，則依序以下方條件決定名次：
 - ①總勝出比賽場數；
 - ②總勝出比賽局數；
 - ③總落敗比賽局數；
 - ④直接對決結果；
 - ⑤如以上條件仍未決定最終名次，大會有機會增設附加賽。
(如隊伍放棄參加附加賽將可能喪失獲獎資格)

比賽詳情

2. 隊伍(長)職責

- 2.1 隊長有責任檢查隊員名單，賽事日程，協商改期或任何隊務；並依照賽例程序作出申請。
- 2.2 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。
- 2.3 所有隊伍如沒有充份理由，不得於開季後更改隊伍名稱或隊長。
- 2.4 聯賽隊伍主場於賽季內不得更換，有合理理由及經大會批准除外。(如場地歇業、機台減少等)。
- 2.5 各組別於設置店內比賽時，需符合店家低消。
- 2.6 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，需得到雙方隊長的同意後將賽事復原。而各隊伍應記錄比賽過程結果。

3. 賽事注意事項

- 3.1 每場比賽開賽前，雙方隊伍需各自支付比賽CREDIT費用。
GOLD / SILVER : TWD 500元、BRONZE / ROOKIE : TWD 400元
- 3.2 每場比賽開賽前，需開啟直播並設定為公開，直播連結也需上傳至表單，供對手查看。
- 3.2 所有賽事於晚上8時00分開賽，若等待30分鐘對手仍未上線並開始比賽，請先聯繫大會確認對方是否缺席。
- 3.3 各比賽選手在每局比賽開始前均有六鏢練習機會。
- 3.4 每局之間等候時間不得超過5分鐘；每回合出鏢間隔不得超過2分鐘。如有上述疑慮，皆以雙方直播顯示時間進行判定。
- 3.5 比賽開始前，雙方選手需插入有效之DARTSLIVE CARD，確認比賽機台已選擇正確的比賽項目並檢示螢幕顯示之參賽者名稱是否正確。在未顯示或顯示錯誤時投出的飛鏢將視為無效。
- 3.6 若插錯卡情況發生，但已經出鏢，將判定插錯卡隊伍該局落敗。
- 3.7 比賽過程中不可無故按下紅色鍵，除以下情形可按下紅色鍵外，其他情形若按下紅色鍵，將判定該局落敗。
 - ① 01雪分被冰凍無法結鏢時，可按下紅色鍵更換下一家。
 - ② Team CRICKET 所有區域開啟並無法加分時，可按下紅色鍵更換下一家。

比賽詳情

4.直播注意事項

- 4.1 每場賽事都必須開直播供對手檢視，並確保其順利進行不中斷，同時應避免鏡頭受到遮擋。
- 4.2 開賽前直播網址必須上傳至表單；直播影片必須留存至少三天供對手檢視。
- 4.3 若比賽時發生爭議的當下，有其中一隊未開直播，將直接判定未開直播隊伍**該局落敗**。
- 4.4 比賽有任何爭議，請在比賽當天3日以內向大會反應(例：2/17比賽，最晚2/19需提出申訴。)，否則大會有權不受理。

5.機台問題排除

- 5.1 若在比賽途中發生當機、故障、斷線等情況，請立即暫停比賽並通知大會以及對手，並將機台重新開啟後繼續進行比賽。
- 5.2 DARTSLIVE2 飛鏢機台在比賽過程中一切依靶面感應為主，若飛鏢投出上靶而未感應，請勿拔除飛鏢，並手動按下飛鏢落點對應的分數，而此動作需全程清楚且明確的在直播過程中錄下，若在直播過程或紀錄中無法清楚確認此動作，將判定該局落敗。
- 5.3 DARTSLIVE3 飛鏢機台在比賽過程中，若有感應錯誤、飛鏢投出上靶而未感應之情況，請勿拔除飛鏢並暫停比賽，通知大會與對手，並依照數字感應錯誤修正方式修改得分，如有發現修改分數與照片不符，將判定該選手直接落敗。
- 5.4 飛鏢投出未上靶且機台**未**感應時，該鏢不得重投。如有發現重投，則將判定該局落敗。
- 5.5 飛鏢投出未上靶且機台**有**感應時，將依感應為主。
★5.4 & 5.5適用於DARTSLIVE2 & DARTSLIVE3飛鏢機台。
- 5.6 若斷線狀況在單日賽事期間頻繁發生請與對手協調延賽日期，協調後請通知大會並填寫表單。
★頻繁發生之定義：5局內發生3次以上。
- 5.7 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，請與對手協調延賽日期，協調後請通知大會並填寫表單。
★若5.6 & 5.7雙方無法協調日期，也無法同意大會更改的日期，該場比賽的比分將以0：0計算。
★延賽相關規定請見「6) 更改比賽日期 及開賽時間」

比賽詳情

6.更改比賽日期 & 開賽時間

- 6.1 季賽隊伍在季賽最後一日以前皆可改期，而季賽最後一場無法延賽。
- 6.2 如有任何一隊需要更改比賽日期，請依以下程序申請：
- ①通知對方隊長並協議延賽日期。
 - ②協議成功後，其中一方隊長需填寫表單申請改期，表單於每週一/二/三/四18:00收單處理。
- 6.3 延賽日不得超過季賽最後一日。
- 6.4 各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 申請方如未能於原定比賽日當天下午18:00前成功填寫表單申請，不論協議確定與否，改期一律失效，需於原定時間比賽。
※如遇突發狀況，當天臨時不能出賽，請務必先通知對方隊長，立即協調改期或以該隊剩下的成員出賽，再通知大會雙方的決定，上述行為需於當日表定開賽時間（20:00 / 20:30）前完成。如申請方未能依規定處理，將依規章「比賽詳情」「8) 缺席及人數不足」規定處理。
- 6.6 填表申請後，隊長需自行確認是否正確更改賽程。
- 6.7 大會不建議延賽，延賽前請注意，延賽日期若非賽事表定期間(即週一~四)，大會並無安排值班人員，有任何需比賽當下處理之問題需由雙方自行協調承擔。若雙方仍有疑慮，以大會後續判定為準，隊伍不得有疑議。
- 6.8 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官方網站：
<https://www.dartslive.com/tw/>之公告。

比賽詳情

7. 隊員注意事項

- 7.1 季賽週開賽後隊員可增加至6人，新增隊員必須從未參與該分區的任何賽事。
- 7.2 季賽可刪減隊員，但該隊員必須為未曾出賽之隊員。
- 7.3 隊長需正確填寫表單以申請隊員異動，表單每週一18:00收單，超過期限填寫則會留待下週處理。
- 7.4 季後賽不得新增隊員。
- 7.5 隊員在季賽期間，出賽場次需超過**總場次的20%(含20%)**才可於季後賽出賽。

例：每週賽事共有15場的GAME，季賽共有8週，總計120場的GAME，隊員需參賽超過24場(含24場)的GAME，才可在季後賽出賽。

- 7.6 隊員的DARTSLIVE CARD如有遺失，需在**比賽前進行轉卡**，轉卡後也請通知大會，若是在比賽後才進行轉卡，還請通知對方將機台重新開機後才可進行賽事。

8. 缺席 & 人數不足

- 8.1 如比賽當日人數不足，仍可出賽，當遇到不足人數的局數時，需按紅色鍵略過該局。
- 8.2 略過局稱為BYE GAME，將判定對手該局獲勝。
- 8.3 缺席
 - ① 聯賽隊伍如未能出席比賽，可申請延賽。延賽相關規定請見「6) 更改比賽日期及開賽時間」。
 - ② 若聯賽隊伍未出席比賽，將視為「缺席」，隊伍於開賽時間半小時後確認對手全員未出席即可通知大會，大會接收到訊息且確認無誤後將判定未出席隊伍為「缺席」。
 - ③ 若缺席賽事之隊伍將判定全賽季棄權，並且不受理退費。該隊伍之所有賽事將重新以「0:17」作無效計算，並有其他處分。(例：該隊隊員禁賽)。
 - ④ 若發生上述第③條情事，該組其他隊伍遇到棄賽隊伍的賽事仍需正常出席並投幣、插卡，並且手動選按全場BYE GAME。
- 8.4 隊伍若因特殊原因無法出席比賽，務必於開賽前事先通知大會及對手。大會將協助兩隊協議延賽時間，切記只要隊伍有1人出賽即不視為缺席，請避免採取缺席之手段，以免影響同組隊伍權益。

比賽詳情

9.失格判定

- 9.1 大會將嚴懲舞弊或未保持運動家精神之隊伍，並保留強制行為嚴重或累犯者退賽之權利。
- 9.2 若比賽過程有換人、代打或上場順序錯誤等情況遭檢舉，將判定該局落敗。
- 9.3 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。
- 9.4 參賽隊伍或參賽者之DARTSLIVE CARD的卡名、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，該選手需立即更改，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。
- 9.5 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。

10.其他

- 10.1 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。
- 10.2 本賽例若有未盡之處，大會有權因實際需要而加以修改。
- 10.3 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。
- 10.4 如有任何爭議，大會擁有最終解釋權及裁決權。