



**PREMIER
LEAGUE**
ASIA

亚洲飞镖巅峰

报名手册

內容目錄

- 01 關於 DARTSLIVE ASIA PREMIER LEAGUE
- 02 參賽資格
- 03 聯賽日期及賽程安排
- 04 報名詳情
- 官方資訊
- 05 聯賽晉級規則
- 獎勵內容
- 06 比賽賽制

關於



DARTSLIVE SINGAPORE 隆重推出亞洲頂尖聯賽（**ASIA PREMIER LEAGUE**）
這是一場突破性的賽事，旨在匯聚來自亞洲各地最優秀的飛鏢選手。

這不僅僅是一系列比賽，更是一場對精準、運動精神與頂尖競技的慶典，凝聚來自不同國家的菁英選手，攜手追求卓越。

亞洲頂尖聯賽（APL）的目標是打造一個充滿活力、極具競爭性的舞台，讓亞洲頂尖飛鏢選手展現實力、挑戰強敵，並推動區域內飛鏢運動的整體水準。每週都將呈現激烈對抗、精彩對決，讓選手有機會在亞洲舞台上嶄露頭角、贏得榮耀。

無論你是經驗豐富的職業選手，還是忠實熱血的粉絲，亞洲頂尖聯賽都將帶來難忘的精彩賽事，並為亞洲飛鏢運動翻開嶄新篇章。

聯賽即將開始！
飛得準，贏得穩！祝好運！

參賽資格

- a) 必須持有 DARTSLIVE CARD，並擁有有效的 Rating。
- b) 僅限 DARTSLIVE Rating 14 分以上的鏢手參加此聯賽。
- b) 必須是亞洲參賽國家的公民，或是居住／工作於該國的外籍人士。
- c) 選手年齡限制須嚴格依照所屬 Home Shop 的營業規定。
- d) 每個國家可派出多支隊伍參賽。
- e) 所有隊伍必須獲得參賽店家的正式批准。
- f) 參賽店家必須經由該國 DARTSLIVE 授權代理商批准。
- g) 參賽店家必須配備 DARTSLIVE 3 機台。

比賽日期與賽程安排

報名期間	2025年6月27日 至 2025年7月17日
開賽日期 (新加坡時間)	2025年8月4日 (星期一), 晚上8點30分
	2025年8月15日 (星期五), 晚上8點30分

賽季雙循環賽制賽程表				
星期一*			星期五*	
賽事	日期		賽事	日期
1	8月11日		1	8月15日
2	8月18日		2	8月22日
3	8月25日		3	9月26日
4	9月8日		4	10月 3日
5	10月13日		5	10月 17日
6	11月3日		6	11月 14日
7	11月17日		7	11月 21日
8	11月24日		8	12月 5日
9	12月8日		9	12月 12日
10	12月15日		10	12月 19日

選手更換窗口期: 2025年9月8日至9月19日

比賽之夜注意事項:

1. 每支隊伍只能選擇在星期一或星期五進行比賽。
2. 隊伍將依照所選擇的比賽之夜分組。

報名詳情

每組隊伍數量:	每組5至6隊
隊伍人數:	最少4人, 最多6人
Rating 限制:	Rating 14 以上
隊伍報名費:	每隊160美元

官方資訊

官方機台	DARTSLIVE 3
官方系統	DARTSLIVE 全球聯賽系統 (DARTSLIVE GLOBAL LEAGUE SYSTEM)
官方網站	https://league.dartslive.com/sg/
官方聯賽負責人聯絡方式	<ul style="list-style-type: none"> 電子郵件: league_sg@dartslive.com 行動電話 (WhatsApp專用): +65 9777 4778 僅提供英文或中文 (普通話) 服務
官方主場店家	<ul style="list-style-type: none"> 必須經 DARTSLIVE 授權代理商批准 必須配備 DARTSLIVE 3 機台 限定一台 DARTSLIVE 3 對應一隊伍及一個比賽之夜

聯賽晉級規則



聯賽賽季

雙循環賽制，小組每組5或6隊

- 每組前4名晉級下一階段
- 每場比賽勝利得1分
- 每場比賽整場勝利隊伍額外獲得1分獎勵



聯賽季後賽

單循環賽制，小組每組3或4隊。前2名晉級下一階段



聯賽決賽

單淘汰賽制

聯賽獎金

決賽（單淘汰賽）名次*	獎金
冠軍	USD 3,800
亞軍	USD 1,800
四強	USD 800

*所有獲獎隊伍將獲得獎盃與證書

比賽賽制

階段	賽事編號	隊伍形式	比賽模式
第一階段 (不得重複出賽)	1	雙打	701 – Crk – 701
	2分鐘休息		
	2	雙打	Crk – 701 – Crk
	5分鐘休息		
第二階段 (不得重複出賽)	3	單打	701 – Crk – Ch
	2分鐘休息		
	4	單打	701 – Crk – Ch
	2分鐘休息		
	5	單打	Shootout x 1
	5分鐘休息		
第三階段 (可重複出賽)	6	三人組	Half-IT x 1 (GM mode)
	2分鐘休息		
	7	團體戰	1101 X 1 (MO)

請注意：

全部比賽皆為無爆分 (No Bust)、無讓分 (No Handicap) 制度。
 所有比賽將啟用 DARTSLIVE 3 機台的每人20秒出標時間提示功能。
 每隊每場比賽所需投幣：40 Credits
 不同國家對 40 Credits 所對應的金額可能略有不同。

全球聯賽 比賽規則

08 比賽啟動與出場順序

平手情況處理方式

09 不當行為規定

10 比賽棄權與判負規則

11 比賽改期規則

更換選手窗口期規定

全球聯賽比賽規則

1. 比賽啟動與出場順序

a) 任意一位隊員可為自己隊伍啟動線上全球聯賽系統，方法為：將已完成報名登錄的 DARTSLIVE CARD 插入指定插槽，並為隊伍投入所需遊戲幣。

b) 所有組別の出場順序如下：

第一局 (1st Leg)	由 DARTSLIVE 3 機台進行擲幣及比中心功能 (Coin Toss & Cork)，勝方先攻。
第二局 (2nd Leg)	由第一局落敗隊伍先攻。
第三局 (3rd Leg)	再次使用 DARTSLIVE 3 機台進行擲幣及比中心功能，勝方先攻。

c) 錯誤輪次出標情況處理方式：

若出現隊員在非自己輪次出標得分，且對手已完成下一輪出標並得分後才發現錯誤，該分數依然有效。

不過，在下一輪中，違規隊伍需將「被跳過的選手」與「誤出標的選手」對調一次，完成該輪後，將恢復正確の出標順序。

2. 平手情況處理方式

a) 發生平手的情況：

- 701賽制：比賽結束時無論分數差距，未能結束比賽即視為平手。
- Standard Cricket / Half It：比賽結束時雙方分數相同。

b) 加賽決勝 (Tie Breaker)：

系統將啟動 Bulls-Up, 最接近正中黑心者勝出。

全球聯賽比賽規則

3. 不當行為規定

3.1 冒名出賽 (Impersonation)

任何人（無論是否註冊於聯賽中）使用其他選手的 DARTSLIVE CARD 參賽，一經查獲，視為冒名出賽。

3.2 操控得分行為 (Manipulation of Game Points)

任何選手或共犯手動按壓機台靶心以製造虛假得分的行為將被嚴正處理。

3.3 若懷疑有舞弊行為，需遵守以下流程：

- a) 懷疑有作弊情況時，必須在尚未完成的比賽中立即提出申訴，停止比賽並聯絡聯賽負責人 (League Master)。
- b) 聯賽負責人將指示雙方隊伍從該點起開始全程錄影，直到整晚比賽結束為止。
- c) 若有隊伍不願遵守錄影指示，則該隊視為棄權，當晚所有剩餘比賽點數將判給對手。
- d) 比賽結束後，雙方隊伍必須提交當晚錄製之影片給聯賽負責人，若未提交，將視為棄權該場比賽，剩餘比賽點數同樣判給對手。
- e) 任何涉及舞弊的隊伍與店家，將被停賽並取消本季聯賽參賽資格。

全球聯賽比賽規則

4. 比賽棄權與判負規則

4.1 比賽棄權 (Concede Game):

- a) 若隊伍有選手到場，但人數不足無法進行某場比賽，則必須棄權該場無法出賽的比賽。
- b) 可給予5分鐘緩衝時間，等待其他隊員到場參加下一場比賽。
- c) 棄權場次的比賽分數將直接判給對手隊伍。示例如下：

時間 (新加坡時間)	情況
8.15pm	報到 (至少需達開賽最低人數)
8.30pm	比賽第一第一局開始
8.35pm	若人數仍不足，第二場需棄權
8.40pm	若仍無法湊齊人數，將被判整晚棄權，對手可獲得剩餘比賽 60% 的積分

4.2 整場比賽棄權 (Walkover Entire Match):

- a) 所有聯賽比賽於晚上8:30 (新加坡時間) 準時開始。若某隊在8:30前無任何選手到場，對手有權要求判整場棄權，並可獲得整場比賽 60% 的勝場積分。
- b) 若雙方皆人數不足，當晚比賽將作廢 (記錄為 0 - 0)。
- c) 第二次被判整場棄權後，該隊將被移出整季聯賽。
- d) 隊伍移除政策 (無論聯賽為上半季或下半季):
 - 若該半季的所有賽事皆已完成，則比賽結果將維持不變。
 - 若該半季尚未完成所有賽事，則該被移除隊伍於該半季所參與之所有比賽結果將一律作廢並歸零。

備註： 聯賽主辦單位保留依實際情況，對棄權判分規則進行酌情調整的權利

全球聯賽比賽規則

5. 比賽改期規則

- a) 每支隊伍每季最多可申請2次改期。
- b) 改期的比賽日期僅限於原定比賽日期的前後一週內。
- c) 提出改期的隊長需主動聯繫對手隊伍隊長及主場店家負責人，取得三方同意後，方可提出申請。
- d) 在獲得所有相關人員同意後，隊長必須於原定比賽日前至少3個工作天，提交線上改期申請表。
- e) 聯賽負責人（League Master）將聯絡所有相關人員確認同意。
- f) 一經確認改期後，比賽日期不得再更動。
- g) 賽季最後一場比賽嚴禁改期。
- h) 若因技術問題導致比賽無法繼續，聯賽負責人有權決定是否安排改期。此類改期不會計入每隊兩次改期額度內。

6. 更換選手窗口期規定

每隊最多可進行2次以下變更項目：

- a) 每隊可新增或替換一位選手。
- b) 新增選手不得來自同賽季其他參賽隊伍。
- c) 被加入的選手必須為本賽季首次參加聯賽的新選手，且不得來自其他參賽隊伍。

重要備註

主辦單位保留隨時修改、覆蓋或撤銷本規則任何內容之權利，若有助於維護 DARTSLIVE 官方聯賽的公平性、公正性與整體平衡。若遇未盡事宜或未列明之情況，聯賽管理團隊有權參考《DARTSLIVE SINGAPORE 官方聯賽規則手冊》作為依據處理。

更新日期：2025年6月

全球聯賽技術 問題處理指引

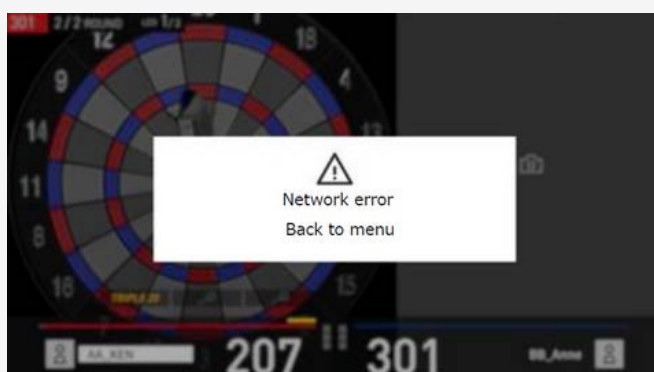
- | | |
|-------|----------|
| 13 | 機台網路異常 |
| 14-15 | 機台當機處理方式 |
| 16 | 攝影機問題 |
| | 店家網路問題 |
| | 計分偵測問題 |

全球聯賽技術 問題處理指引

比賽中斷處理方式
(適用於 DARTSLIVE 3 機台)

1. 機台網路異常

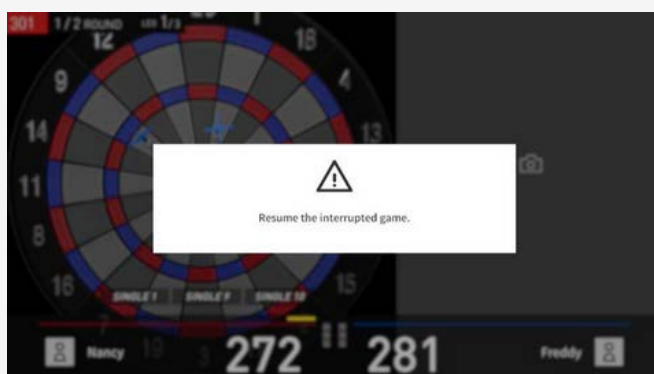
當某一方因網路問題導致系統當機或中斷時，雙方機台螢幕上將顯示相關訊息，通知目前比賽無法繼續。



接下來的畫面將顯示系統正在同步處理中的提示訊息：



一旦雙方系統同步完成，比賽將自動恢復至中斷時的該輪比賽進度：



全球聯賽技術 問題處理指引

比賽中斷處理方式
(適用於 DARTSLIVE 3 機台)

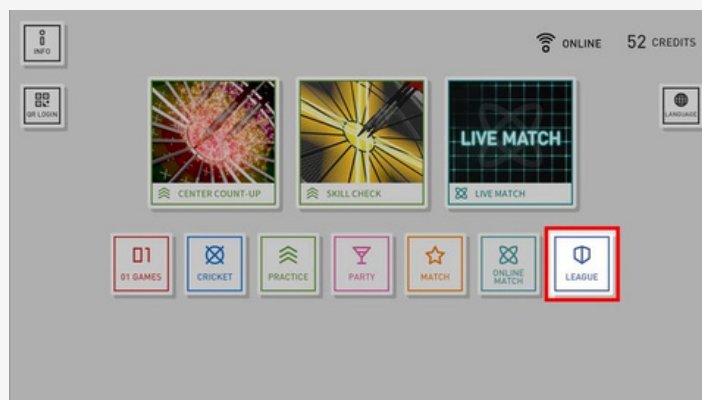
2. 機台當機處理方式

當 DARTSLIVE 機台出現當機或無反應的情況時，請依照以下步驟操作：

1. 立即發送訊息給聯賽負責人 (League Master) 手機聯絡方式。
2. 聯賽負責人將通知對方隊伍，有一方機台當機，雙方需同步重啟機台。
3. 關閉機台 (電源開關位於機台左側)。
4. 等待約 10 秒鐘。
5. 重新開啟機台，等待系統啟動與重新連線。



6. 重啟後，機台將回到主選單畫面：



7. 選擇【聯賽 (LEAGUE)】選項]

全球聯賽技術 問題處理指引

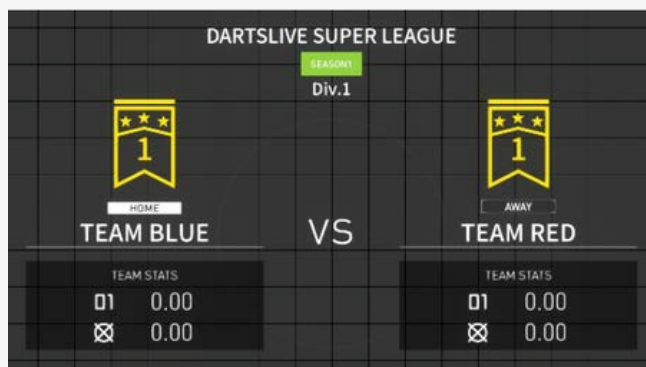
比賽中斷處理方式
(適用於 DARTSLIVE 3 機台)

8. 螢幕上會顯示您的比賽，如左圖所示。

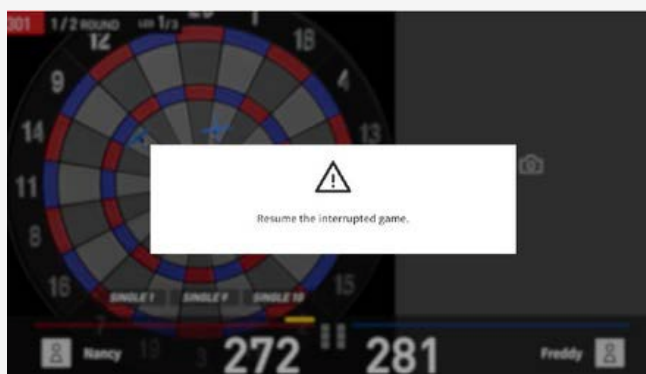
9. 選擇您的比賽，然後點擊【開始比賽 (MATCH START)】，如右圖所示。



10. 系統將自動與對手配對：



11. 比賽將從中斷的位置自動恢復繼續進行：



12. 按照螢幕顯示繼續進行比賽。

全球聯賽技術 問題處理指引

比賽中斷處理方式
(適用於 DARTSLIVE 3 機台)

C. 攝影機問題

若無法在攝影機畫面看到對手，但比賽仍在進行中，適用以下規則：

- (a) 雙方隊伍必須繼續完成比賽。
- (b) 比賽結果為最終結果，雙方均視為接受。

D. 店家網路問題

此情況指的是店家內部網路異常，非 DARTSLIVE 機台問題。

- (a) 受影響隊伍需立即通知店家負責人，並同時向聯賽負責人手機發送訊息。
- (b) 店家有30分鐘時間與網路服務提供商協調修復網路問題。
- (c) 聯賽負責人會通知對方隊伍主隊網路狀況及30分鐘時間限制。
- (d) 30分鐘期限到後，聯賽負責人將聯絡主隊隊長更新狀況。
- (e) 若店家無法修復網路，聯賽負責人將決定比賽改期。

E. 計分偵測問題

(a) 計分錯誤

若偵測到飛鏢分數錯誤，僅在飛鏢尚未拔出時才能進行回合重置。

請注意：

系統結果具有最終效力。若雙方顯示不同比賽結果，經聯賽負責人確認後，後台系統所紀錄的結果即為官方正式比賽結果。