



PREMIER
LEAGUE
ASIA

亞洲飛鏢巔峰

國際規章

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 (OI/MO)
	2分鐘休息		
	2	雙打	Crk – 701 – Crk (OI/MO)
	5分鐘休息		
第二階段 (不得重複出賽)	3	單打	701 – Crk – Ch (OI/MO)
	2分鐘休息		
	4	單打	701 – Crk – Ch (OI/MO)
	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 (OI/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

03 比賽啟動與出場順序

平手情況處理方式

04 不當行為規定

05 比賽棄權與判負規則

06 比賽改期規則

更換選手窗口期規定

07 穿著規定

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) 在任何情況下，若某位選手（選手A）在其隊友（選手B）的回合中得分：

任何發現回合違規的選手必須：

- 拍攝螢幕顯示（顯示回合順序）的照片或截圖。
- 立即提交給聯賽負責人（League Master）。
- 聯賽負責人將確認已收到並聯繫雙方隊伍以進行確認。
- 雙方隊伍必須繼續比賽，由選手B在下一輪擲鏢。

處分：

- 違規隊伍將自動判負；
- （如適用）比賽結果將改判為對手獲勝。

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

全球聯賽比賽規則

7. 穿著規定

為維護 DARTSLIVE 聯賽的專業性、尊重及飛鏢運動的發展，所有選手必須嚴格遵守以下規範：

a) 服裝

- 男選手：僅限穿著長褲或牛仔褲，不得穿著無袖上衣。
- 女選手：不得穿著暴露服裝，嚴禁無袖上衣、露腰上衣、迷你裙及熱褲。

b) 鞋類

- 僅允許穿著前後完全包覆的鞋款。
- 禁止穿著：Crocs、穆勒鞋，或任何無法完全包覆雙足的鞋類。

c) 頭飾

- 僅限因宗教原因佩戴。
- 必須為純色（不得有圖案、標誌或品牌）。
- 不得遮蓋前額（例如：棒球帽須反戴）。

處分：

- 若選手未遵守服裝規定，將被禁止參加當日所有已排定的比賽。
- 若選手在進行中的比賽中被發現穿著短褲，該選手已進行的所有比賽將（如適用）改判為對手獲勝。

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8月

全球聯賽技術 問題處理指引

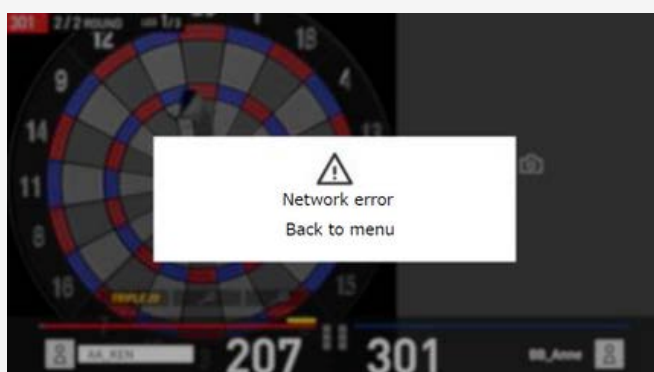
- 08 機台網路異常
- 09-10 機台當機處理方式
- 11 攝影機問題
店家網路問題
- 12 計分偵測問題
比賽中斷／斷線問題

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

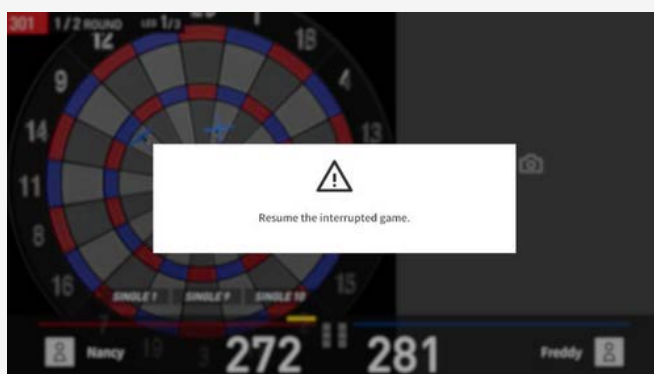
當某一方因網路問題導致系統當機或中斷時，雙方機台螢幕上將顯示相關訊息，通知目前比賽無法繼續。



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)

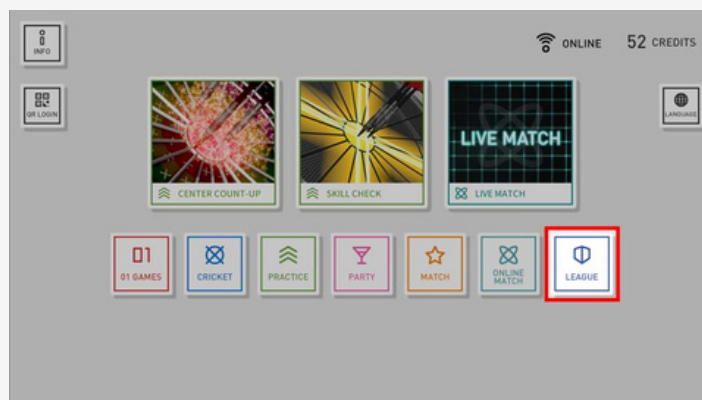
2. 機台當機處理方式

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：

- 2.1 立即發送訊息給聯賽負責人 (League Master) 手機聯絡方式。
- 2.2 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。
- 2.3 關閉機台 (電源開關位於機台左側)。
- 2.4 等待約 10 秒鐘。
- 2.5 重新開啟機台，等待系統啟動與重新連線。



2.6 重啟後，機台將回到主選單畫面：



2.7 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)

2.8 螢幕上會顯示您的比賽，如左圖所示。

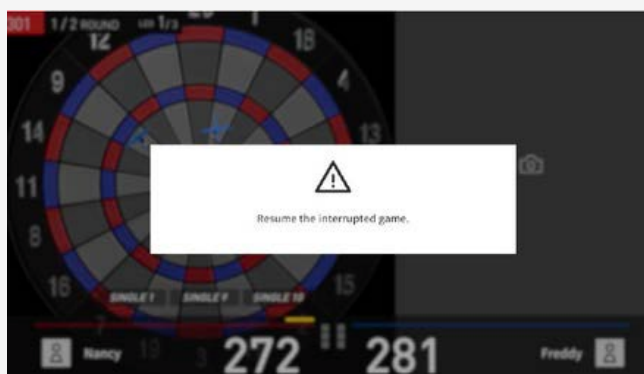
2.9 選擇您的比賽，然後點擊【開始比賽 (MATCH START)】，如右圖所示。



2.10 系統將自動與對手配對：



2.11 比賽將從中斷的位置自動恢復繼續進行：



2.12 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)

3. 攝影機問題

若在攝影機畫面中無法看到對手，但比賽仍在進行，適用以下規則：

- (a) 隊伍需拍攝螢幕顯示（截圖）並提交給聯賽負責人（League Master）。
- (b) 隊伍需使用任何手機設置錄影，並繼續完成剩餘比賽。
- (c) 每局比賽結束後，隊伍必須將錄影提交給聯賽負責人。

注意：錄影必須清楚拍攝到選手站在擲鏢線上的動作，以及鏢靶與螢幕畫面。

4. 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。

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)

5. 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。

(b) 手動登錄分數 (機器未偵測到中鏢)

若鏢已插中但機器未能登錄分數：

- 擲鏢選手必須立即暫停比賽並通知對手。
- 雙方隊伍必須目視確認該鏢正確插入指定區域後，方可手動按壓以登錄分數。
- 若對手對該區域有異議，則該分數不得手動加入，並以機器紀錄為準。
(若無分數則記為「OUT」)。

處分：若隊伍未經同意繼續比賽或單方面按壓鏢：

- 比賽結果將改判為對手獲勝 (2-0)
- 該隊將被發出警告

6. 比賽中斷／斷線問題

當在 5 局內出現超過 3 次比賽斷線情況時，適用以下規則：

(a) 受影響的隊伍必須立即通知聯賽負責人 (League Master)。

(b) 隊伍需協調並重新安排日期，以完成剩餘比賽。

若雙方無法就新的比賽日期達成一致，或不接受主辦單位所提供的替代日期，則剩餘未完成的比賽將作廢並記為 0-0，已完成的比賽比分則維持有效。

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。