

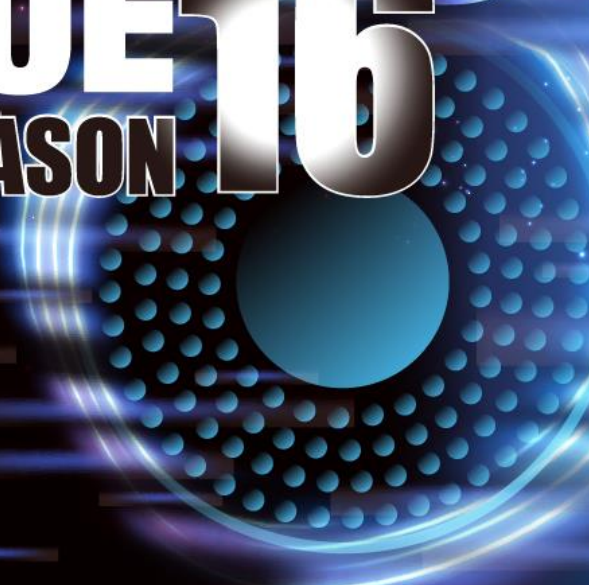


**TAIWAN**

# **SUPER LEAGUE 16**

**SEASON**

SUPER LEAGUE SEASON 16  
RULE BOOK



## 比賽章程

### 比賽日期

2026年1月~2026年7月

### 比賽時間

PREMIER DIVISION(Online)	逢週一 20:00
SENIOR DIVISION(Online)	逢週二 20:00
AMATEUR DIVISION(Online)	逢週三 20:00
D2 GENERAL DIVISION(Online)	逢週四 20:00
D3 GENERAL DIVISION(Online)	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 LEAGUE SEASON 16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。

DIVISION	PREMIER	SENIOR	AMATEUR	GENERAL
賽事時間	星期一	星期二	星期三	星期四
對戰方式	網路聯賽			
使用機台	DARTSLIVE3			DARTSLIVE2 DARTSLIVE3
報名級數限制 ★級數計算 包含小數點	無	級數最高4人 合計不高於 65.00	級數最高4人 合計不高於55.00 超過12.99級者 最多2人	級數最高4人 合計不高於46.00 超過12.99級者 最多1人
單局級數限制	無			
單場爆級制	無			0.12
讓級讓分制	無			有
隊伍人數	每隊最少4人，最多16人			

★同一隊伍與隊員報名GENERAL DIVISION只能擇一機台報名。

### 報名日期

2025年12月3日~12月17日

### 費用

PREMIER DIVISION(Online)	NTD 6,000 / 隊
SENIOR DIVISION(Online)	NTD 5,000 / 隊
AMATEUR DIVISION(Online)	NTD 4,000 / 隊
D2 GENERAL DIVISION(Online)	NTD 3,000 / 隊
D3 GENERAL DIVISION(Online)	NTD 3,000 / 隊

## 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。

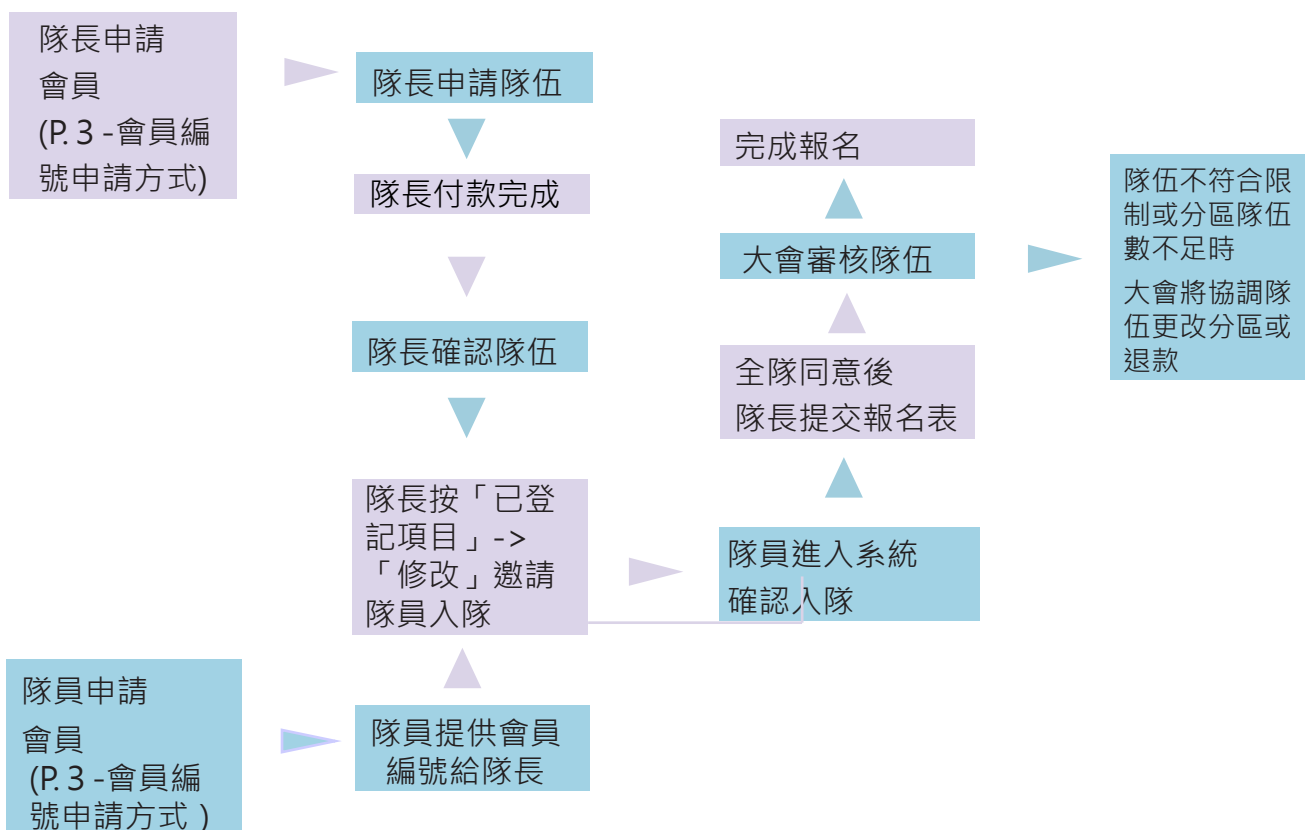
#### 會員如何加入隊伍

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。



## 一般季賽-預定比賽日程

一般季賽	週一 PREMIER	週二 SENIOR	週三 AMATEUR	週四 (D2 & D3) GENERAL
Week 1	1月5日	1月6日	1月7日	1月8日
Week 2	1月12日	1月13日	1月14日	1月15日
Week 3	1月19日	1月20日	1月21日	1月22日
Week 4	1月26日	1月27日	1月28日	1月29日
Week 5	2月2日	2月3日	2月4日	2月5日
Week 6	2月9日	2月10日	2月11日	2月12日
Week 7	3月2日	3月3日	3月4日	3月5日
Week 8	3月9日	3月10日	3月11日	3月12日
Week 9	3月16日	3月17日	3月18日	3月19日
Week 10	3月23日	3月24日	3月25日	3月26日
Week 11	4月13日	4月14日	4月15日	4月16日
Week 12	4月20日	4月21日	4月22日	4月23日
Week 13	5月4日	5月5日	5月6日	5月7日
Week 14	5月11日	5月12日	5月13日	5月14日

★一般賽季採雙循環制進行。

★賽季結束後，PREMIER / SENIOR / AMATEUR / D2 GENERAL / D3 GENERAL，每個組別**第一~四名**的隊伍晉級季後賽。

★晉級隊伍數將依各分區總隊伍數進行調整。

★季賽最晚結束日程：

PREMIER：5月11日、SENIOR：5月12日、AMATEUR：5月13日、D2 & D3 GENERAL：5月14日

★比賽日程將依照隊伍數量調整，上述表格以一組8隊推算。



# SUPER LEAGUE 16

SEASON



## 季後賽-預定比賽日程

季後賽	週一 PREMIER	週二 SENIOR	週三 AMATEUR	週四 (D2 & D3) GENERAL
Week 1	5月25日	5月26日	5月27日	5月28日
Week 2	6月1日	6月2日	6月3日	6月4日
Week 3	6月8日	6月9日	6月10日	6月11日
Week 4	6月22日	6月23日	6月24日	6月25日
Week 5	SUPER LEAGUE SEASON 16 FIESTA	6月30日	7月1日	7月2日
Week 6			7月8日	7月9日

★季後賽採單淘汰制進行。

★PREMIER DIV. · 季後賽冠亞軍決賽 · 將在SUPER LEAGUE Season 16 Fiesta現場舉行。

★季後賽最晚結束日程：

SENIOR：6月30日、AMATEUR：7月8日、D2 GENERAL：7月2日、D3 GENERAL：7月9日

★比賽日程將依照隊伍數量調整，上述表格以一組32隊推算。



# SUPER LEAGUE 16

SEASON



## 一般季賽獎金及獎項

組別	PREMIER	SENIOR	AMATEUR	D2 GENERAL	D3 GENERAL
冠軍	9,900來福幣	8,910來福幣	7,920來福幣	6,930來福幣	6,930來福幣
	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5
亞軍	8,910來福幣	7,920來福幣	6,930來福幣	5,940來福幣	5,940來福幣
	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5
季軍	7,920來福幣	6,930來福幣	5,940來福幣	4,950來福幣	4,950來福幣
	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5
殿軍	6,930來福幣	5,940來福幣	4,950來福幣	3,960來福幣	3,960來福幣
	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5

	PREMIER	SENIOR	AMATEUR	D2 & D3 GENERAL
聯賽優惠	享DARTSLIVE OPEN 2026 TAICHUNG賽事優先報名權			

★各Group需達6隊才能領取季軍獎項，達8隊才能領取殿軍獎項。

★以上獎項於SUPER LEAGUE Season 16 Fiesta頒發，隊伍需至少一人出席方可領取，未出席者視同**放棄獎項**。



# SUPER LEAGUE 16

SEASON



## 季後賽獎金及獎項

組別	PREMIER	SENIOR	AMATEUR	D3 GENERAL	D2 GENERAL
冠軍	16,830來福幣	14,850來福幣	11,880來福幣	8,910來福幣	8,910來福幣
	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5
亞軍	11,880來福幣	10,890來福幣	8,910來福幣	6,930來福幣	6,930來福幣
	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5
季軍	7,920來福幣	6,930來福幣	5,940來福幣	4,950來福幣	4,950來福幣
	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5	獎盃*1+獎牌*5

★季後賽需達6隊才能領取亞軍獎項，達8隊才能領取季軍獎項。



# SUPER LEAGUE 16

SEASON

## 特製徽章

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				
HAT TRICK KING☆	得獎者將獲得獎盃一座			
WHITE HORSE KING★				

☆全季獲得HAT TRICK次數最多的選手可獲此獎。如遇多名選手同分，則以出賽率較少者勝出；如遇雙方出賽率相同，則全季01比賽計算出之PPR(80%)較高者獲勝。

(出賽率計算方法：如選手共得HAT TRICK 42次，選手可出場比賽局數為42，則會以42除42，得平均出賽1局獲得次數為1次。)

★全季獲得WHITE HORSE次數最多的選手可獲此獎。如遇多名選手同分，則以出賽率較少者勝出；如遇雙方出賽率相同，則全季CRICKET比賽計算出之MPR(80%)較高者獲勝。

(出賽率計算方法：如選手共得WHITE HORSE 12次，選手可出場比賽局數為36，則會以12除36，得平均出賽1局獲得次數為0.3次。)

註：PPR是指01項目平均每局之分數。

MPR是指CRICKET項目平均每局之MARK數。

## 一般季賽 & 季後賽比賽項目 - PREMIER DIVISION

PREMIER DIVISION			
PART 1 (每人限出場1次)	GAME 1	SINGLES	701 (OI/MO)
	GAME 2	SINGLES	HALF-IT
	GAME 3	SINGLES	S. CRICKET
	GAME 4	SINGLES	COUNT UP
PART 2 (每人限出場1次)	GAME 5	DOUBLES	SHOOT OUT
	GAME 6	DOUBLES	FREEZE 701 (OI/MO)
PART 3 (每人出場限1次)	GAME 7	SINGLES	HALF-IT (Master)
	GAME 8	SINGLES	701 (DI/DO , 25/50)
	GAME 9	SINGLES	SHOOT OUT
	GAME 10	SINGLES	S. CRICKET
PART 4 (每人限出場1次)	GAME 11	DOUBLES	TEAM CRICKET
	GAME 12	DOUBLES	HALF-IT (Master)
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 (首鏢可攻擊任意位置)，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(攻擊任意位置都可結鏢)，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。

RT. LIMIT XX =

出賽成員合計等級不得高於XX級。

★一般季賽賽事為積分制需將15場賽事比完；季後賽賽事為先取得8勝的隊伍獲勝。

★FREEZE 01規則補充：在被冰凍時結鏢，系統將判定為落敗(LOSE)。

## 一般季賽 & 季後賽比賽項目-SENIOR DIVISION

SENIOR DIVISION			
PART 1 (每人限出場1次)	GAME 1	SINGLES	701 (OI/MO)
	GAME 2	SINGLES	HALF-IT
	GAME 3	SINGLES	S. CRICKET
	GAME 4	SINGLES	COUNT UP
PART 2 (每人限出場1次)	GAME 5	DOUBLES	SHOOT OUT
	GAME 6	DOUBLES	FREEZE 701 (OI/MO)
PART 3 (每人出場限1次)	GAME 7	SINGLES	HALF-IT
	GAME 8	SINGLES	701 (DI/DO , 25/50)
	GAME 9	SINGLES	SHOOT OUT
	GAME 10	SINGLES	S. CRICKET
PART 4 (每人限出場1次)	GAME 11	DOUBLES	S. CRICKET
	GAME 12	DOUBLES	HALF-IT
PART 5 (每人限出場1次)	GAME 13	DOUBLES	701 (OI/MO)
	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 (首鏢可攻擊任意位置) · 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(攻擊任意位置都可結鏢) · 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。

RT. LIMIT XX =

出賽成員合計等級不得高於XX級。

★一般季賽賽事為積分制需將15場賽事比完；季後賽賽事為先取得8勝的隊伍獲勝。

★FREEZE 01規則補充：在被冰凍時結鏢，系統將判定為落敗(LOSE)。



# SUPER LEAGUE 16

SEASON



## 一般季賽 & 季後賽比賽項目-AMATEUR DIVISION

### AMATEUR DIVISION

PART 1 (每人限出場1次)	GAME 1	SINGLES	COUNT UP
	GAME 2	SINGLES	501 (OI/MO)
	GAME 3	SINGLES	501 (OI/MO)
	GAME 4	SINGLES	S. CRICKET
PART 2 (每人限出場1次)	GAME 5	DOUBLES	701 (OI/MO)
	GAME 6	DOUBLES	HALF-IT
PART 3 (每人出場限1次)	GAME 7	SINGLES	S. CRICKET
	GAME 8	SINGLES	SHOOT OUT
	GAME 9	SINGLES	501 (DI/DO, 25/50)
	GAME 10	SINGLES	S. CRICKET
PART 4 (每人限出場1次)	GAME 11	DOUBLES	S. CRICKET
	GAME 12	DOUBLES	FREEZE 701 (OI/MO)
PART 5 (每人限出場1次)	GAME 13	DOUBLES	COUNT UP
	GAME 14	DOUBLES	701 (OI/MO)
PART 6	GAME 15	GALLON	901 (OI/MO)

用語解說：(部分未使用，僅供參考)

OI/DI/MI =

OPEN IN (首鏢可攻擊任意位置) · 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 (攻擊任意位置都可結鏢) · 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。

RT. LIMIT XX =

出賽成員合計等級不得高於 XX 級。

★一般季賽賽事為積分制需將 15 場賽事比完；季後賽賽事為先取得 8 勝的隊伍獲勝。

★FREEZE 01 規則補充：在被冰凍時結鏢，系統將判定為爆鏢 (BUST)。

## 一般季賽 & 季後賽比賽項目-D2 & D3 GENERAL DIVISION

### D2 & D3 GENERAL DIVISION

PART 1 (每人限出場1次)	GAME 1	SINGLES	COUNT UP
	GAME 2	SINGLES	SHOOT OUT
	GAME 3	SINGLES	S. CRICKET
	GAME 4	SINGLES	501 (OI/OO)
PART 2 (每人限出場1次)	GAME 5	DOUBLES	701 (OI/OO)
	GAME 6	DOUBLES	COUNT UP
PART 3 (每人出場限1次)	GAME 7	SINGLES	HALF-IT
	GAME 8	SINGLES	S. CRICKET
	GAME 9	SINGLES	501 (OI/MO)
	GAME 10	SINGLES	S. CRICKET
PART 4 (每人限出場1次)	GAME 11	DOUBLES	S. CRICKET
	GAME 12	DOUBLES	701 (OI/MO)
PART 5	GAME 13	GALLON	901 (OI/OO)

用語解說：(部分未使用，僅供參考)

OI/DI/MI =

OPEN IN (首鏢可攻擊任意位置) · 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(攻擊任意位置都可結鏢) · 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。

RT. LIMIT XX =

出賽成員合計等級不得高於XX級。

★一般季賽賽事為積分制需將13場賽事比完；季後賽賽事為先取得7勝的隊伍獲勝。

## 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](mailto: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(GROUP)採雙循環主客制賽事。
- 1.2 一日的賽事為一場(MATCH)比賽，每場比賽為13~15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 每個組別比賽均以隊伍名次按照SEASON中所得POINT總和 ( GAME POINT + BONUS POINT ) 從多到少排列。  
★若所得POINT總和相同，則按照以下優先順序排列名次。
  - ①獲勝GAME次數較多之隊伍排名靠前
  - ②落敗GAME次數較少之隊伍排名靠前
  - ③獲勝LEG次數較多之隊伍排名靠前
  - ④落敗LEG次數較少之隊伍排名靠前
  - ⑤直接對決結果
  - ⑥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。  
PREMIER：TWD 600元、SENIOR：TWD 600元  
AMATEUR：TWD 500元、D2 & D3 GENERAL：TWD 500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，確認比賽機台螢幕顯示之參賽者名稱是否正確。若在插錯卡情況發生，但已經出鏢，將判定插錯卡隊伍該局落敗。
- 3.6 選手交替途中(螢幕上顯示「REMOVE DARTS」時)投鏢一律不予計分，亦不得重新投鏢，若是手動更改分數，將判定該局落敗。
- 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。
- 5.3 DARTSLIVE3 飛鏢機台在比賽過程中，若有感應錯誤，**請勿拔除飛鏢並暫停比賽**，拍照後通知大會，再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或無法提供照片，將判定該選手直接落敗。
- 5.4 飛鏢投出**有**上靶且機台**未**感應時，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，**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。
- 5.5 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。
- 5.6 飛鏢投出**未**上靶且機台**有**感應時，將依感應為主。  
**★5.4 & 5.5 & 5.6適用於DARTSLIVE2 & DARTSLIVE3飛鏢機台。**
- 5.7 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。**
- 5.8 若店鋪網路斷線、機台故障，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

- 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。
- ②季後賽隊伍延賽，不可延至下週進行，需在當週完成賽事。

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

- ①季賽延賽日不得超過季賽最後一日。
- ②季後賽延賽，不得超過當週的日期。

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16人(含隊長)，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10%(含10%)才可於季後賽出賽。

例：每週賽事共有15場的GAME，季賽共有14週，總計210場的GAME，隊員需參賽超過21場(含21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 參賽隊伍之隊伍名稱不得含有任何涉及官方、色情、侮辱、歧視、猥褻或淫穢等之字句，包含其同音或同義詞。如經官方發現或認定違反上述規定，將通知該隊伍於期限內更正隊伍名稱；未依規定完成更改者，將無法進行後續賽事。
- 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。