

## SCORE DETECTION ISSUE (GLOBAL/ONLINE GAME)

- Score Detection Mistakes
  - If the dart score is detected wrongly, correction can be done only if darts has not been removed.
- Manual Score Registration (Stuck Dart Not Detected)
  - For Global/Online Mode, the throwing player must pause play and notify their opponent.
  - Players must take a video from the throwline to the board before pressing the score and submit to respective captain's group chat.
  - Both teams must visually confirm the dart is correctly lodged in the segment before manually pressing it to register the score.
- If the opponent disputes the segment, the score cannot be manually added and stands as recorded (or 'OUT' if no score was detected)
- Penalty
  - If the team proceeds without agreement or presses the dart unilaterally, the results will be reversed to the opponent's advantage. The leg win will be awarded to the opponent's team.
  - A warning will be issued to the team.

## SCORE DETECTION ISSUE (GLOBAL/ONLINE GAME)

- **เครื่องตรวจจับคะแนนผิดพลาด**
  - หากเครื่องตรวจจับคะแนนผิดพลาด สามารถแก้ไขคะแนนได้ เฉพาะในกรณีที่ยังไม่ได้ดึงลูกดอกออกจากบอร์ดเท่านั้น
- **การลงคะแนนด้วยตนเอง (ลูกดอกปักบนบอร์ดแต่เครื่องไม่ตรวจจับคะแนน)**
  - สำหรับการแข่งขันในโหมด Global / Online ผู้เล่นที่เป็นคนปลาลูกดอกต้องหยุดเกมชั่วคราวและแจ้งฝ่ายตรงข้ามทันที
  - ผู้เล่นต้องถ่ายวิดีโอ ตั้งแต่เส้นปาไปจนถึงบอร์ด ก่อนกดลงคะแนนด้วยตนเอง และส่งวิดีโอดังกล่าวเข้ากลุ่มแชตของกัปตันทีม
  - ทั้งสองทีมต้องตรวจสอบและยืนยันร่วมกันว่าลูกดอกปักอยู่ในช่องคะแนนนั้นจริง ก่อนที่จะกดลงคะแนนด้วยตนเอง
  - หากฝ่ายตรงข้ามไม่เห็นด้วยหรือมีข้อโต้แย้งเกี่ยวกับช่องที่ลูกดอกปัก จะไม่สามารถเพิ่มคะแนนด้วยตนเองได้ และให้ยึดคะแนนตามที่เครื่องบันทึกไว้ (หรือเป็น "OUT" หากเครื่องไม่ตรวจจับคะแนน)
- **บทลงโทษ**
  - หากทีมดำเนินเกมต่อไปโดยไม่ได้รับการยืนยันจากฝ่ายตรงข้าม หรือกดลงคะแนนด้วยตนเองฝ่ายเดียว ผลของเลกนั้นจะถูกตัดสินให้ฝ่ายตรงข้ามเป็นผู้ชนะ
  - ทีมที่กระทำผิดจะได้รับ ค่าเตือนอย่างเป็นทางการ

## LEAGUE START TIME

- **Official Start Time**
  - All matches shall commence at **8:00 PM**. Teams are expected to plan their travel and arrive on time.
- **Grace Period**
  - An automatic **15-minute grace period until 8:15 PM** applies equally to all teams and does not require approval from the opposing team.
- **Exceptional Delays**
  - For genuine unforeseen circumstances such as severe weather, unexpected traffic disruption, accidents or transport breakdowns, the Organiser may grant an extension **up to 8:30 PM** at its discretion. The affected team must notify the Organiser as soon as reasonably possible and provide an estimated arrival time.
- **Organiser's Decision**
  - If one team wishes to start while the other requests an extension, **the Organiser shall make the final decision**. Neither team should make the decision to start game or force either team to start the game.
- **8:30 PM Cut Off**
  - 8:30 PM shall be the standard maximum cut-off time for late arrival.
  - If the affected team or the minimum number of players required to commence the match is not ready by 8:30 PM, the applicable late-arrival, game-forfeit or match-forfeit penalties under the competition rules shall take effect.
  - Any exception beyond 8:30 PM may only be granted by the Organiser in extraordinary circumstances.
- **Game-by-Game Concession**
  - Once the match is required to start, a team with sufficient players to play the current game must proceed. If the team does not have sufficient eligible players for the **next game in sequence**, a **5-minute grace period** shall be allowed from the completion of the previous game. If the required player(s) are still absent, that game shall be conceded **2–0** to the opposing team.
- **Game Sequence**
  - Games must be played or conceded according to the official match sequence. A team may not skip a game and proceed to a later game while waiting for an absent player.
- **Walkover**
  - If a team does not have sufficient players to commence **Game 1** by the applicable final start time, the match shall be declared a **Walkover** in favour of the opposing team.
- **Communication of Delays**
  - Teams are required to communicate any expected delay **as soon as they become aware of it**.
  - Where the Organiser or relevant team representative cannot be reached by telephone, the affected team should post a message in the designated official league group chat.
  - Where possible, the message should include:
    - The reason for the delay;

- The affected player(s); and
  - The estimated arrival time.
- A timestamped message in the official group chat shall be considered valid evidence that the team attempted to notify the Organiser.
- A team shall not be disadvantaged solely because its telephone call was unanswered, provided that a reasonable alternative attempt to communicate was made.
- **Repeated Lateness**
  - Extensions are intended only for genuine unforeseen circumstances. Repeated or habitual lateness (more than two times) may result in extensions being declined and/or further penalties imposed by the Organiser.
- **Special Note**
  - **Late Arrival After Agreed Change Start Time:** Both teams must be ready to play at the agreed start time. The original 15-minute grace period **does not reset or apply again**.
  - For example: **8 PM scheduled → both teams agree to start at 8:30 PM → 8:30 PM becomes the start time → Team A arrives 8:30, Team B arrives 8:40.** Team B cannot automatically say, “we still have the 15-minute grace period.” Any further allowance would need agreement or organiser approval.

## เวลาเริ่มการแข่งขันลีก (LEAGUE START TIME)

- **เวลาเริ่มการแข่งขันอย่างเป็นทางการ**
  - การแข่งขันทุกคู่กำหนดเริ่มเวลา **20:00 น.**
  - ทุกทีมควรวางแผนการเดินทางและมาถึงสถานที่แข่งขันให้ตรงเวลา
- **ระยะเวลาผ่อนผัน (Grace Period)**
  - ทุกทีมจะได้รับระยะเวลาผ่อนผันอัตโนมัติ **15 นาที จนถึงเวลา 20:15 น.**
  - ระยะเวลาผ่อนผันนี้ใช้กับทุกทีมอย่างเท่าเทียม และ **ไม่จำเป็นต้องได้รับอนุญาตจากทีมฝ่ายตรงข้าม**
- **กรณีล่าช้าจากเหตุสุดวิสัย**
  - ในกรณีที่เกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิดจริง เช่น สภาพอากาศรุนแรง การจราจรติดขัดผิดปกติ อุบัติเหตุ หรือปัญหาด้านการเดินทาง ผู้จัดอาจอนุญาตให้ขยายเวลาได้ **ไม่เกิน 20:30 น.** ตามดุลยพินิจ
  - ทีมที่ได้รับผลกระทบต้องแจ้งผู้จัดโดยเร็วที่สุดเท่าที่สามารถทำได้ พร้อมแจ้งเวลาที่คาดว่าจะเดินทางมาถึง
- **การตัดสินใจของผู้จัด**
  - หากทีมหนึ่งต้องการเริ่มการแข่งขัน แต่อีกทีมขอขยายเวลา **ผู้จัดจะเป็นผู้ตัดสินใจขั้นสุดท้าย**
  - ทั้งสองทีมไม่ควรตัดสินใจเองว่าจะเริ่มการแข่งขันหรือบังคับให้อีกฝ่ายเริ่มการแข่งขัน
- **เวลาสิ้นสุดการผ่อนผัน 20:30 น.**
  - **20:30 น.** ถือเป็นเวลาสิ้นสุดมาตรฐานสำหรับการมาสาย
  - หากทีมที่มาสาย หรือจำนวนผู้เล่นขั้นต่ำที่จำเป็นสำหรับการเริ่มการแข่งขัน ยังไม่พร้อมภายในเวลา 20:30 น. ให้ใช้บทลงโทษเกี่ยวกับการมาสาย การแพ้ในเกม หรือ **Walkover** ตามกติกาการแข่งขัน
  - การยกเว้นให้เริ่มหลังเวลา 20:30 น. สามารถทำได้โดยผู้จัดเท่านั้น และเฉพาะในกรณีพิเศษเท่านั้น
- **การยอมแพ้เป็นรายเกม (Game-by-Game Concession)**
  - เมื่อถึงเวลาที่ต้องเริ่มการแข่งขัน หากทีมมีผู้เล่นเพียงพอสำหรับเกมปัจจุบัน จะต้องดำเนินการแข่งขันต่อ
  - หากมีผู้เล่นไม่เพียงพอสำหรับ **เกมถัดไปตามลำดับการแข่งขัน** จะได้รับระยะเวลาผ่อนผัน **5 นาที** นับจากเวลาที่เกมก่อนหน้าจบลง
  - หากครบ 5 นาทีแล้วผู้เล่นที่จำเป็นยังไม่ถึง เกมนั้นจะถูกตัดสินให้ฝ่ายตรงข้ามชนะ **2-0**
- **ลำดับการแข่งขัน**
  - ทุกเกมจะต้องแข่งขันหรือยอมแพ้ตาม **ลำดับการแข่งขันอย่างเป็นทางการ**
  - ไม่สามารถข้ามเกมเพื่อไปเล่นเกมถัดไปก่อน ระหว่างรอผู้เล่นที่ยังมาไม่ถึงได้
- **Walkover**
  - หากทีมมีผู้เล่นไม่เพียงพอที่จะเริ่ม **Game 1** ภายในเวลาเริ่มแข่งขันสุดท้ายที่กำหนด แมตช์นั้นจะถูกตัดสินเป็น **Walkover** โดยทีมฝ่ายตรงข้ามเป็นผู้ชนะ
- **การแจ้งกรณีล่าช้า**
  - ทีมต้องแจ้งเรื่องความล่าช้า **ทันทีที่ทราบว่าจะเดินทางมาไม่ทันเวลา**
  - หากไม่สามารถติดต่อผู้จัดหรือตัวแทนทีมที่เกี่ยวข้องทางโทรศัพท์ได้ ให้ส่งข้อความในกลุ่มแชตอย่างเป็นทางการของลีก
  - หากเป็นไปได้ ขอความควรระบุ:
    - สาเหตุของความล่าช้า

- ผู้เล่นที่ได้รับผลกระทบ
    - เวลาที่คาดว่าจะเดินทางมาถึง
  - ข้อความในกลุ่มแชตอย่างเป็นทางการที่มีการบันทึกเวลา  
จะถือเป็นหลักฐานว่าทีมได้พยายามแจ้งผู้จัดแล้ว
  - ทีมจะไม่เสียสิทธิ์เพียงเพราะไม่มีผู้รับสายโทรศัพท์  
หากได้พยายามแจ้งผ่านช่องทางอื่นที่เหมาะสมแล้ว
  - **การมาสายช้า**
    - การขยายเวลามีไว้สำหรับเหตุสุดวิสัยที่เกิดขึ้นจริงเท่านั้น
    - หากทีมมาสายเป็นประจำหรือเกิดขึ้นซ้ำ **มากกว่า 2 ครั้ง**  
ผู้จัดอาจปฏิเสธการขยายเวลา และ/หรือกำหนดบทลงโทษเพิ่มเติม
  - **หมายเหตุพิเศษ — การมาสายหลังจากตกลงเปลี่ยนเวลาเริ่มแข่งขัน**
    - หากทั้งสองทีมตกลงเปลี่ยนเวลาเริ่มการแข่งขัน  
ทั้งสองทีมจะต้องพร้อมแข่งขันตาม **เวลาใหม่ที่ตกลงกัน**
    - ระยะเวลาผ่อนผัน 15 นาทีเดิม  
**จะไม่เริ่มนับใหม่และไม่สามารถนำมาใช้ซ้ำได้**
    - ตัวอย่าง: ตารางเดิม 20:00 น. → ทั้งสองทีมตกลงเริ่ม 20:30 น. → 20:30  
น. ถือเป็นเวลาเริ่มใหม่ → ทีม A มาถึง 20:30 น. แต่ทีม B มาถึง 20:40 น.
    - ในกรณีนี้ ทีม B ไม่สามารถอ้างโดยอัตโนมัติว่า “ยังมี Grace Period อีก 15  
นาที” ได้
- การอนุญาตให้ล่าช้าเพิ่มเติมจะต้องได้รับความเห็นชอบหรือการอนุมัติจากผู้จัด