

DARTREGLER

Hvem skal starte ?

Almindeligt træningsspil kan afgøres ved, at hver spiller kaster en dart. Den, der rammer nærmest bull, starter. Denne form for afgørelse kaldes »middle for diddle«. I nogle tilfælde anvendes den også i turneringer.

Men normalt afgøres det ved lodtrækning. Det er en fordel at starte, idet reglerne er sådan, at den, der først når 0, har vundet. Man får altså ikke nogen slutter. Hvis førstespiller lukker med sidste dart i femte kast (dart 15), får hans modstander, andenspilleren, ikke mulighed for at prøve at se, om han evt. kan lukke med 13 eller 14 darts.

Eksempel kastes 16. dart ved siden af skiven og tæller ikke. Havde han i stedet for ramt f.eks. double 20, havde det været helt galt. Double 20 = 40, og det er 4 for mange (man er »bustet«). Spilleren må da hente sin dart og pænt vente til næste kast, før han får mulighed for at afslutte. Det sidste noterede pointtal tæller. Han mangler altså stadigvæk 36 = double 18. Han får med første dart i 7. kast i dette tilfælde en ny mulighed for at forsøge på double 18.

Ikke alle darts scorer

1. Darts, der springer tilbage fra skiven, f.eks. fordi den rammer wiren, må ikke kastes om. Heller ikke selvom den springer helt tilbage over hockeyen.
2. En dart, der er tabt længere end 61 cm over hockeyen, er tabt.
3. Hvis andet end dartsens spids rører skiven, tæller den ikke.
4. Hvis en dart falder ud af skiven, før den er godkendt (af en official i turneringerne), tæller den ikke.

DIVERSE SPIL

301, 501, 1001 eller 3001

Reglerne for 501 er meget simple. I de fleste turneringer får hver spiller 501 point (i nogle turneringer 301, 1001 eller 3001). Så gælder det om at komme ned på præcist 0 med så få darts som muligt. Den, der bruger færrest darts, har vundet.

Og det kan være nok så svært. For man skal ende på præcist 0, og den sidste dart skal placeres i en double. Eller i bull. Bull tæller for double bullring. Bullringen er det lille cirkelfelt omkring bull. En hel match kan f.eks. gå over 3 eller 5 sæt i 3 kampe.

Man kan få for mange point - i det viste eksempel mangler spilleren efter 15 dart 36 point = double 18.

I det sidste eksempel kastes 16. dart ved siden af skiven og tæller ikke. Havde han i stedet for ramt f.eks. double 20, havde det været helt galt. Double 20 = 40, og det er 4 for mange (man er »bustet«). Spilleren må da hente sin dart og pænt vente til næste kast, før

Kast	Rammer	Point	Mangler
			501
1.	treble 20	60	
	20	20	
	5	5	
			85/416
2.	20	20	
	treble 20	60	
	20	20	
			100/316
3.	5	5	

sidste noterede pointtal tæller.

Han mangler altså stadigvæk 36 = double 18. Han får med første dart i 7. kast i dette tilfælde en ny mulighed for at forsøge på double 18.

	20	20	
	20	20	
			45/271
4.	20	20	
	18	18	
	treble 20	60	
			98/173
5.	20	20	
	treble 20	60	
	treble 19	57	
			137 = double 18
6.	1 dart udenfor skiven		
	double 18		0

Stop

2 spillere

Før spillet startes, fastsættes en pointgrænse. For begyndere kan den f.eks. være 50. For spiller A drejer det sig om i et kast (= 3 darts) at score flere point, end pointgrænsen angiver. Grænsen er f.eks. 50, scoring 80,30 point noteres. Ved scoring under 50 "noteres ikke point.

OBS! Bull og bullring er forbudt område for spiller A.

Spiller B skal forsøge at lave stoppere. Bullring gælder 1 stop, og bull gælder 2 stop. Når spiller B har fået 10 stoppere, må spiller A ikke mere score point. Rollerne byttes nu. Spiller B skal score, og spiller A lave stoppere.

OBS! Hvis den spiller, der scorer point, kommer til at ramme bull eller bullring, noteres dette som stoppere til modstanderens fordel. Vinder er den, der har scoret flest point.

Jorden rundt

2 eller flere spillere

Det gælder om at nå hele skiven rundt. Man starter i 1, dernæst 2, 3,... 20, bull. Den, der først når bull, har vundet.

Rammer man doubleren i et felt, springes det næste felt over. Rammer man treble i et felt, springes de næste to felter over (rammer man til sidst d20, får man en ekstra dart, rammes t20, får man to ekstra darts, i forsøget på at ramme bull). En lidt vanskeligere udgave, som samtidig giver en god doubletræning: Jorden rundt i doublerne.

Shanghai

2 eller flere spillere

Man kaster i rækkefølge efter felterne fra 1-20. Man har kun et kast (= 3 darts) til hvert felt. Den, der har scoret flest point, har vundet. Scorer man en Shanghai (treble, double, single) i det samme felt, har man vundet, uanset stillingen.

Killer (3 darts)

2 eller flere spillere

Der trækkes lod, eller spilles »middle for diddle« om, hvem der skal starte. Den vindende spiller vælgeren double først og starter spillet. Den anden eller de andre spillere vælger også en double. 2 spillere må ikke have ens doubler. Når man har ramt sin egen double en gang, må man begynde at ramme efter modstandernes. Hver spiller har 3 (5 liv). Man mister et liv, hver gang en modstander rammer ens double. Vinder er den, der har liv tilbage, når alle andre har mistet deres.

Killer 2 (3 darts)

2 eller flere spillere

Hver spiller kaster med ikke-kastearmen en dart mod skiven. Det felt, man rammer, er ens felt. Rammer 2 spillere det samme felt, kastes om. Darts, der rammer udenfor skiven, kastes om. Hver spiller har 5 liv og en killerdart.

Det drejer sig om at ramme sit eget felt 5 gange. Treble tæller 3, double tæller 2. Når man har ramt sit eget felt 5 gange, må man begynde at tage modstandernes liv, samtidig skal man holde sine egne liv hele. Se eksempel:

	Spiller 1	Spiller 2
	har 17-feltet	har 5-feltet
Kast 1:	2 x 17	1 x t5 + 1 x 5
Kast 2:		1 x 5 - nu har spiller 2 ramt sit eget felt 5 gange. Han må nu begynde at æde af spiller 1's liv.
	2 x 17	rammer 2 x 17
Kast 3:	Misser Har nu 2 liv tilbage. Nemlig 4 x 17 - 2 x 17.	
Kast 4:	Rammer t17, t5 og d5	

Spiller 1 har vendt det hele til sin fordel. Han var ved at tabe, men er nu i vinderposition med etsuperkast. Med t17 er han nu oppe på at have ramt sit eget felt 5 gange. Med t5 og d5 æder han spiller 2's liv.

Men spiller 2 har stadig en sidste chance. Han har sin KILLERDART. Hvis han med sin første dart kan ramme sit eget felt, må han bruge de to sidste til at forbedre sin position med. Han kan faktisk vende bøtten igen, hvis han er god. F.eks. med 1 X 5, hvilket giver adgang til at fortsætte, - og t5 og 1 X 5 med sidste dart. Så har han igen 5 liv. Spillet er stadig uafgjort og kører videre. Hvis spiller 2 havde ramt forkert med sin killerdart, havde spiller 1 været vinderen.

Skovhugger - halvér (3 darts)

2 eller flere spillere

Det drejer sig om at score så mange point som muligt. Vinder er den, der har flest point. En række felter skal rammes i en bestemt rækkefølge. Se eksempel.

Skovhugger er et godt opvarmningsspil, der kræver total koncentration. Hvis man ikke rammer det felt, man skal, bliver den opnåede pointsum nemlig halveret. Misser man 3 felter i træk, er man ude af spillet. 41 skal rammes præcist med 3 darts. F.eks. 2 gange 20 og 1 gange 1. Double 20 + 1 gælder ikke, 41 skal rammes med 3 tællende darts. Får man ikke præcis 41 point, er man bustet, og pointsummen bliver halveret. Bullseye giver 50 point. Grøn bull giver 25 point.

Skovhugger kan man variere efter sine træningsbehov. Hvis man f.eks. ønsker at træne doubler, kan noteringen hedde 15, 16, double, double 16, 17, treble, 18, 19, 20, double 20, bull.

SKOVHUGGER			
	A	B	
15	105	30	
16	121	62	
double	60	102	
17	77	119	
treble	137	134	
18	155	152	
41	77	76	
19	115	95	
20	135	115	
Bull	160	190	

A har ramt 7 gange 15. F.eks. 2 X treble 15 + 1 single 15. A har ikke ramt double og harderfor fået sin pointsum halveret. Hverken A el/er B ramte præcist 41. A fik en treble 20, - B fik en treble 5. A ramte en grøn bul/, - B bul/seye og grøn bull.

Stor Skovhugger

En anden version af Skovhugger ser således ud:

11

12

double

13

14

outer - Alle 3 darts skal placeres mellem double og treblering. Lykkes dette, får man noteret det antal point, man har ramt.

15

16

treble

17

18

inner - Alle 3 darts skal placeres mellem treblering og grøn bull ring. Point som ved outer.

19

20

bull

Mikkel Mus / Mickey Mouse (3 darts)

2 eller flere spillere

Er et meget populært spil. Nok det mest spillede i Danmark efter 501. Det drejer sig om at åbne, score point og lukke.

De felter, man skal ramme, kan ses i tabellen. Man bestemmer selv rækkefølgen.

Man åbner et felt for scoring ved at ramme det 3 gange. F.eks. kan 19-feltet åbnes ved at ramme 3 gange i singlefeltet, en gang i treble 19, eller 1 double 19 og en single-19. Man markerer sine træffere med et X. 3 X markerer et åbent felt. Når en spiller har et felt med 3 X, må han score i det.

Pointene tælles som normalt. Når alle deltagere har 3 X i et felt, er der lukket for yderligere scoring. For at vinde skal man have 3 X i alle felter og have flest point.



Bullseye (det røde centrum) giver 2 X i bull. Bullringen (den grønne bull) giver 1 X i bull. Bullseye giver 50 point ved scoring. Grøn bull giver 25 point.

MIKKEL MUS		A	B						
20	X								
19	X X X	X X X							
18			X X X						
17	X X X								
16									
15									
double			X						
treble									
Bull									
point			36						

Double og treble kan kun scores fra 15-20. Spillet kan gøres lettere ved at aftale, at alle doubler og trebler tæller som, henholdsvis point. Sådanne doubler og trebler, der rammes ved fejltagelser, kaldes pladderdoubler og pladdertrebler.

Nogle spiller efter den regel, at man kan opnå double X ved at ramme bull. Bullseye giver 2 double X, grøn bull giver 1 double X. Hvis man ønsker at dygtiggøre sig i doublerne for at blive god til 501, er det en god ide at se bort fra denne regel. Den er dog udmærket, hvis man ønsker at blive bedre til at ramme bullseye. det er ofte i den sidste fase, hvor bull, treble og double skal rammes, spillet afgøres.

Til højre ses at: 19 er lukket. Begge spillere har 3 X i 19-feltet. 17-feltet er åben for scoring for A, der yderligere har scoret 1 gang i 20-feltet. 1B-feltet er åben for scoring for B. B har ramt en double. B har scoret 36 point.

Sort Mikkel Mus / Big Mickey Mouse

Spilles som Mickey Mouse. Blot bruges alle felter fra og med 11.

Bulljagt

2 eller flere spillere

Hver spiller har 5 kast (= 15 darts).

- Bull giver 10 point
- Bullring giver 5 point
- Innerfelt og treblering giver 2 point
- Outerfelt og doblering giver 1 point

Højeste point vinder.

Fodbold

2 eller flere spillere

Et godt og nemt spil, der træner doublerne. Man starter med at kaste efter bull; når man rammer den, kan man score i doublerne, indtil den næste får bolden (rammer bull). Den første, der når f.eks. 100 point, har vundet.

Pool

2 eller flere spillere

Pool giver god træning i at ramme trebles. Spillet drejer sig om at lukke felter og score point. De enkelte felter på skiven får en pointværdi. Felterne fra 1 til og med 15 giver hvert 1 point. Disse kaldes de røde felter. Felterne 16bullring har forskellige pointværdier (de gule felter):

16	= 2 point
17	= 3 point
18	= 4 point
19	= 5 point
20	= 6 point
Bull	= 7 point

Første fase:

Det drejer sig om at score i og lukke de røde felter. Det gør man ved i et kast (= 3 darts) at score 3 gange i det samme felt. Treble gælder for 3 scoringer. Double gælder for 2 scoringer. Ved 3 scoringer i et rødt felt får man 1point - og feltet er dermed lukket. Man bestemmer selv, hvilket rødt felt man vil ramme. Blot må det ikke være lukket. Som en belønning for hurtig lukning af et rødt felt - f.eks. ved at ramme første dart i treble må resterende darts i kastet bruges til at score i et gult felt. 3 scoringer giver point. Disse felter lukkes ikke.

DBS! Hvis man i denne fase af spillet rammer forbi de røde åbne felter med alle 3 darts i et kast, får modstanderen 4 point.

Anden fase:

Når alle røde felter er lukkede, gælder det nu de gule felter. Her skal felterne lukkes i rækkefølge. Start med 16. I øvrigt gælder her de samme scorings- og lukkereger som i første fase. Rammer man ved siden af det gule felt med alle 3 darts i et kast, får modstanderen 5 point. DBS! Bullseye tæller 2 X bullring. Hvis det kniber med 3 scoringer i bullringen, kan man aftale at nøjes med 1 eller 2.

Følgende var hentet fra: DART - bogen om spillet & DART - spil og anekdoter, udgivet af forlaget SPIDSRØD.