

# Dart szabályok

Dobóvonal dart táblákhoz. A vonal öntapadós felülettel rendelkezik, a szabályok szerint 2,37m távolságra kell lennie a táblától.

## Criquet

### A játék célja

A játék célja, hogy a 20, 19, 18, 17, 16, 15 és közép szektorok értékének háromszorosát elérjük a lehető legkevesebb, illetve az ellenfélénél kevesebb dobásból. Tehát nem kell mind a három nyilat a húszas mezőbe dobni, ha az első dobás például tripla húszas lett, a másik két nyilat a következő szektorba lehet dobni. A szektorok sorrendje tetszőleges, a játékos dönti el, hogy hova dob, sőt nem is kötelező a már megkezdett szektort befejezni, lehet egy másik, a játékban természetesen részt vevő szektorra is dobni. A játék egyik érdekességét azonban éppen az adja, hogy ha valamelyik szektort az ellenfél még nem dobta ki és mi ezt a szektort már teljesítettük, akkor itt pontokat szerezhethetünk mindaddig, amíg az ellenfél ezt nem teljesíti. Játszva ez sokkal egyszerűbb, mint leírva, ezért egy példával tesszük szemléletessé. Tegyük fel, hogy mindkét játékos a húszason kezdte a játékot, és mind a ketten teljesítették is, mégpedig a következő dobásokkal: az A játékos kezdett, és három szimpla húszast dobott. A B játékos első dobása szimpla 20, a második 1, a harmadik tripla 20, ezzel a B játékos is teljesítette a húszas szektort. A plusz húsz pontot azonban nem írhatja fel, mert az A játékos már előzőleg teljesített a kérdéses mezőt. A következő körben az A játékos két dartot dobott a szimpla 18-ba és egy dobása a 4-esbe tévedet. A B játékos egy tripla és két szimpla 18-as dobott. A tripla 18-cal teljesítette a 18-as szektort és a két szimpla 18-as értékét, a 36-ot pontként begyűjtötte.

### Play & Win

Az a játékos nyer, aki a 20 kör letelte előtt lezárta az összes számot 15-20-ig és a bullt, valamint több ponttal rendelkezik, mint ellenfele.

20 kör után az a játékos nyer, akinek legtöbb pontja van. Ha a pontállás döntetlen húsz kör után, akkor az a játékos nyer, akinek több szektor van lezárva. Ha ez is döntetlen, akkor extra körök következnek (max. 10), amelyek során az előbbieket szerint szerezhető meg a győzelem. Ha ezután sincs döntés, akkor a parti döntetlen.

## Variációk Criquet-hez

### Cut Throat

Olyan, mint a Criquet, de a cikkelyek kilövése után az ellenfelek pontjait növeljük. Az nyer, aki valamennyi cikkelyt kilötte és a legkisebb pontszámot érte el, vagy a legkevesebb pontja van 20 kör után.

### **Cricket/ cut throat league (csapatjáték)**

Ezt a játékot 4 játékos játszhatja. Az 1-3 játékos az A. 2-4 játékos a B csapatot alkotja. Ennél a játékvariációknál csak akkor lehet pontokat elérni (Cut Throatnál az ellenfél csapatnak szeretni) ha egy csapat valamennyi játékosa ugyanazt a cikkelyt kilőtte. Az a csapat nyer, amelyik először lőtte ki az összes cikkelyt és a legmagasabb (a Cut Throatnál a legalacsonyabb) pontszámot érte el vagy 20 kör után a legtöbb (Cut Throat-nál legkevesebb) pontja van.

## **Bullmasters**

A játékosnak 10 körön keresztül high score-t kell dobni úgy, hogy csak a 40 pont feletti pont számít. Vagyis ha 60-at dob, akkor csak 20 pontot kell beírni. Ha ezzel végzett, akkor 10 körön keresztül bull-t kell dobni.

## **301, 501, 701**

A versenyen mindkét játékos 501 pontról indul, amelyből folyamatosan levonják az egymás utáni három dobás összesített pontértékét. A játszmat az a játékos nyeri, aki elsőnek éri el a nullát úgy, hogy utolsó, befejező dobása egy, a nulla eléréséhez szükséges dupla értékű dobás vagy bull. Ha a játékos többet dob a szükségesnél - például a dupla 4 helyett a 13-as mezőbe talált, vagy elérte ugyan a nullát, de nem dupla értékű dobással, például a dupla 8 helyett sima 16-ot dobott- akkor a kezdőértéke megmarad, és a másik játékos következik. A kezdés jogát pénzfeldobással döntenek el. Egy mérkőzés három nyert játszmaóra megy, azaz a minimális arányú győzelem 3:2 lehet, 2:2-es állásnál, a mérkőzést eldöntő utolsó játszma előtt a kezdést újra el kell dönteni. Érvénytelen - és nem ismételtető meg - a dobás, ha a drótról, vagy a táblában álló másik drótról kipattan, ha kiesik a táblából, ha a másik dartot kiüti, vagy a másik dart valamelyik részébe áll bele és hegye nem érinti a táblát. Vitás kérdésekben a vezető bírót dönt.

### **Variációk 301/501/701 -hez**

#### **League (Csapatjáték)**

Ez a játék csak 4 játékosal játszható. A 301 , 501 vagy 701 játék alapjaira épül, de csapatjáték. Az 1-3 játékos az A. csapat, a 2-4 játékos a B. csapat. Egy játékos csak akkor nyerheti meg a játékot, ha a csapattársának kevesebb pontja van mint a másik csapat játékosainkra együttvéve és saját pontszáma 0-ra csökken. Ha a magasabb pontállású csapat valamelyik tagja éri el előbb a 0 pontot, akkor ez hibás dobásnak minősül.

#### **Double in**

A játék csak a dupla körbe vagy a középpontba történő dobással indul.

### **Double out**

Játék csak a dupla körbe vagy a középpontba való dobással fejezhető be, ha ezzel a pontszám pontosan 0-ra csökken.

### **Master out**

Lásd Double out, de a játék a háromszoros Mezőbe történő dobással is befejezhető. A Double in és a Masters out együttesen is játszható..

A Double in és a Double out együttesen is játszható.

## **High Score**

Ebben a játékban az a győztes, aki a 7 kör után a legmagasabb pontszámot éri el.

## **Shanghai**

A játék max. 7 körből áll. A játékosnak először az első cikkelyt, majd a másodikat stb. kell eltalálnia. A legtöbb pontot elért versenyző nyer. Egy Shanghai-t az a játékos ér el, aki először találja el a megfelelő cikkelyeket és ráadásul minden nyíllal más-más szorzó kört/1-szeres, 2-szeres, 3-szoros/talál.