

# Diverse regels om darts te spleen

## Basisregels

In principe zijn dart wedstrijden gespeeld tussen twee spelers of twee teams. De teams kunnen worden samengesteld uit twee of meer mensen elk.

Negen worpen zijn over het algemeen toegestaan voor elke persoon als een warming-up voor een wedstrijd begint. Om vervolgens te bepalen welk team of persoon is om zijn beurt eerst een dart is gegooid door een persoon uit elk team.

Het team met de dart het dichtst bij de roos neemt de eerste afslag.

Elke speler gooit drie darts op zijn beurt. Dan is de darts worden opgehaald. Als een voet kruistover de lijn of een persoon gebeurt er met tocht over de oker en laat zijn dart, de worp telt voor geen punten en mag niet opnieuw worden gegooid.

Darts moet blijven op het bord voor ten minste vijf seconden na de laatste van een speler worpte tellen. Een worp doet niet scoren als het steekt in een andere dart of als het eraf valt het bord.

Pijlen waardoor op het bord score op de volgende wijze:

In de wig de omvang geplaatst op de buitenste ring. De dubbele ring (de buitenste smalle ring): tweemaal de nummer te raken. De drievoudige ring (de binnenste smalle ring): drie keer het aantal hit. Bullseye (buitenste stier): vijftig punten. Dubbele bulls eye (binnen bull): vijftig punten.

Dit is de basismethode om te spelen en scoren. Een grote verscheidenheid aan spelletjes en variaties berustende en zal in het volgende gedeelte.

### '01, (Uitgesproken als "Oh-One")

Het spel van '01 is het klassieke spel of Darts, gespeeld de gehele wereld. De "01" verwijst naar het feit dat het spel speelt een aantal punten altijd eindigen op "01". Bijvoorbeeld, de gemeenschappelijke toernooi game van 501 (uitgesproken als "Five-Oh-One"), wordt gespeeld van 501 punten. Andere variaties 301, 601, 801, 1001. De hogere punt spellen zijn meestal gespeeld door teams.

Het doel van het spel is eenvoudig ... elke speler begint met dezelfde score (501, bijvoorbeeld) en de eerste om zijn score tot nul te reduceren wint.

Spelers gooien om de beurt drie darts per stuk en aftrekken van alle punten uit hun eigen beginscore (501). Elke speler verwijdert zijn darts en markeert zijn score voor

de tegenstander gooit. Darts die bounce uit of missen de raad van bestuur scoort niet en kan niet opnieuw worden geworpen die beurt.

Het moeilijke deel van het spel ligt in de afwerking, bekend als "going-out". Om te winnen moet je bij nul voor

je tegenstander, maar je moet ook bereiken precies nul, en de dart die de score brengt tot nul

**een** meervoudige zijn. Dubbelspel bestaan uit de getallen in de buitenwereld smalle scorendeband en het centrum

(kleine) bullseye, die telt als 50 punten en is een echte dubbele van de buitenste 25-punt stier. Bijvoorbeeld, als je nog 2 punten, moet je op een double-1 om de score terug te brengen tot nul. van 18

punten, zou een dubbel-9 te werken. Als je een oneven aantal links (een nummer dat niet kan worden gedeeld door 2),

dan darten moet worden gegooid om de score te beperken tot een even aantal, voor het gooien van een dubbel. voor

Zo is er geen mogelijke dubbele uit van 19, dus een manier om af zou zijn om een enkel-3 eerste worp,

het verminderen van de score op 16. De 16 kan dan worden "genomen-out" door het gooien van een dubbel-8.

De spelen van 501, 601, 801, 1001 enz. worden afgespeeld op dezelfde manier behalve beginnen bij punten.

Het spel van 301 is echter anders. Vanwege de mogelijkheid voor een zeer kort spel, 301 heeft een extra

moeilijkheidsgraad ... het spel moet beginnen met een dubbel. Dat wil zeggen, moet elke speler een dubbele (eventuele dubbele) om te beginnen

scoren. Elke speler begint met scoren de score van de eerste dart dat een dubbele raakt.

### **krekel**

Een meer ingewikkelde spel die meer gooien vaardigheid en strategie. Het wordt gespeeld met behulp van in de eerste plaats de cijfers

15 tot en met 20 en de stier ogen.

Aan het begin 15 tot en met 20 en de bull's eye komen in aanmerking om te worden geopend. Als u een nummer, een speler of open

team moet scoren drie van dat getal (een combinatie van singles doubles en triples). Zodra een team

opent een aantal iedere volgende score op dat aantal stijgt de score voor het team. de tegengestelde

team kan niet scoren op dat nummer. Maar mag proberen om het te sluiten door zich drie scores op dat nummer.

Bijvoorbeeld kant A scores eenmaal op 17. Hij krijgt geen punten, maar zijn score zich ophoopt. Kant B scoort vier

keer op 17 (een tweepersoonsbed en twee singles). De eerste drie scores te

openen het nummer voor B. De vierde score geeft B 17 punten. Nu A slaat 17 drie keer. Het nummer is nu gesloten voor iedereen. A krijgt geen punten, maar heeft wel de bevrediging van niet toe te staan B om nog meer punten te krijgen op 17.

In een poging het openen en sluiten van de bull's eye, wordt de innerlijke geteld als een dubbel en de buitenste wordt geteld als een Bull.

Het spel eindigt als alle nummers zijn afgesloten. Het kan echter worden verklaard op eerder als de speler de leiding sluit alle mogelijke andere zijde score.

### **Engels Cricket**

Een speler wordt het beslag, en de andere is de bowler, het beslag gaat eerst. Tien strepen worden ingevoerd op het dartbord als wickets. De bowler is de taak van deze wickets te wissen door op schot in de ogen: Bij elke een schot in de roos wordt een wicket gewist, en met elke dubbel schot in de roos, twee wickets worden gewist. de beslag is de taak te scoren zo veel punten of runs terwijl een wickets te blijven, maar alleenscoort meer dan 40 tellen.

Bijvoorbeeld, zou een score van 38 te scoren geen punten, een score van 42 heeft ook een punt te scoren en een score van 60 zou score 20 en ga zo maar door. Scoren stopt wanneer alle 10 wickets zijn (of doorgestreept) door de bowler. het beslag neemt nota van zijn of haar eindscore op het scorebord, en de rollen worden omgekeerd. Het spel wordt gespeeld in twee aparte rondes, waarbij elke speler gooit een hele toer als beslag en bowler. De winnaar is de speler met de meeste punten, of loopt, van zijn of haar ronde als beslag.

### **Fifty-one Fives**

Het totaal aantal punten voor elke beurt moet deelbaar zijn door vijf tot elke score te ontvangen. De score voor elke beurt is bepaald door het aantal van de getroffen vijven. Bijvoorbeeld, als een speler 20 punten op zijn beurt de score 4 omdat 20 gedeeld door 5 4. Indien een score voor een gehele bocht niet deelbaar is door 5 wordt niet meegeteld. alle nummers op het bord worden gebruikt, waaronder triples, dubbels en stieren. De winnaar is de eerste speler die eenenvijftig scoren vijven en alle drie darts moeten scoren op de laatste beurt.



### **Rond de wereld**

Ook wel "Rond de Raad van Bestuur" of "Eens Rond het eiland. Het doel van dit populaire spel is om als eerste speler die elk nummer hit op het dartbord 1 tot 20. Elk deel van het aantal - enkele, dubbele of drievoudige - telt. De nummers moeten worden getroffen om, en de spelers wisselen na drie worpen. Als een speler niet kan slagen voor een bepaald aantal, dan moet hij sloeg het om door te gaan naar het volgende nummer op het bord.

### **Dartball / Baseball**

een spel waarin darts worden gegooid in een grote houten of board dat lijkt op een honkbalveld met gekleurde gebieden die basen geven. Dit spel is vergelijkbaar met het eigenlijke spel van honkbal en maakt gebruik van honkbal-achtige regels en scores .. Spelers proberen zo veel mogelijk punten per inning scores om te winnen.

### **moordenaar**

Elke speler gooit een dart met de "andere" hand. (bijv. rechtshandigen te gooien naar links) om te bepalen willekeurig zijn of haar eigen nummer. Als een speler mist de raad van bestuur of raakt een aantal reeds genomen hij of zij gooit het opnieuw. Elke speler probeert eerst te raken het dubbele van zijn of haareigen nummer. Wanneer dit bereikt, wordt de speler bekend als een "killer" en een K wordt geplaatst achter zijn naam op het scorebord.

### **Sjanghai**

Spelers gooien om de beurt de cijfers 1, 2, enzovoort, in volgorde tot 7. Ze proberen te scorenals zoveel mogelijk punten per beurt (met behulp van alle drie darts). Alleen darts raken van het aantal in het spel tellen voor score. Dus, als de nummer 1 in het spel is, de hoogste score die kan worden bereikt, is drie -als de speler raakt een 1 onderling. Wanneer echter het cijfer 7 is de hoeveelheid in het spel zou het hoogst een 21 - als de speler raakt 7 alle drie keer. Het is duidelijk dat naarmate het spel vordert, de score hoger wordt. Er zijn twee manieren om te winnen: ofwel hebben de hoogste score aan het einde van het spel of eenscore Shanghai en win automatisch. Een Shanghai is het raken van de single, double en triple van het aantal in het spel.

### **benen**

Na het bepalen van de volgorde van het spel, de eerste speler probeert om de hoogst mogelijke score en merkt het op het scorebord. De volgende speler moet groter zijn dan die score of "verliest een been". Elke speler begint wi e drie poten en spelen ers verliest een been elke keer als ze niet aan de score van de speler onmiddellijk verslaan daaraan voorafgaande. De winnaar is de laatste speler vertrokken met een benen.

### **Klok:**

ook wel de klok rond, en is een variatie die inhoudt dat het raken van de nummers in de juiste volgorde

Als je interesse hebt in tungsten dart of chinatungsten online, neem dan gerust met ons contact op te nemen door e-mail [sales@chinatungsten.com](mailto:sales@chinatungsten.com), of per telefoon 0086 0592 5129696, wij staan tot uw dienst de hele tijd.