

Hoe speel je een correct potje darts? Zo snel mogelijk op 0 komen, horen we je denken. Maar dat zit toch even anders. Dartskampioen Kim Huybrechts en zijn gelegenheidspartner-in-crime Wesley Sonck leggen je in 5 eenvoudige puntjes uit wat je moet weten.

## 1. Een correcte opstelling

Er is maar één manier om een dartsbord op te hangen: de hoogte van het middelpunt van de roos (bull's eye) is precies **1m73** verwijderd van het grondvlak en de werplijn is op **2m37** gemeten vanaf de voorkant van het bord. De werplijn moet minstens **1000mm** lang en **30 mm** hoog zijn.

Alle wedstrijdboarden moeten verlicht worden door een lichtbron die op een gunstige plaats is aangebracht. De verlichtingsbronnen mogen de speler aan de werplijn niet hinderen.

## 2. Wie mag beginnen?

Om te bepalen wie er begint, werpen beide spelers naar de roos. **Diegene die het dichtst bij de roos zit, mag het spel starten.** Bij een competitie match mag de bezoekende speler als eerste naar de roos werpen.

Als bij het werpen naar de roos de pijl van de eerstwerpde speler in de groene cirkel (de grote roos) steekt, moet die pijl eruit getrokken worden zodat de volgende speler vrij naar de roos kan werpen. Als de pijl zou afketsen of uit het bord vallen, mag de pijl opnieuw geworpen worden.

## 3. Wat is een correcte worp?

Een pijl moet met de punt in het blok steken of met de punt het oppervlak van het blok raken. De 3 pijlen moeten tijdens een beurt altijd allemaal geworpen worden, tenzij men op een rechtmatige wijze de nul score bereikt heeft. Een pijl die tijdens het spel uit het blok valt mag **niet** opnieuw geworpen worden

Bij een officiële wedstrijd moeten de pijlen in het blok blijven steken tot de scheidsrechter de punten gezien, geroepen en genoteerd heeft. Als de pijlen uit het blok getrokken worden vooraleer de scheidsrechter de punten gezien heeft, zal dit als een **nulworp** genoteerd worden.

### Een pijl krijgt geen punten als:

- hij uit het blok valt voor de 3e pijl is geworpen
- hij afketst of een hindernis raakt vooraleer hij in het blok belandt
- hij achterop een andere pijl blijft haken

## 4. Hoe speel je een spel?

Een dartswedstrijd wordt gespeeld tussen twee spelers. Bij elk spelletje of 'leg' is het de bedoeling om zo snel mogelijk de teller van **501** naar **0** te krijgen.

De worpen worden afgetrokken van je beginsaldo (501) en dus niet opgeteld. Het is de bedoeling om telkens zo hoog mogelijk te scoren met 3 pijlen, om de teller zo snel mogelijk op 0 te krijgen. Exact op 0, want het is niet mogelijk onder 0 te eindigen.

Een pijl krijgt de punten van het vak waarin hij belandt. Punten kunnen variëren van 1 tot en met 20, maar worden **verdubbeld** in de buitenste ring en **verdriedubbeld** in de binnenste ring. Per worp kan je dus maximaal 60 punten verdienen (triple 20). Als dit tijdens je beurt 3 keer lukt, score je de bekende '**one hundred and eighty**'.

Je kan een spel alleen eindigen met een **dubbele worp**. Je laatste pijl moet in de **buitenste ring** belanden. Heb je bijvoorbeeld nog 10 punten over, dan moet je mikken naar de dubbele 5. De **roos** (bull's eye) geldt trouwens ook als een dubbel. In de roos werpen is goed voor 50 punten, de groene cirkel rond de roos is 25 punten.

## 5. Hoe win je een wedstrijd?

Wie het eerst een bepaald aantal spelletjes of legs wint, is de winnaar. Hoeveel legs er gewonnen moeten worden is afhankelijk van het soort wedstrijd of toernooi. Bij een potje onder vrienden spreek je het best op **voorhand** af.

### In het kort

- Een leg begint met **501** en je moet zo snel mogelijk naar 0

- Middelste ring is **maal 3**
- Buitenste ring is **maal 2**
- **Triple 20** is de hoogste score (60)
- 3 pijlen in triple 20 is de bekende **180**
- Je moet op een even getal uitkomen want je moet eindigen met een **dubbel**
- **Bull's eye** telt ook als een dubbel
- 25 is geen dubbel, daar mag je dus niet mee eindigen
- Bull's eye tot op de grond is **1,73m**
- Werpafstand tot het blok is **2,37m**

- **9 darter (ofwel het perfecte spelletje)** = 180, 180, 141 ofwel (T20, T20, T20, T20, T20, T20, T20, T19, D12) er zijn ook nog andere combinaties, maar dit is de meest voorkomende