

RYER[®]

General Rules of Darts

Regies generales des darts

Die Grundregeln des Dart-Spiels

Algemene regels van darten

1

Doubles Ring (Score = 2 x number)

Couronne des doubles (compter deux fois le nombre correspondant)

Doppel-Ring (Punktzahl = 2x Ziffer)

Dubbele cirkel (score = 2x nummer)

2

Triples Ring (Score = 3 x number)

Couronne des triples (compter trois fois le nombre correspondant)

Dreifach-Ring (Punktzahl = 3 x Ziffer)

Drievoudige cirkel (score = 3x nummer)

3

25 Ring (Score = 25)

Couronne centrale (compter 25 points)

25-ring (25 Punkte)

Cirkel 25 (score = 25)

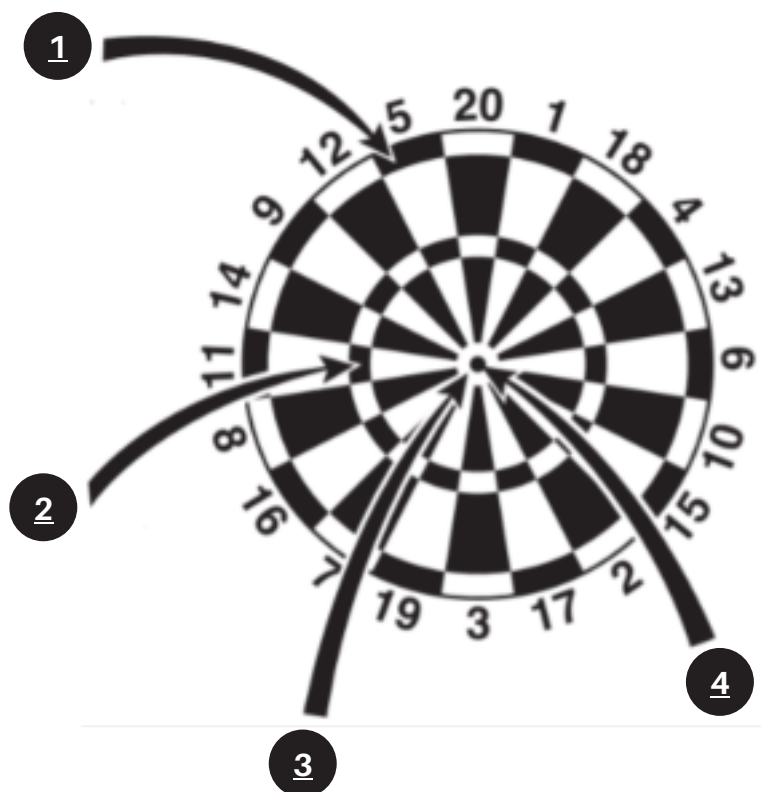
4

Centre (50 points)

Plein centre (compter 50 points)

Mittelpunkt (50 Punkte)

Midden (50 punten)



General Rules of Darts

APPLICABLE TO ALL GAMES

- 1 Hang the board as shown in the diagram.
- 2 To decide who plays first, each player or one from each side throws one dart, the player hitting nearer the centre starts the game.
- 3 Players throw three darts each throw.
- 4 Darts only score that remain in the board on completion of a throw.

TOURNAMENT DARTS

There are many different games which can be played on the dartboard.

By far the most universally played game is Tournament Darts.

The rules below are the standard rules but may be varied locally by established usage or agreement.

- 1 Each side starts with 301 or 501 points. The method of scoring is to subtract each score from the remaining total.
- 2 The first side to reduce the score exactly to zero is the winner.
- 3 Games must be started by throwing any double. No darts count to a side until they have thrown a double
- 4 Rule 3 is often waived so that all darts thrown count from the beginning. This procedure is called 'straight start'. Rule 5 is never waved.
- 5 To finish, a double (or bullseye) which exactly reduces the remaining score to zero must be thrown.
- 6 For the purposes of Rules 3 and 5 'Bullseye' counts as double 25.
- 7 If a greater score is thrown than is required to reduce the remaining score exactly to zero, the whole throw of three darts does not count and the score remains as it was before that particular throw was taken.
- 8 Each game is called a 'leg'. 3 legs make a match and the ultimate winner is the player who first wins 2 legs.
- 9 The score of 301 is used mainly for games between two individuals. For team play the starting score should be increased to 501 or 1001 depending on team size.

Règles générales des darts

APPLIQUABLES A TOUS LES JEUX

- 1** Suspendre la cible comme indiqué sur le croquis.
- 2** Pour décider qui va commencer, chaque joueur, ou un joueur de chaque équipe lance un dart. Le plus proche du centre commence.
- 3** Les joueurs lancent à chaque volée 3 darts consécutifs.
- 4** Seuls les darts restant dans la cible à la fin de la volée comptent.

RÈGLEMENT TOURNOI

De nombreuses règles du jeu peuvent être utilisées. La plus employée à travers le monde est le règlement Tournoi. Ce que nous décrivons ci-dessous correspond aux règles standards qui peuvent varier localement en fonction des usages ou des accords particuliers.

- 1** Chaque équipe démarre avec 301 ou 501 points. Le score de chaque volée est soustrait du total initial.
- 2** Le but du jeu est de ramener le score exactement à 0.
- 3** On doit obligatoirement commencer par un double quel qu'il soit. Aucun point ne sera décompté avant d'y parvenir.
- 4** La règle 3 peut être supprimée, ce qui permet de pratiquer ce que Pon nomme le "départ rapide". Par contre la règle 5 est toujours appliquée.
- 5** Il faut toujours finir par un double (ou un plein centre) afin de réduire le score à 0.
- 6** Le plein centre est considéré comme un double 25.
- 7** Si un joueur réalise un score supérieur au nombre qui lui est nécessaire pour finir, la totalité du score obtenu dans la volée, est annulée. A la prochaine volée, il devra donc repartir du même nombre.
- 8** Chaque jeu est appelé une manche. La partie se fait en 2 manches et une belle s'il y a lieu.
- 9** Le score de 301 est utilisé en individuel. Par équipe, il passe à 501 ou 1001 suivant le nombre de joueurs.

Die Grundregeln des Dart-Spiels

DIE FOLGENDEN GRUNDREGELN GELTEN FÜR ALLE SPIELE

- 1** Die Zielscheibe ist so aufzuhängen, dass die Mitte 1.73 m über dem Fussboden hängt.
- 2** Jeder Spieler, gleich ob das Spiel zu zweien oder von einer Mannschaft gespielt wird, wirft zunächst nur einen Dart auf die Zielscheibe. Derjenige Spieler oder diejenige Mannschaft, deren Dart dem Mittelpunkt am nächsten kommt, beginnt das Spiel.
- 3** Nun wird abwechselnd geworfen. Jeder Spieler wirft 3 Darts hintereinander.
- 4** Treffer werden nur gewertet, wenn die Darts in der Zielscheibe steckenbleiben.

TURNIER-DARTSPIEL

Es gibt viele Spielarten, bei welchen Darts auf Zielscheiben geworfen werden. Am beliebtesten ist das sogenannte TurnierDartspiel, das in der ganzen Welt gespielt wird. Die nachstehend beschriebenen Regeln sind die sog. "Standardregeln". Sie können nach Vereinbarung unter den Spielern abgeändert werden.

- 1** Jeder Spieler bzw. jede Mannschaft beginnt mit 301 oder 501 Punkten. Von dieser Punktzahl werden die jeweils geworfenen Punkte abgezogen.
- 2** Sieger ist, wer zuerst genau Null erreicht.
- 3** Der erste Wurf muss ein Treffer im Doppelring sein. Es kann daher zuerst nur ein "Doppel" von 301 abgezogen werden.
- 4** Sofern man auf die Bestimmung der Regel Nr. 3 verzichtet, spielt man das Turnier-Dartspiel mit dem "Sofort-Start", d.h. alle Darts zählen von Anfang an. Auf die folgende Regel Nr. 5 darf jedoch nie verzichtet werden.
- 5** Das Spiel kann nur beendet werden, wenn ein Feld im Doppelring oder der Mittelpunkt getroffen wird. Mit der getroffenen Doppelziffer oder mit der Ziffer 50 muss exakt die Null erreicht werden.
- 6** Der Treffer im Mittelpunkt gilt $2 \times 25 = 50$.
- 7** Wird in der Endphase eine grössere Punktzahl geworfen als nötig, um Null zu erreichen, so ist die geworfene Punktzahl ungültig. Der Spieler setzt das Spiel fort, wenn er wieder an der Reihe ist und zwar von der Punktzahl, die er vor dem ungültigen Wurf erreicht hatte.
- 8** Jedes Spiel besteht aus 3 Runden. Wer zuerst 2 Runden gewonnen hat, ist Sieger.
- 9** Zwei Einzelspieler beginnen gewöhnlich mit der Punktzahl von 301. Bei Mannschaftsspielen empfiehlt es sich, den Spielbeginn - je nach Grösse der Mannschaft - auf 501 bzw. 1.001 Punkte festzulegen.

Algemene regels voor darts

VAN TOEPASSING OP ALLE SPELLEN

- 1 Hang het dartboard op zoals aangegeven op de schets
- 2 Om te beslissen wie zal beginnen gooit elke speler, van elk team, een dartpijlje.
Degene die het dichtst bij het middelpunt is, begint.
- 3 De spelers gooien 3 opeenvolgende darts per ronde.
- 4 Alleen de darts die aan het eind van de ronde nog in het doel zitten tellen mee.

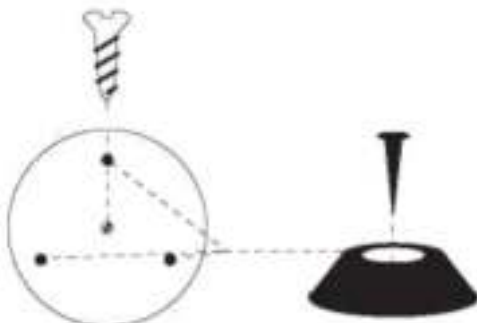
TOERNOOI REGELS

Er kunnen verschillende spelregels worden gebruikt. Hieronder staan de regels die wereldwijd het meest worden gebruikt.

- 1 Elk team begint met 301 of 501 punten. De score van elke ronde wordt afgetrokken van het oorspronkelijke totaal.
- 2 Het doel van het spel is om de score precies op 0 te brengen.
- 3 Het is verplicht om te beginnen met een dubbel van welke soort dan ook. Er worden geen punten geteld zolang dit niet is gebeurd.
- 4 Regel 3 kan worden geschrapt, waardoor de praktijk van de zogenaamde "snelle start" mogelijk wordt. Regel 5 is echter nog steeds van toepassing.
- 5 Eindig altijd met een dubbel om de score tot 0 te reduceren.
- 6 De bullseye wordt beschouwd als een dubbele 25.
- 7 Indien een speler meer scoort dan het aantal dat nodig is om te finishen, vervalt de totale score behaald in de ronde. In de volgende ronde moet de speler met hetzelfde nummer beginnen.
- 8 Elk spel bestaat uit drie ronden, en de uiteindelijke winnaar is de speler die de eerste twee ronden wint.
- 9 De score van 301 wordt gebruikt voor individuele wedstrijden. Voor teams wordt dit verhoogd tot 501 of 1001, afhankelijk van het aantal spelers.

Fixing Instructions for non-paper Dartboards
 Instructions de montage pour jeux de fléchettes non papier
 Montageanleitung für die Befestigung Ihrer neuerworbenen Scheibe
 Bevestigingsinstructies voor het dartboard

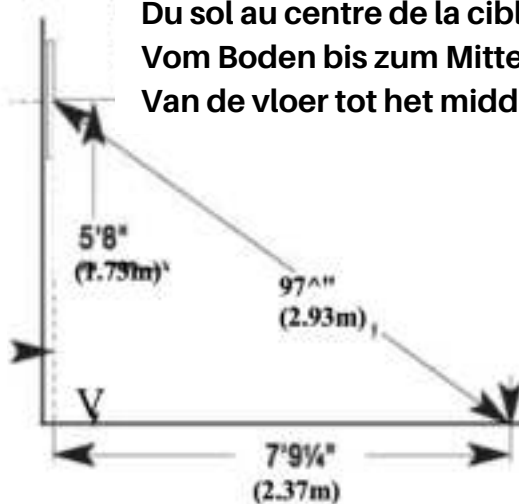
Back View
 Vue arrière
 Rückansicht
 Achterkant



Plastic Stud
 Clous Plastiques
 Kunststoff-Stifte
 Plastic Nop

Fixing Bracket
 Support de montage
 Montagehalterung
 Bevestigingsbeugel

From Floor to Centre of Bull Ring
 Du sol au centre de la cible
 Vom Boden bis zum Mittelpunkt der Zielscheibe
 Van de vloer tot het midden van de bullseye



Plumb Line From Face
 of Board to Floor.
 Fil à plomb du centre
 cible au sol.
 Senkschnur vom
 Mittelpunkt der
 Zielscheibe bis zum
 Boden.

Touw van middelpunt van
 het bord tot de grond.

Player's Toe Must Not Be in Front of Oche Line When Throwing
 Les pieds du joueur ne doivent pas dépasser la ligne de tir
 Beide Füße müssen während des Wurfs ganz hinter der Wurflinie sein
 De teen van de speler mag tijdens het werpen niet voor de werplijn staan

IMPORTANT - Rotate the board regularly to even out wear
IMPORTANT - Tournez le jeu de fléchettes régulièrement pour équilibrer l'usure
WICHTIG - um eine lange Lebensdauer gewährleisten zu können, drehen Sie bitte
 die Scheibe regelmässig
BELANGRIJK - Draai het dartbord regelmatig om de conditie te behouden