

Tactics darts

Het spel tactics darts is een spel voor beginnende darters. Je speelt het spel 1 tegen 1 of 2 tegen 2 en er worden alleen de cijfers 10 t/m 20, de dubbele bull en de enkele bull gebruikt. Doordat de overige cijfers niet gebruikt worden, krijg je een compleet ander spel. Het is namelijk de bedoeling om als eerste drie keer de waardes te gooien van de cijfers 10 t/m 20 én drie keer de bulls eye.

Spelregels darts tactics

De spelregels van darts tactics zijn dus compleet anders dan de regels van darts 501. Hieronder lees je meer over de regels die gehanteerd worden bij darts voor beginners.

- Iedere speler mag elke beurt drie pijlen gooien (zoals bij elke variant van darts).
- Wanneer je in de binnenste smalle ring gooit, gooi je triple. Dit houdt in dat je drie keer de waarde mag "wegstrepen".
- Wanneer je in de buitenste smalle ring gooit, gooi je double. Je mag dan twee keer het gegooide cijfer afstrepen.
- Gooi je in de grote vakken, dan gooi je een single. Je mag dus 1x het gegooide cijfer afstrepen.
- Degene die als eerste alle waardes drie keer heeft gegooit, is gewonnen.

Tactics met punten

De echte beginners doen vaker tactics zonder punten, maar je kunt ook een variant mét punten doen. Het is dus de bedoeling dat je elke waarde 3x gooit. Dus drie keer 20, drie keer 19, drie keer 18 etc. Stel je gooit echter in vier keer een 20. Je streept er eerst 3 af, en vervolgens heb je er één over. Deze punten, 20, mag je dan opschrijven MITS je tegenstander de 20 nog niet heeft dicht gegooit. Het is dus van belang om de hoge cijfers zo snel mogelijk dicht te gooien, om te voorkomen dat je te veel punten tegen krijgt.

- De winnaar heeft 3x alle benodigde cijfers gegooit, 3x de bulls eye gegooit en de hoogste puntentelling.

Darts 501

Een dartswedstrijd wordt gespeeld tussen twee spelers die zich telkens opmaken voor een **501 – spel**. De bedoeling van het spel is om zo snel mogelijk van 501 punten naar 0 te gaan door bij elke beurt zo hoog mogelijk te scoren. Elke beurt bestaat uit drie worpen.

Een pijl krijgt de punten van het vak, afgebakend door het metalen rooster, waartussen hij in het blok steekt. 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, scoor je de bekende 180.

Je kan een dartsspel alleen eindigen met een dubbele worp. Je laatste pijl moet dus 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) is trouwens ook een dubbel. In de roos werpen is goed voor 50 punten, de groene cirkel rond de roos is 25 punten.

Start van het spel

Om te bepalen wie er begint, werpen beide spelers naar de roos. **Diegene die het dichtst bij de roos zit, mag het spel starten.**

Op de juiste manier werpen

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 nulscore bereikt heeft.

Een pijl die uit het blok valt voor de derde pijl geworpen is, krijgt geen punten.

Een pijl die op het blok afketst of een hindernis raakt vooraleer in het blok te belanden, krijgt geen punten. Een pijl die achterop een andere pijl blijft steken, krijgt geen punten. Een pijl die tijdens het spel uit het blok valt, mag niet opnieuw geworpen worden.

Oneindig doorgaan? Vergeet het maar

Als beide spelers op 2 punten (dubbel één) komen te staan, krijgen zij vanaf dat moment **elk nog 5 beurten** om uit te werpen.