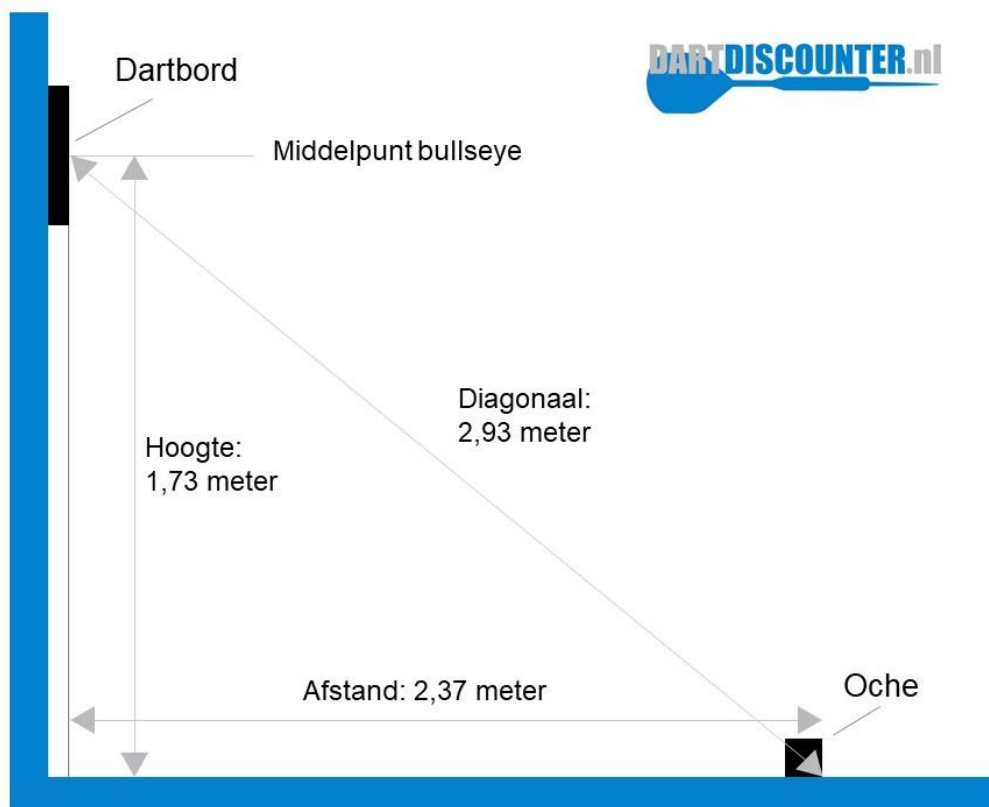


# Darts

## Dartbord ophangen

- Officiële hoogte om het dartbord op te hangen? (1,73 meter)
- Op welke afstand moet ik staan om volgens de regels darts te gooien? (2,37 meter)



## Dartbord hoogte: hoe hoog moet een dartbord?

De juiste en **officiële hoogte** waarop een dartbord opgehangen dient te worden is **1,73 meter**. Deze dartbord hoogte wordt gemeten vanaf de vloer tot het middelpunt van de bullseye. Indien u een mat gebruikt, dan dient de hoogte van het dartbord met de hoogte van de dartmat verhoogd te worden. In wedstrijdverband dient het dartbord altijd op de hoogte van 1,73 meter opgehangen te worden, ook voor kinderen en jeugd. Pas op voor de veiligheid voor uw kinderen. Dartspijlen zijn scherp....

## Officiële afstand tot dartbord

De darter dient bij het darten een **officiële afstand** van **2,37 meter** tot het dartbord aan te houden. Een darter mag altijd verder van het dartbord staan. Ook mag de darter schuin van het dartbord staan als het nodig is om onder een bepaalde hoek te gooien.

Door middel van een markering op de grond of met een dart (afstands)mat staat de speler altijd op de juiste en officiële afstand het dartbord. Op sommige dartmatten zit een oche

(uitspraak: okkie), dit is een metalen buis waar een darter zijn voet achter kan zetten zodat de gooi afstand van het dartbord naar de oche altijd zo klein mogelijk is. Volgens de officiële dartsregels dient de oche minimaal 61cm breed te zijn. U kunt natuurlijk wel altijd met uw lichaam richting het dartbord buigen, zodat de werpafstand van de darts een kleiner is. Let vooral ook op hoe de professionele darters zorgen dat de afstand tussen de speler en het dartbord zo klein mogelijk is.

## **Darts: de spelregels**

### **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 wedstrijdborden 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, scoor 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?**

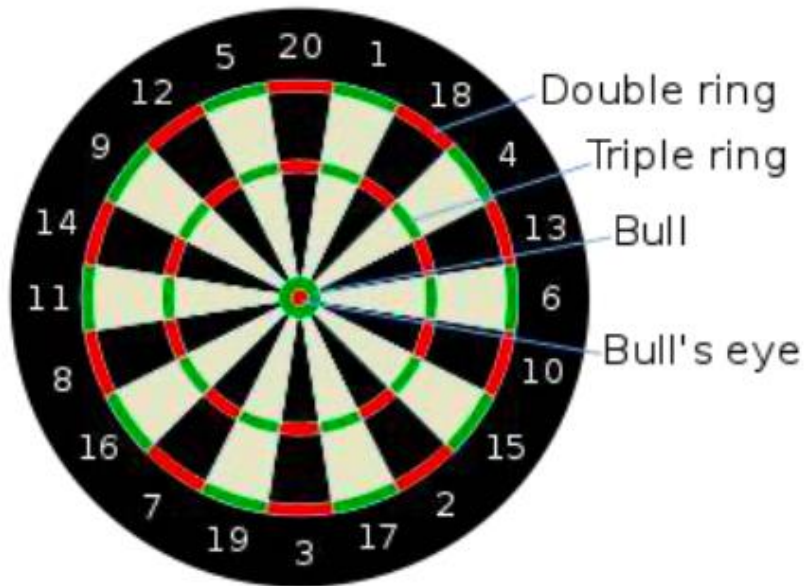
Wie het eerst een bepaald aantal spelletjes of legs wint, is de winnaar. Hoeveel legs er gewonnen moeten worden is afhankelijk van het soort wedstrijd of toernooi. Bij een potje onder vrienden spreek je het best op **voorhand** af.

### **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

**“Have a nice game but keep it safe!”**

## Darts: The points



## Darts: De afmetingen

