ZASADY DARTA

501 · double out · oficjalne podstawowe zasady na jednej stronie



×3	pierścień potrójny
×2	pierścień podwójny
25	outer bull
50	bullseye, liczy się jako podwójne 25

1 PUNKTACJA

- Liczy się pole, w które wbiła się lotka: pojedyncze, podwójne (zewnętrzny pierścień) albo potrójne (wewnętrzny).
- Na drucie: pole, w które wszedł grot.
- Poza podwójnym, odbita albo wypadnięta: 0, bez powtórki.

2 KOLEJKA

- Trzy lotki, rzucane pojedynczo zza linii rzutu.
- Zsumuj je i odejmij sumę od swojego wyniku.
- Jeśli dotkniesz lotki w tarczy, twoja kolejka się kończy.

3 501

- Każdy zaczyna od 501 (albo 301, 701).
- Kto pierwszy zejdzie dokładnie do **0**, wygrywa lega.
- Najwyższa kolejka: 180 (trzy razy potrójna 20).

4 DOUBLE OUT

- Lotka kończąca musi trafić w podwójne albo w bullseye.
- Przy 32 podwójna 16, przy 40 podwójna 20, przy 50 bullseye.
- Nieparzysty wynik? Najpierw pojedyncze pole, żeby zostało parzyste.

5 BUST

- **Za dużo:** przy 20 potrójna 20.
- **Zostaje 1:** przy 21 pojedyncza 20.
- **Zero bez podwójnego:** przy 16 pojedyncza 16.
- Cała kolejka liczy się za 0.

6 WARIANTY

- **Double in:** liczysz od pierwszego podwójnego, razem z nim.
- **Master out:** kończy też potrójne.
- **Single out:** kończy każde pole, 1 to nie bust.

7 KTO ZACZYNA

- Rzut o bulla: każdy rzuca jedną lotkę, kto bliżej środka, ten zaczyna.
- Obie w bullseye albo obie w 25: rzucacie ponownie.
- Zwycięzca zaczyna legi nieparzyste, przeciwnik parzyste.

8 LINIA RZUTU

- Środek bulla **1,73 m** nad podłogą.
- Linia rzutu **2,37 m** od powierzchni tarczy, po przekątnej 2,93 m.
- Stopy za linią, pochylać się wolno. Lotki softowe: zwykle 2,44 m.

9 LEGI I SETY

- Leg to jedna gra 501.
- Set to kilka legów, często do 3 wygranych.
- Best of 5 = do 3 wygranych. Mecz gra się na legi albo na sety.

Na podstawie WDF Playing and Tournament Rules (20. wydanie). Zasady domowe mogą się różnić.