

ENGLISH

GENERAL RULES OF DARTS

- 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 center starts the game.
- 3. Players throw three darts each throw.
- 4. Darts only score that remain on the board on completion of the throw.

TOURNAMENT DART RULES

- 1. Each side starts with 301 points. The method of scoring is to subtract each score from the remaining total. The score of 301 is used mainly for games between two individuals. For team play the opening score should be increased to 501 or 1001 depending on team size.

- 2. Tournament games are usually started straight, but as an alternative, can be played by starting with any double.
- 3. The first to reduce his score exactly to zero is the winner.
- 4. To finish, a double (or bullseye) which exactly reduces the score to zero must be thrown.
- 5. For the purpose of Rules 3 and 4, "Bullseye" counts as double 25.
- 6. If a greater score is thrown than is required to reduce the remaining score exactly to zero, then none of the three darts count for that throw and the score remains as it was before that particular throw was taken.
- 7. Each game is called a "leg". 3 leg make a match and the ultimate winner is the player who first wins 2 legs. This can be varied.

SPANISH

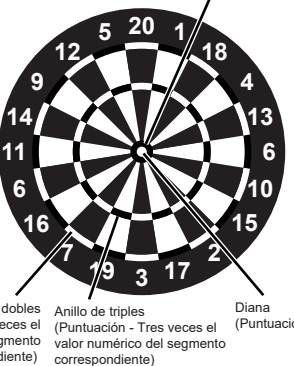
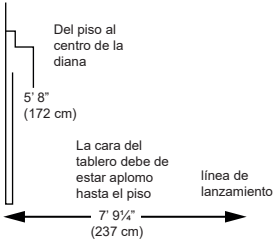
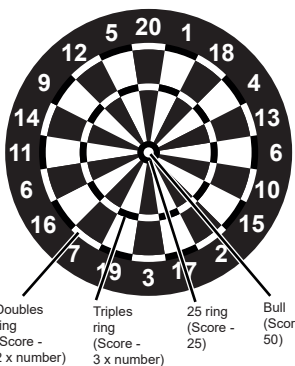
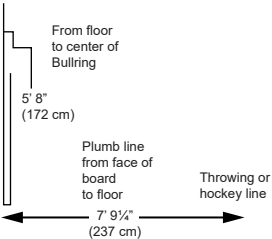
REGLAS GENERALES PARA EL JUEGO DE DARDOS

- 1. Colgar el blanco según el diagrama
- 2. Para decidir quien juega primero, cada jugador, o uno de cada equipo, lanza un dardo y el que da más cerca al centro empieza el juego.
- 3. Cada jugador lanza tres dardos.
- 4. Solamente valen los dardos que permanecen en el blanco al completar el lanzamiento.

REGLAS PARA TORNEOS DE DARDOS

- 1. Cada equipo empieza con 301 puntos. El modo de Puntuar consiste en ir restando los puntos que se consiguen en cada lanzamiento del total que queda. Generalmente se empieza con 301 puntos cuando juegan dos individuos Cuando juegan equipos, se empieza con 501 o 1001 puntos, según el tamaño de los equipos.
- 2. En los juegos de torneo, se empieza generalmente de forma directa, pero como

- alternativa, se puede jugar comenzando con cualquier doble.
- 3. El primer equipo que haya reducido sus puntos exactamente a cero es el ganador.
- 4. Para terminar, es preciso lanzar un dardo en una de las secciones que vale doble (o en el centro del blanco) de tal manera que los puntos conseguidos reduzcan la puntuación exactamente a cero.
- 5. Al efecto de las Reglas 3 y 4, el centro del blanco vale doble 25.
- 6. Si se marcan más puntos de los que se necesitan para reducir los puntos exactamente a cero, no vale ninguno de los tres dardos del lanzamiento y la puntuación queda lo mismo que antes de ese lanzamiento.
- 7. Cada juego constituye una etapa, 3 etapas constituyen un partido y el primero en ganar dos etapas es el ganador final, esto se puede modificar.



FRANCAIS

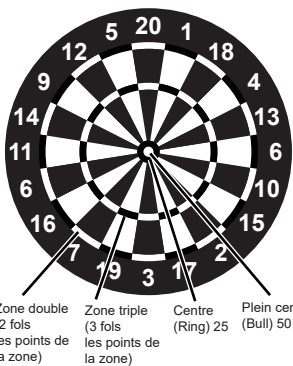
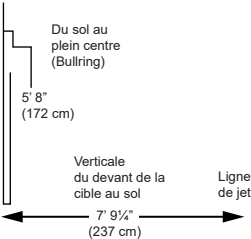
REGLES GENERALES DU JEU DE FLECHETTES

- 1. Suspendre la cible comme indique sur le diagramme.
- 2. Afin de determiner lequel des joueurs jouera le premier, chaque joueur, ou un joueur de chaque partie, lance une fléchette, le joueur dont la fléchette sera la plus proche du centre noir commence le jeu.
- 3. Les joueurs lancent trois fléchettes à chaque tour.
- 4. Seules ompteront les fléchettes restant sur la cible à la fin de chaque tour.

REGLES DE JEU POUR TOURNOIS

- 1. Chaque partie commence avec 301 points. La méthode employee est de soustraire chaque point du total restant. Le chiffre 301 est employé pour les jeux entre deux particuliers. Pour le jeu d'équipe, le chiffre initial s'élèvera à 501 ou 1001, suivant le nombre de joueurs dans l'équipe.

- 2. Durant les tournois. Les jeux débutent généralement sans préliminaires. Oucomme alternative. Le jeu peut commencer par n'importe quel double marqué.
- 3. Le premier joueur à reduire ses points à zéro exactement, doit etre marqué.
- 4. Pour terminer, un double (ou"Bullseye" centre noir), réduisant le nombre de points à zéro exactement, doit etre marqué.
- 5. Pour permettre de suivre les Règles 3 et 4. "Bullseye" compte comme double 25.
- 6. Si un tour résulte en un nombre de points trop élevé pour reduire le total à zéro exactement, aucune des trois fléchettes ne comptera pour ce tour, et le total reste tel qu'il l'était avant le tour en question.
- 7. Chaque jeu représente une "manche". Trois manches comptent pour un matchet le vainqueur final sera le premier joueur à gagner deux manches Cette regle peut etre mo difiee.



ITALIANO

REGOLE GENERALI PERI DARDI

1. Appendere la tavolozza come mostrato nel diagramma.
2. Per decidere chi gioca per primo. Ciascun giocatore, o uno di ciascuna squadra, Lancia un dardo e il giocatore che colpisce più vicino al centro, Inizia la partita.
3. I giocatori lanciano i dardi per ciascun turno.
4. Segnano soltanto i dardi che rimangono sulla tavolozza al completamento del turno.

REGOLE PER TORNEO DI DARDI

1. Ciascuna parte inizia con 301 punti. il metodo per segnare consiste enl sottrarre puntil dal totale restante, il punteggio di 301 viene impiegato princi palmente per partite a due. Per partite a squadra il punteggio di apertura vierte aumentato a 501 O 1001, a seconda di quante persone compongono la squadra.
2. Partite torneo iniziano di solito in maniera normale lna, come alternativa. Possono avere

PORTUGUESE

REGLAS GENERALES PARA EL JUEGO DE DARDOS

1. Colgar el blanco segun el diagrama
2. Para decidir quien juega primero, cada jugador, o uno de cada equipo, tira undardo yel que da más cerca al centro empieza el juego.
3. Cada jugador tira tres dardos.
4. Solamente vales los dardos que permanecen en el blanco después de la tirada.

REGLAS PARA TORNEOS DE DARDOS

1. Cada equipo empieza con 301 puntos, El modo de Puntuar consiste en ir restando los puntos que se consiguen on cada tirada del total que queda, Generalmente se empieza con 301 puntos cuando juegan dos individuos Cuando juegan equipos, se empieza con 501 o 1001 puntos, segun el tamaño de los equipos.
2. En los juegos de torneo, se empieza generalmente de la manera normal pero, como alternative, se puede poner como condicion que cada equipo no empieza a marcar puntos hasta que haya echado un dardo en una de las

PRINTED IN CHINA

DANSK

ALMINDELIGE REGLER FOR DARTSPIL

1. Hæng darts kiven som vist diagrammet.
2. For at afgøre hvem der skal begynde, kaster hver spiller eller én fra hvert hold en kastepil, og spilleren, der kommer nærmest til centrum, begynder spillet.
3. Spillere kaster tre kastepile i hver omgang.
4. Kun de kastepile tæler som bliver siddende i skiven efter kastet.

TURNERINGSREGLER FOR DARTSPIL

1. Hvert hold begynder med 301 point, Man forer regnskab ved at trække de scorede point fra det reaterende pointantal. Tallet 301 bruges mest ved spil mellem to deltagere. Ved holdspil ber ábnings. tallet foreges til 501 eller 1001 af. hængende af holdets størrelse.
2. Turneringsspil starts normal direkte. Men man

NEDERLANDS

ALGEMENE REGELS VOOR HET DARTSPEL

1. Hang het bord op zoals aangegeven op de afbeelding.
2. Om te beslissen wie begint, werpt iedere speler, of 1 speler van ieder team, een dart De speler die het dichtst bij de bull gooit mag beginnen.
3. Iedere rende werpen de spelers drie darts.
4. Alleen de darts die in het bord blijven staan nadat, de speler zijn beurt beëindigt heft, worden geteld.

TOERNOOIREGELS VOOR HET DARTSPEL

1. Iedere partij begint met 301 punten. Het aantal gegooide punten wordt telkens hier van afgetrokken. Het puntenaantal van 301 wordt. Hoofdzakelijk gebruikt bij twee individuele spelers. Voor teams wordt 501 of 1001 punten gebruikt al naar gelang de grootte van het team.

kan som et alternativ spilles ved at starte med en vilkårlig double.

3. Den første, der reducerer pointantallet nejagtig til nul, er vinderen.
4. Kastet, der reducerer pointanta llet nejagtig til nul, skal være en double (eller et plet skud).
5. I forbindelse med regler 3 og 4 tæller "pleskud" som dobbelt 25.
6. Hvis et kast giver flere point, end der kræves til at reducere pointantallet til nejagtig nul, tæller ingen af de tre kastepile i den omgang, og pointantallet forbliver som det var, før den pågældende omgang blev taget.
7. Hvert spil kaldes en "runde" Tre runder er en kamp, og den endelige vinder er spilleren, der først vinder to runder, Dotte kan ændres efter behag.

DEUTSCH

ALLGEMEINE REGELN FÜR DAS DART - SPIEL

1. Die Zielscheibe wird, wie in der Abbildung gezeigt, aufgehängt.
2. Um zu entscheiden, wer anfangt, wirft jeder Spieler, oder einer von jeder Partei, einen Dart. und der Spieler, der amnächsten zur Mitte trifft, fängt an.
3. In jeder Runde werfen die Spieler drei. Darts.
4. Nur die Darts werden gezählt, die im Brett bleiben, wenn der Spieler seine Runde beendet hat.

TURNIER-REGELN FÜR DAS DART . PIEL

1. Jede Seite fangt mit 301 Punkten an. Die Methode des Zahlens besteht darin, daß die den Summe abgezogen werden, Die anfängliche Punktzahl von 3C 1 wird hauptsächlich für Spiele zwischen zweieinzelnen Spielern benutzt, Für Team Spiele sollte die anfängliche Punktzahl je nach der Größe des Teams, auf 501 oder 1001 erhöht werden.

SVENSKA

ALLMANNA PILKASTNINGSREGLER

1. Hang tavlan så som visas i ritningen.
2. För att avgöra vem spelar först skall varje spelare, eller en ur varje lao, kasta en pil, den som kommer närmast mitten börjar spelet.
3. De tävlande får kasta ter pilar varje gang.
4. Poäng räknas endast på de pilar som sitter kvar på tavlan efter fullbordat kast.
2. Turneringstävlingar börjar i regel rakt, men som alternativt kan de spelas genom att börja med en dubbel.
3. Den förste som får ned sin poäng exakt till noll bar vunnit.
4. Som avslutning måste man kasta en dubbel (eller prick) som exakt få ned poängen till noll.
5. För reglerna 3 och 4 räknas "prick" som dubbel 25.
6. Om man kastar fler poäng an det behövs för att minska återstående poäng exakt till noll, räknas ingen av de tre pilamal det kastet, och poängen förblir samma som fore kastet, givodes.
7. Varje parti kallas set 3 set utgör en match, och den avgorande vinnaren an den spelare som först vinner 2 set Detta kan dock varieras