

NÚMERO DE JUGADORES: 2 o más o por equipos.

CONSIDERACIONES:

La diana estará colocada en la pared o soporte frontal a una altura de 1.73 metros, medido desde el suelo hasta el centro de la diana.

La línea de tiro debe estar a una distancia mínima del tablero de 2 metros.

OBJETIVO DEL JUEGO:

El juego más popular es el 01 (301, 401, 501, 601,701, 901). El objetivo de este juego es llegar a la puntuación exacta de cero partiendo de la puntuación inicial establecida (301, 401, 501, 601,701, 901).

INICIO:

Se decide el equipo o jugador que tirará primero, normalmente esto se decide tirando un dardo al centro y comenzando el que quede más cerca del mismo, aunque también se puede decidir con una moneda al aire.

CÓMO JUGAR:

- En cada tirada los jugadores deben tirar tres dardos.
- Se puede hacer diana en cualquier segmento de la misma.
- La puntuación de cada dardo se va restando del valor total de puntos que se tenga en ese momento.
- Si un jugador sobrepasa el cero, por ejemplo, le faltan 10 puntos para llegar a cero y hace diana en el 18, se considera un "fallo" y la marcación vuelve al valor que tenía al iniciarse esa ronda.
- Se puede poner un límite en el número de "fallos" que puede cometer un jugador, de tal forma que el primer jugador que comete ese límite de fallos pierde la partida.
- También es habitual el fijar un máximo de rondas para conseguir el cero, de tal forma que el juego se acaba cuando se llega a ese máximo de rondas, aunque ningún jugador haya llegado al cero.
- El sistema de la puntuación de la diana es muy simple: Cada dardo clavado en la zona sencilla sumará la puntuación marcada en cada extremo de la diana. El anillo doble se encuentra en la zona más lejana al centro de la diana y cada dardo que caiga en esa zona se debe multiplicar por dos los puntos marcados. El anillo triple se encuentra en la zona más cercana al centro y multiplica por tres la puntuación marcada para esa zona. Después nos encontramos con el centro, dividido en la zona verde y la roja. La verde puntúa 25 puntos mientras que la roja 50 y se puede utilizar para finalizar la partida en doble.
- Si un jugador pisa la línea de tiro con el pie, esa tirada será anulada y los puntos no contarán, al igual que si un dardo se tira accidentalmente y este sobrepasa la línea de tiro, este se contará como dardo lanzado.

FIN DE LA PARTIDA:

Gana el primer jugador que consiga la puntuación exacta de cero, en caso de que algún jugador llegue a cero.
En el caso de que se haya establecido un máximo de rondas y ningún jugador haya llegado a cero y se hayan terminado las rondas, ganará el jugador que tenga la puntuación más próxima a cero.

OTROS JUEGOS CON DARDOS:

alREDEDOR DEL MUNDO

Objetivo: Gana el jugador que primero completa la secuencia del no.1 al no. 20.

Cada jugador arroja 3 dardos por turno. Los sectores deben ser acertados en orden sucesivo, a partir del número 1.

En cada sector debe acertarse al menos 1 dardo antes de pasar al segundo. Por lo tanto, un jugador puede llegar a acertar en 3 sectores sucesivos dentro de un mismo turno.

No se consideran válidos los aciertos en el centro o en el área que normalmente tiene valor doble o triple.

béisbol de dardos

Objetivo: Sumar la mayor cantidad de puntos en un partido (carreras). Es un juego que, al igual que un partido de beisbol, consta de 9 tiempos o "innings".

Cada jugador arroja 3 dardos por turno. El juego va desde el sector 1 al sector 9 que representan los 9 tiempos. Cada sector (inning) se juega en un turno, es decir, que primero todos los competidores juegan sus 3 dardos al sector 1, sigue luego el sector 2, etc. Sólo cuentan para el puntaje los dardos acertados en el sector correspondiente al "inning" que se está jugando.

Puntaje área simple: 1 carrera; doble: 2 carreras; triple: 3 carreras. El centro no cuenta.

Si hay un empate al final del noveno "inning" se juega un décimo y así sucesivamente hasta desempatar.

Eliminación

Objetivo: Gana el jugador que no resulte eliminado en las sucesivas ruedas. Es el juego apropiado para gran cantidad de jugadores (5 ó más).

Cada jugador arroja 3 dardos por turno. El jugador con el menor puntaje en cada ronda es eliminado. Si hay dos o más jugadores empatados en el puntaje más bajo todos ellos serán eliminados.



Guizar y Valencia No. 23
Col. San Andrés Atoto 53500
Naucalpan, Edo. de México, México
RFC: NCM-920527-KH7
Tel. (55) 2122-3474 | Fax. (55) 5358-3374
www.novelty.mx



puntaje

Objetivo: Gana el jugador que primero logra sumar un puntaje preestablecido (100, 200, etc.)
Se fija el puntaje. Cada jugador arroja 3 dardos por turno, sumando el puntaje de los tres dardos por turno.