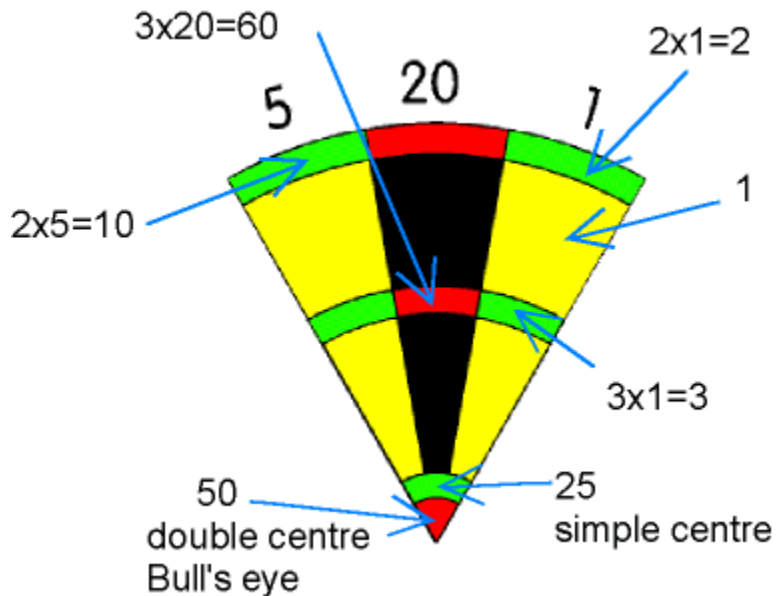


DARTS

La cible



La cible est divisée en 21 secteurs :

- Les secteurs 1 à 20, qui présentent un angle de 18 degrés ($360 \text{ degrés}/20$)
- La *bulle*, au centre de la cible

Ces secteurs sont eux-mêmes divisés en différentes parties plus ou moins grandes :

- Les simples (une touche dans un simple compte une fois)
- Les doubles (une touche dans un double compte deux fois)
- Les triples (une touche dans un triple compte trois fois)
- La bulle extérieure (une touche dans la bulle extérieure compte, selon les jeux, pour une touche ou 25 ou 50 points)
- La bulle intérieure (une touche dans la bulle intérieure compte, selon les jeux, pour une ou deux touches ou 50 points)

Différentes couleurs sont utilisées pour marquer les différences de valeur :

- Les simples sont généralement noirs ou blancs
- Les doubles et les triples sont généralement verts ou rouges
- La bulle extérieure est généralement rouge
- La bulle intérieure est généralement noire

Les règles officielles

Tout comme avec un jeu de cartes, il est possible de jouer à plusieurs jeux différents. Cela évite une certaine lassitude qui pourrait s'installer et permet aux différents joueurs de se mesurer sur des variantes souvent amusantes. Cependant, il existe des règles officielles adoptées dans tous les tournois.

Le 501 double out

Chaque joueur débute avec un capital de 501 points. On lance alors une volée de trois fléchettes (ou moins), on additionne le score de ces dernières et soustrait le résultat à son capital pour arriver le premier à zéro exactement (sans dépasser). Pour arriver à zéro on doit impérativement lancer sa dernière fléchette de la manche dans un secteur « double » ou dans le double centre (terme *double out* du nom de la règle). Si l'on dépasse zéro toute la volée en cours est annulée. Par exemple un joueur au capital de 24 doit pour finir la manche envoyer une fléchette dans le « double 12 ». S'il dépasse zéro, on dit qu'il « casse », son capital de 24 points reste alors inchangé. Il n'est plus possible de gagner la manche si l'on arrive à 1.

Un match se joue en deux ou trois manches gagnantes, voire davantage pour les finales. En plus des joueurs, la partie se déroule avec un "scoreur" (personne qui s'occupe de compter les manches).

Une partie de 501 se termine au minimum en 3 volées (9 fléchettes en tout), et est alors appelée *nine-darter*. Elle peut se réaliser par exemple comme suit :

- première volée : 3 triples vingt
- deuxième volée : 3 triples vingt
- troisième volée : triple vingt, triple dix-neuf, double douze

Le 301 double out

La règle du 301 est la même que celle du 501 à la différence que les joueurs débute la partie avec un score de 301 au lieu de 501.

Les autres jeux (non officiels)

En général, les tournois de fléchettes se jouent en 501 double out, mais il existe d'autres variantes, auxquelles on peut jouer pour s'amuser entre amis, ou pour s'entraîner.

L'horloge

Il s'agit d'un exercice d'entraînement. Le but du jeu est de mettre, dans l'ordre, une fléchette dans chaque segment de la cible. On commence par viser le 1, quand on a réussi, on passe au 2 et ainsi de suite jusqu'au vingt puis le bull (partie à 25 points). On recommence ensuite avec les doubles et enfin les triples pour corser le jeu. Le vainqueur est celui qui finit en premier tous les segments.

Les matches de championnat se déroulent sur 19 parties : 301 double out, 501 double out et cricket.

Le Shanghai

Encore un exercice d'entraînement, dans le style de l'horloge. Le but est de réussir dans un même tour le simple, le double et le triple d'une même valeur (un Shanghai). On commence avec le un et on passe au 2 dès le tour suivant, que l'on ait réussi ou pas. Le vainqueur est celui qui réussit un Shanghai. La partie se limite à 7 jets de flechettes

Le Cricket

C'est un jeu plus convivial pour jouer entre amis. Le but est de réussir à faire trois 15, trois 16, trois 17, trois 18, trois 19, trois 20 et trois bulls. On note au fur et à mesure sur une feuille de papier. Bien sûr, un double comptera pour 2 et un triple comptera pour trois. Le vainqueur est celui qui a « fermé » en premier toutes ses valeurs. Il existe une variante avec points: Lorsqu'une personne a fermé une valeur et que son adversaire ne l'a pas fermé; et qu'elle met une fléchette dans cette même valeur, elle engrange autant de points. Le vainqueur est le premier joueur qui ferme tout et qui a le plus gros score (ou égal au score d'un adversaire).

Le Cut Throat Cricket

C'est une variante du cricket. La différence est que lorsqu'un joueur marque des points dans une valeur, ils sont attribués à tous ses adversaires qui n'ont pas fermé cette valeur. Le vainqueur est le premier joueur qui ferme tout et qui a le score le plus petit (ou égal à celui d'un adversaire). Cette variante a surtout un intérêt quand le nombre de joueurs est supérieur ou égal à 3.

Le count up

Le principe est très simple : on fixe un nombre de tours (par exemple 10). Le but est de faire le plus de points possible en ce nombre de tour.

Le foot

Pour deux joueurs, le but de ce jeu est de marquer un nombre de buts définis. Chaque joueur doit faire au moins une demi bull pour être attaquant puis un double pour marquer. S'il réussit à être attaquant sans faire de double ensuite, il reste attaquant tant que l'adversaire ne reprend pas le ballon (réussit une demi bull).