

## OGÓLNE ZASADY GRY W DARTA

1. Zawieś tarczę do rzutek zgodnie z rysunkiem.
2. Aby ustalić, kto gra pierwszy, każdy gracz lub jedna osoba z drużyny rzuca rzutką; kto znajdzie się najbliżej środka, rozpoczyna grę.
3. Zawodnicy mogą rzucać trzema rzutkami w każdej rundzie.
4. Punkty liczone są tylko za rzutki, które pozostały w tarczy po zakończonej rundzie rzutów.

## ZASADY TURNIEJU DARTA

1. Każda ze stron zaczyna z 301 punktami i musi jako pierwsza osiągnąć dokładnie 0, aby wygrać.

Punktacja odbywa się poprzez zsumowanie punktów rzutek po rundzie rzutów i odjęcie ich od pozostałej sumy przed następną rundą. 301 jest rozgrywany głównie między dwiema osobami. W rozgrywkach drużynowych można ją zwiększyć do 501 lub 1001 punktów – w zależności od wielkości drużyny.

2. W zawodach turniejowych można przyjąć zasadę, że trzeba trafić dublet (poza zewnętrznym pierścieniem punktowym lub sam środek tarczy), zanim punkty zaczną być odliczane. Wygrywa ten, kto jako pierwszy uzyska dokładnie 0 punktów.
3. Aby wygrać, zwykle musisz trafić w dublet (krawędź lub środek tarczy). W łatwiejszych grach możesz pominąć konieczność trafienia dubletu/środku.
4. Jeśli zawodnicy się umówią, wewnętrzny krąg (triple) potraja wyniki rzutu.
5. Jeśli wyrzucono więcej punktów niż potrzeba do zredukowania pozostałych punktów dokładnie do 0, żaden z trzech rzutów nie jest liczony, a wynik pozostaje taki sam jak przed rozpoczęciem rundy.
6. Zawody składają się zazwyczaj z trzech setów, które łącznie stanowią mecz. Wygrywa zwycięzca dwóch setów. Można też modyfikować ilość setów.