



**User Manual • Užívateľský manuál •
Užívateľský manuál • Használati utasítás •
Benutzerhandbuch**

ENGLISH

General rules

- 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 in the board on completion of a throw.

The measurements shown above are those recently adopted as an internationally agreed standard by the World Darts Federation.

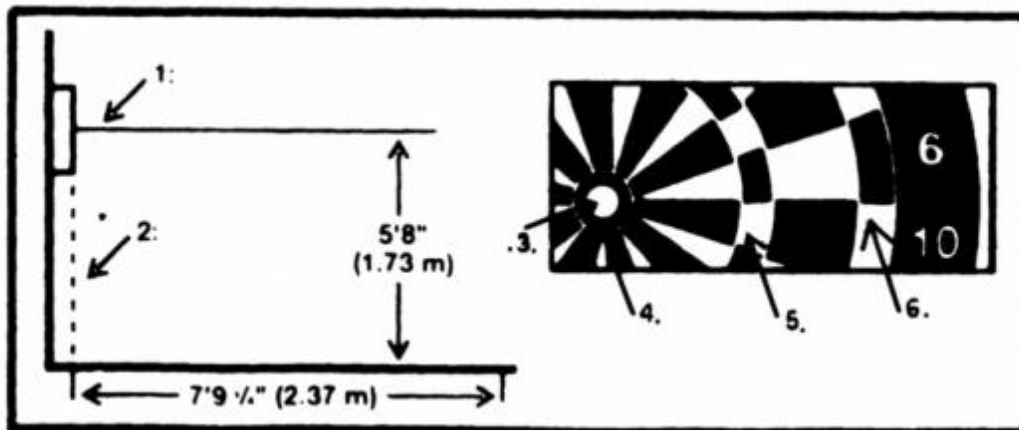
There are many different games which can be played on the dartboard. By far the most universally played game, worldwide is Tournament Darts. The rules below are the standard rules but may be locally by established usage or agreement.

Tournament Darts

- Each side starts with 301 points. The method of scoring is to subtract each score from the remaining total.
- The first side to reduce their score exactly to zero is the winner.
- Games must be started by throwing any double. No darts count to a side until they have thrown a double.
- Rule 3 is often waived so that all darts thrown count from the beginning. This procedure is called „straight start“. Rule 5 is never waived.
- To finish, a double (or bull's-eye) which exactly reduces the remaining score to zero must be Brown.
- For the purposes of Rules 3 and 5 „Bull's-eye“ counts and the score remains as it was before that particular throw was taken.
- Each game is called a „leg“. 3 legs make a match and the rule ultimate winner is the player who first wins 2 legs.
- 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.

Text at the drawing:

1. From floor to centre of the "Bull Ring"
2. Plumb line from face of board to floor.
3. Bull's eye (score - 50)
4. 25 ring (score - 25)
5. Triples ring (score - 3 x no.)
6. Doubles ring (score - 2 x no.)



ČEŠTINA

Obecná pravidla

- 1) Zavěste desku podle obrázku.
- 2) Aby se rozhodlo, kdo bude hrát první, hodí každý hráč nebo jeden z každé strany jednu šipku, hru začíná hráč, který se trefil blíže ke středu.
- 3) Hráči hází každý hod třemi šipkami.
- 4) Skórují pouze šipky, které zůstanou na hrací ploše po dokončení hodu.

Výše uvedené rozměry jsou rozměry, které Světová šipková federace nedávno přijala jako mezinárodně uznávaný standard.

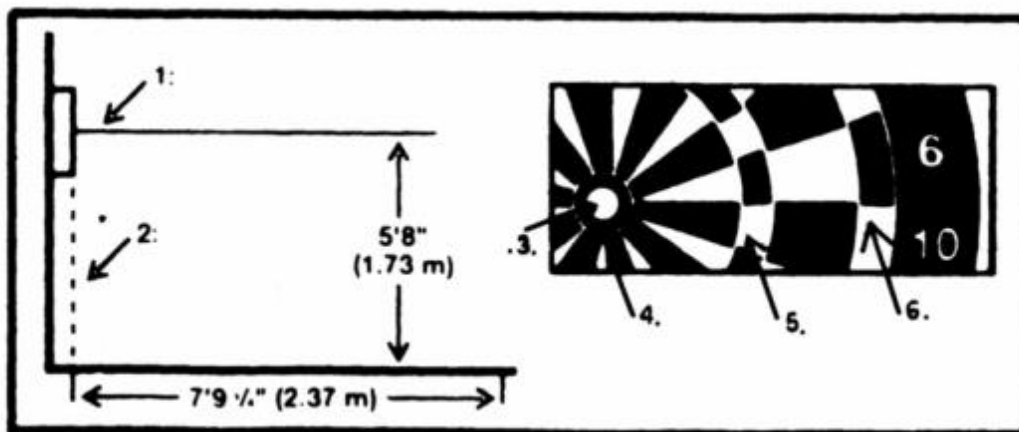
Na šipkách lze hrát mnoho různých her. Zdaleka nejuniverzálnější hrou na světě jsou turnajové šipky. Níže uvedená pravidla jsou standardní pravidla, ale mohou být lokálně podle zavedených zvyklostí nebo dohody.

Turnajové šipky

- Každá strana začíná s 301 body. Metoda bodování spočívá v odečtení každého bodu od zbývajících celkového počtu.
- Vítězem se stává strana, která jako první sníží své skóre přesně na nulu.
- Hry musí být zahájeny hodem libovolného dvojnásobku. Žádná šipka se straně nepočítá, dokud nehodí dvojnásobek.
- Od pravidla 3 se často upouští, takže se všechny hozené šipky počítají od začátku. Tento postup se nazývá "přímý start". Od pravidla 5 se nikdy neupouští.
- Abyste mohli hru dokončit, musí být hozen dvojnásobek (nebo býčí oko), která přesně sníží zbývajících skóre na nulu.
- Pro účely pravidel 3 a 5 se počítá "Bull's-eye" a skóre zůstává stejné jako před provedením daného hodu.
- Každá hra se nazývá "etapa". Zápas se skládá ze 3 částí a podle pravidla se vítězem stává hráč, který jako první vyhraje 2 části.
- Skóre 301 se používá hlavně pro hry mezi dvěma jednotlivci. Při týmové hře by se úvodní skóre mělo zvýšit na 501 nebo 1001 v závislosti na velikosti týmu.

Text u kresby:

1. Z podlahy do středu "Bull Ringu"
2. Olovnice od líce desky k podlaze.
3. Bull's eye (skóre - 50)
4. Kroužek 25 (skóre - 25)
5. Kroužek trojnásobku (skóre - 3 x č.)
6. Kroužek dvojnásobku (skóre - 2 x č.)



SLOVENČINA

Všeobecné pravidlá

- 1) Zaveste dosku podľa obrázku.
- 2) Aby sa rozhodlo, kto bude hrať prvý, hodí každý hráč alebo jeden z každej strany jednu šíпку, hru začína hráč, ktorý sa trafil bližšie k stredu.
- 3) Hráči hádžu každý hod tromi šípkami.
- 4) Skórujú iba šípkami, ktoré zostanú na hracej ploche po dokončení hodu.

Vyššie uvedené rozmery sú rozmery, ktoré Svetová Šípková federácia nedávno prijala ako medzinárodne uznávaný štandard.

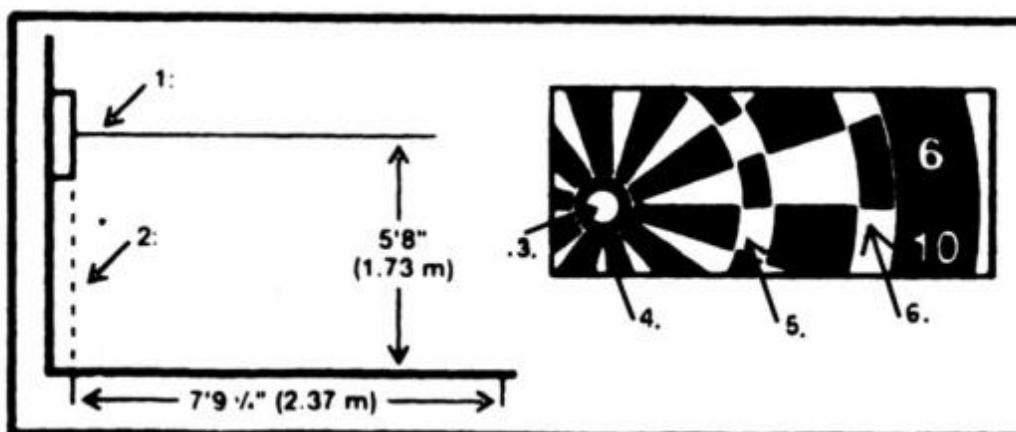
Na šípkach možno hrať veľa rôznych hier. Zďaleka najuniverzálnejšou hrou na svete sú turnajové šípkami. Nižšie uvedené pravidlá sú štandardné pravidlá, ale môžu byť lokálne podľa zavedených zvyklostí alebo dohody.

Turnajové šípkami

- Každá strana začína s 301 bodmi. Metóda bodovania spočíva v odpočítaní každého bodu od zvyšného celkového počtu.
- Víťazom sa stáva strana, ktorá ako prvá zníži svoje skóre presne na nulu.
- Hry musia začať hodom ľubovoľnej dvojky. Žiadna šíпка sa strane nepočíta, kým nehodí dvojnásobok.
- Od pravidla 3 sa často upúšťa, takže sa všetky hodené šípkami počítajú od začiatku. Tento postup sa nazýva „priamy štart“. Od pravidla 5 sa nikdy neupúšťa.
- Aby ste mohli hru dokončiť, musí byť hneď dvojka (alebo býčie oko), ktorá presne zníži zostávajúce skóre na nulu.
- Na účely pravidiel 3 a 5 sa počíta „Bull's-eye“ a skóre zostáva rovnaké ako pred vykonaním daného hodu.
- Každá hra sa nazýva „etapa“. Zápas sa skladá z 3 častí a podľa pravidiel sa víťazom stáva hráč, ktorý ako prvý vyhrá 2 časti.
- Skóre 301 sa používa hlavne pre hry medzi dvomi jednotlivcami. Pri tímovej hre by sa úvodné skóre malo zvýšiť na 501 alebo 1001 v závislosti na veľkosti tímu.

Text na kresbe:

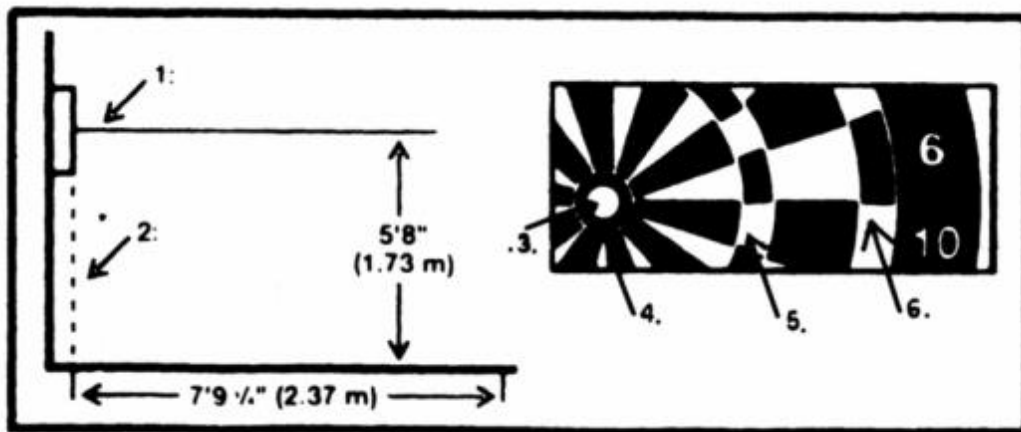
1. Z podlahy do stredu „Bull Ring“
2. Olovnica od líca dosky k podlahe.
3. Bull's eye (skóre - 50)
4. 25 krúžkov (skóre - 25)
5. Trojitý kruh (skóre - 3 x č.)
6. Kruh pre štvorhry (skóre - 2 x č.)



MAGYAR

Általános szabályok

- 1) Akassza fel a táblát az ábrán látható módon.
- 2) Annak eldöntése érdekében, hogy ki játszik először, minden játékos vagy mindkét oldalról egy-egy játékos dob egy-egy nyilat, és a középsőhöz közelebbi játékos kezdi a játékot.
- 3) A játékosok dobásonként három nyilat dobnak.
- 4) Csak azok a nyilak érnek pontot, amelyek a dobás befejezésekor a táblán maradnak.



A fent látható méretek azok, amelyeket a World Darts Federation nemrégiben nemzetközi szabványként fogadott el.

A darts táblán számos különböző játékot lehet játszani. Messze a legáltalánosabban játszott játék világszerte a Tournament Darts. Az alábbi szabályok a standard szabályok, de a kialakult szokások vagy megállapodás alapján helyenként eltérőek lehetnek.

Tournament Darts

- Mindkét oldal 301 ponttal indul. A pontozás úgy történik, hogy minden egyes pontot levonunk a fennmaradó összpontszámból.
- Az az oldal nyer, amelyik elsőként pontosan nullára csökkenti a pontszámát.
- A játékokat bármelyik duplával kell kezdeni. Egyik oldalnak sem számít a nyíl, amíg nem dobott egy duplát.
- A 3. szabálytól gyakran eltekintenek, így minden dobott nyíl az elejétől számít. Ezt az eljárást "egyenes rajtnak" nevezik. Az 5. szabályt soha nem függesztik fel.
- A befejezéshez egy olyan duplát (vagy bull's eye-t) kell dobni, amely pontosan nullára csökkenti a fennmaradó pontszámot.
- A 3. és 5. szabály alkalmazásában a "bull's eye" számít, és a pontszám marad az adott dobás előtti állapot.
- Minden mérkőzést "szakasznak" nevezünk. 3 szakaszból áll egy mérkőzés, és a szabály szerint az a játékos nyer, aki először nyer 2 szakaszt.
- A 301-es pontszámot elsősorban két személy közötti mérkőzéseknél használják. Csapatjáték esetén a nyitó pontszámot 501-re vagy 1001-re kell növelni a csapat méretétől függően.

Szöveg a rajzhoz:

1. A padlótól a "Bull Ring" közepéig
2. Függőleges vonal a deszka felületétől a padlóig.
3. Bull's eye (pontszám - 50)
4. 25-ös gyűrű (pontszám - 25)
5. Tripla gyűrű (pontszám - 3x szám)
6. Dupla gyűrű (pontszám - 2x szám)

DEUTSCH

Allgemeine Regeln

- 1) Hängen Sie das Brett wie in der Abbildung gezeigt auf.
- 2) Um zu entscheiden, wer zuerst spielt, wirft jeder Spieler oder einer von jeder Mannschaft einen Pfeil, wobei der Spieler, der näher in die Mitte trifft, das Spiel beginnt.
- 3) Die Spieler werfen in jeder Runde drei Darts.
- 4) Es werden nur Darts gewertet, die nach einem Wurf im Board verbleiben.

Die oben angegebenen Regeln sind die, die kürzlich vom Welt-Dart-Verband als international vereinbarte Norm angenommen wurden.

Es gibt viele verschiedene Spiele, die auf der Dartscheibe gespielt werden können. Das bei weitem am meisten gespielte Spiel weltweit ist Turnier-Dart. Die nachstehenden Regeln sind die Standardregeln, können aber durch gängige Gepflogenheiten oder Vereinbarungen örtlich abweichen.

Turnier-Darts

- Jede Seite beginnt mit 301 Punkten. Die Methode der Punktevergabe besteht darin, die einzelnen Punkte von der verbleibenden Gesamtzahl zu subtrahieren.
- Die erste Seite, die ihren Punktestand genau auf Null reduziert, ist der Gewinner.
- Spiele müssen mit dem Werfen eines beliebigen Doppels begonnen werden. Keine Darts zählen für eine Seite, bis sie ein Doppel geworfen hat.
- Häufig wird auf Regel 3 verzichtet, so dass alle geworfenen Darts von Anfang an zählen. Dieses Verfahren wird "gerader Start" genannt. Regel 5 wird nie außer Kraft gesetzt.
- Zum Schluss muss ein Pasch (oder Volltreffer), der die verbleibende Punktzahl genau auf Null reduziert, Brown sein.
- Für die Zwecke der Regeln 3 und 5 zählt der "Volltreffer" und der Punktestand bleibt so, wie er vor dem jeweiligen Wurf war.
- Jedes Spiel wird als "Leg" bezeichnet. 3 Legs machen ein Spiel aus und der Spieler, der zuerst 2 Legs gewinnt, ist der ultimative Sieger.
- Der Wert 301 wird hauptsächlich für Spiele zwischen zwei Einzelspielern verwendet. Bei Mannschaftsspielen sollte der Eröffnungswert auf 501 oder 1001 erhöht werden, je nach Größe der Mannschaft.

Text auf der Zeichnung:

1. Vom Boden zur Mitte des "Bullseye" (Dartscheibenmitte)
2. Lot von der Stirnseite des Brettes zum Boden.
3. Volltreffer (Punktzahl - 50)
4. 25 Ring (Punktzahl - 25)
5. Dreerring (Wertung - 3 x Nr.)
6. Doppelter Ring (Wertung - 2 x Nr.)

