

Darts



by **PITCHGAMES**

Créé par Mathieu Roque et Paul-Henri Argiot

La CIBLE

La cible est divisée en 20 secteurs allant de 1 à 20;
la bulle, au centre de la cible.

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

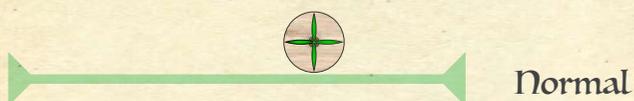
- 1 les simples (noir et blanc) : les simples sont les deux parties les plus grandes d'un secteur (une touche dans un simple compte une fois) ;
- 2 les doubles (vert et rouge) : le double est la partie extérieure d'un secteur (une touche dans un double compte deux fois) ;
- 3 les triples (vert et rouge) : le triple est la partie centrale - dite intérieure - d'un secteur (une touche dans un triple compte trois fois) ;
- 4 la bulle extérieure (vert) : une touche dans la bulle extérieure compte, selon les jeux, pour un but ou 25 points ;
- 5 la bulle intérieure (rouge) : une touche dans la bulle intérieure compte, selon les jeux, pour deux buts ou 50 points.

Le Pas de Tir

C'est là que vont être placées les « fléchettes » pour les envoyer vers la cible.

Pour équilibrer les différences de niveau entre les joueurs, définissez pour chacun le pas de tir adapté (vert ou rouge).

Les palets sont placés devant la ligne, le long de celle-ci, à l'endroit choisi par le joueur.



Les FLECHETTES

À la différence du jeu traditionnel, ce sont des palets « fléchettes » que vous allez lancer.

De manière générale à votre tour, vous lancerez vos 3 « fléchettes », une après l'autre. Cela s'appelle une volée.



Au cours d'une volée, il est possible qu'une fléchette en déplace une autre, involontairement ou volontairement.



C'est pour cela que le résultat de votre volée ne sera inscrit qu'à la fin de celle-ci.



Vous n'êtes jamais obligé de lancer les 3 « fléchettes ».

LIRE UNE « FLECHETTE »

Lorsque que le palet touche une zone double ou triple (ou la bulle), on considère que la « fléchette » est plantée dans cette zone.

Si le palet est à cheval sur 2 secteurs, c'est le point blanc central de la « fléchette » qui définit le secteur atteint.

Ex : La fléchette verte touche le double 10 et le double 15 en même temps. Le point blanc central du palet est situé dans la continuité du secteur 15. Le résultat de la fléchette verte est donc double 15.



501 (le classique)

Objectif : être le premier à atteindre exactement zéro.

Chaque joueur débute la partie avec un capital de 501 points.

A tour de rôle, les joueurs lancent une volée de trois fléchettes (ou moins).

A chaque volée, on additionne le score des fléchettes et soustrait le résultat au capital du joueur.

Si l'on dépasse zéro toute la volée en cours est annulée.

VARIANTES

301 (le rapide)

Chaque joueur débute la partie avec un capital de 301 points.

DOUBLE OUT (l'officiel)

La fléchette amenant le score à 0 doit être un Double. Un joueur avec 1 ne peut donc plus gagner.

KILLER (le convivial)

Objectif : être le dernier joueur en vie.

1. Chaque joueur commence par lancer une fléchette de sa mauvaise main pour définir son numéro personnel unique. Deux joueurs ne peuvent avoir le même numéro.
2. Pour devenir un Killer, les joueurs doivent obtenir un K complet en touchant 3 fois leur propre numéro. Chaque barre du K correspond à une vie.



1 touche



2 touches



3 touches

3. Quand un Killer touche le numéro d'un joueur, il lui fait perdre 1 vie (2 sur un double, 3 sur un triple). Chaque vie perdue efface une barre du K pour le joueur touché qui devra cibler à nouveau son numéro pour redevenir Killer. Si un killer touche son propre numéro, il perd également de la vie. Quand un joueur passe à -1, il est éliminé.

N.B : Un killer ne peut pas tuer un joueur qui n'a pas encore lancé de fléchette.

CRICKET (le familial)

Objectif : être le premier à « fermer » les secteurs de 15 à 20 et la Bulle.

A tour de rôle, les joueurs lancent une volée de trois fléchettes (ou moins).

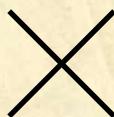
Fermer un secteur correspond à faire 3 touches dans celui-ci. Un double vaut 2 touches et 1 triple en vaut 3.

NOTATION

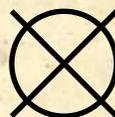
La notation se fait dans les colonnes centrales du tableau de score de la façon suivante :



1 touche



2 touches



3 touches

VARIANTE AUX POINTS (le défi) :

Lorsqu'un joueur a fermé un secteur avant son adversaire, toute nouvelle fléchette qu'il place dans ce secteur lui rapporte le nombre de points correspondant.

Son adversaire doit fermer à son tour le secteur pour l'empêcher de marquer.

Le jeu s'arrête quand un joueur a fermé l'ensemble des valeurs et le vainqueur est le joueur ayant le plus gros score.

VARIANTE CUT THROAT (le fourbe) :

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.



FOOTBALL (le challenge)

Chaque joueur choisit une couleur d'équipe (rouge ou vert).

Un joueur "prend le contrôle du ballon" dès qu'il a envoyé une fléchette dans la demi-bulle (vert). Il marquera alors autant de buts que de fléchettes qu'il enverra dans les doubles de la couleur de son adversaire, et ceci tant que ce dernier ne lui aura pas subtilisé le ballon en envoyant lui aussi une fléchette dans la demi-bulle.

Lorsqu'un joueur avec le ballon envoie une fléchette dans un double de sa couleur, il marque un but contre-son-camp.

Définissez la longueur de la partie en choisissant le nombre de buts à marquer pour gagner (5, 10 ou 15).

Variante Ligue des Champions :

Pour durcir le jeu, la récupération du ballon se fait en envoyant la fléchette dans la bulle (rouge).

Variante Coupe du monde :

Les triples peuvent remplacer les doubles.

COUNT UP (le plus)

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

L'HORLOGE (la course)

Le but du jeu est de mettre, dans l'ordre, une fléchette dans chaque segment de la cible. En commençant par le 1, chaque touche réussie fait passer au numéro suivant jusqu'au 20.

On termine habituellement avec le rond central en commençant par la demi-bulle et enfin la bulle.

Variante Sniper :

Les validations des secteurs 1 à 20 se font sur les doubles.

Histoire des Fléchettes

Le jeu de fléchettes trouve son origine au 14^e siècle et faisait alors office de jeu de distraction militaire, de passe-temps entre deux batailles, durant l'ère médiévale en Angleterre.

Ce jeu, vieux de plus de 700 ans, servait déjà les élans de compétition entre les soldats désireux de s'imposer les uns face aux autres.

Le jeu, de par son accessibilité à tout âge et toute condition physique, gagna rapidement en popularité, y compris auprès du roi d'Angleterre Henry VIII. Rapidement, la cour du roi puis le reste du peuple anglais adoptèrent le jeu.

Il n'existait alors pas de règles mais le jeu atteignit un niveau de popularité tel que l'innovation s'en mêla. C'est ainsi que naquit en 1896 le système d'arrangement des nombres autour de la cible que nous connaissons aujourd'hui, établi à l'époque par Brian Gamlin, un charpentier de Lancashire.

Le 20^e siècle ne fut pas tendre avec le jeu de fléchettes et faillit d'ailleurs provoquer son extinction. En 1908, le détenteur d'un pub dût comparaître devant la cour de justice de la ville de Leeds pour avoir autorisé des clients à jouer aux fléchettes dans son établissement.

La raison de cette comparution fut que le jeu, considéré comme un jeu de chance, était de par le fait illégal. Pour leur prouver qu'il n'était pas affaire de chance mais bien de talent, l'accusé fit intervenir le meilleur joueur de fléchettes de la ville, William Annakin, qui s'est alors chargé de montrer aux magistrats présents dans la salle ses qualités de lanceur, sa précision et sa régularité, ce qui clôt l'affaire ainsi que les poursuites.

Les premières compétitions de jeu de fléchettes furent créées dans les années 1920. En 1939 le championnat mondial comptabilisait plus de 3 000 participants.

Le jeu devint l'un des passe-temps favoris des soldats américains durant la Seconde Guerre mondiale, privés momentanément de bar mais qui trouvant un réconfort presque insolite dans cette activité. Cette armée contribua à propager l'engouement pour ce sport-jeu dans le reste du continent américain.

En 1972, les informations concernant le championnat de fléchettes « World individual darts championship » furent diffusées pour la première fois à la télévision et en peu de temps les champions de cette discipline devinrent le sujet de conversations de table à grande échelle auprès des populations de tous horizons.

