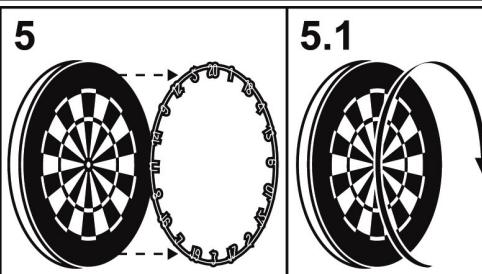
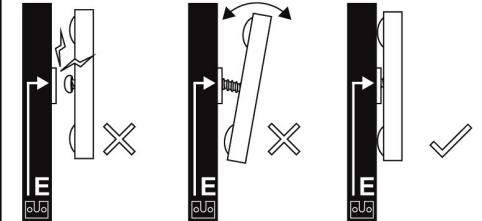
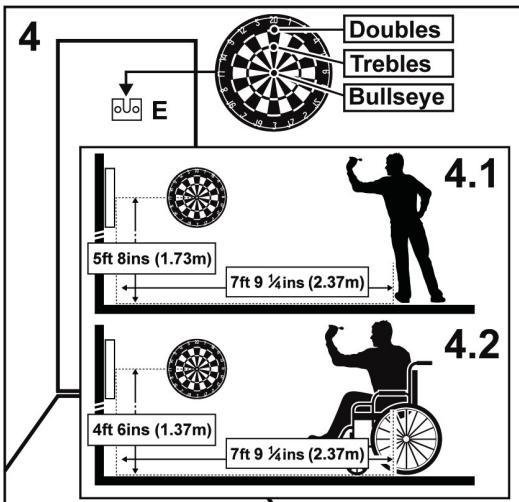
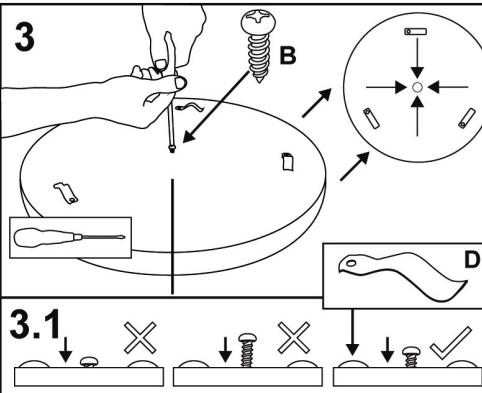
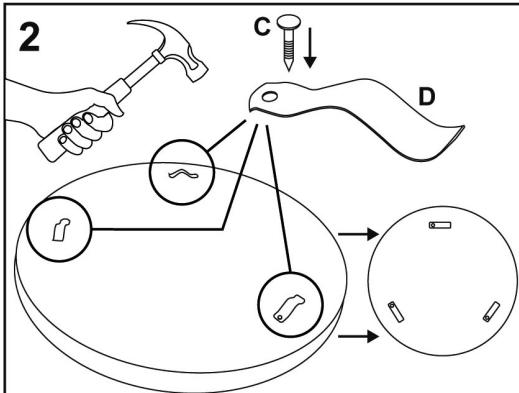
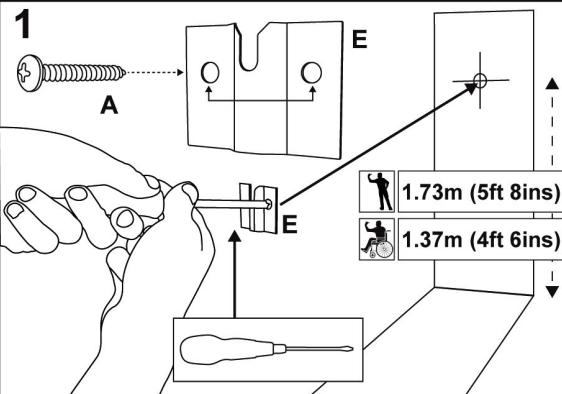
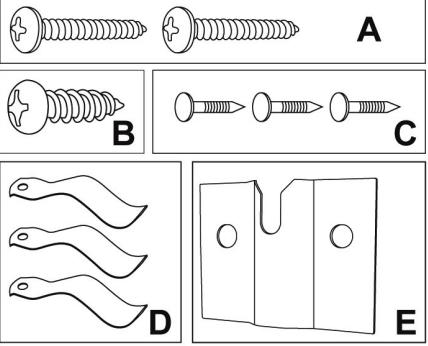


# CONTENTS



## CONTENTS

- x2 Wall screws (A)
- x1 Dartboard screw (B)
- x3 Nails (C)
- x3 Leaf springs (D)
- x1 Large wall bracket (E)

## FIXING INSTRUCTIONS

**Diagram 1.** Screw the large wall bracket (E) to the wall at a height of 1.73m/5ft 8" (or 1.37m/4ft 6" for wheelchair players); using the wall screws enclosed (A).

**Diagram 2.** Take the 3 leaf springs (D) and using the nails provided (C) fix to the back of the board as shown in diagram 2. The leaf springs (D) are designed to prevent the board moving during play.

**Diagram 3.** Fix the dartboard screw (B) into the centre hole on the back of the dartboard; do not screw in fully as the screw is designed to slot into the bracket (E) on the wall (see diagram 3.1).

**Diagram 4.** Lower the centre screw into the bracket and adjust the screw as required to ensure the dartboard is tight to the wall.

**Diagram 4.1 - Able Body Dartboard Setup** Both feet must be behind the oche line at all time.

**Diagram 4.2 - Wheelchair Dartboard Setup** Both rear wheels of the wheelchair must be behind the oche line. Either or both front wheels may be in front or behind the oche line to allow an angled stance.

## Dartboard Care and Maintenance

**Diagrams 5 and 5.1.** The board must be turned regularly to ensure even play and to prolong the life of the dartboard. A dartboard must be kept in a cool, dry place and must not be soaked or sprayed with water.

## RULES OF PLAY

The dartboard is to be positioned 1.73m/5ft 8" (or 1.37m/4ft 6" for wheelchair players) from the floor to the centre of the dartboard (the bullseye).

The throwing distance during a game is 2.37m (7ft 9 1/4"), this is the distance from the face of the dartboard to the oche line (see diagram 4.1 / 4.2).

The oche line (throwing line) is to be marked clearly. Any darts may be used; every player will have an individual preference.

Order of play must be determined fairly, for example, by the toss of a coin or closest dart to the bullseye.

A throw consists of three darts, except for when a game is finished in less.

Darts may not be re-thrown, if a dart misses the board, falls out, or bounces out it cannot be thrown again. A dart point must be touching the board to be counted.

A player can be told how much they have scored or how much they have remaining for the game should they request it. A player cannot be told how to finish the game.

If a player exceeds the amount required to win the game the throw does not count.

The inner bullseye is 50 points and the outer bullseye is 25 points.

The object of the game is to score exactly 301, 501, 701, etc. The score must be determined before play commences.

A game must always end on a double (the outer ring); a game can also be finished with a bullseye finish (if 50 points are remaining).

As each player scores, a deduction is made from the starting score until a double is reached.

# Deutsch

## LIEFERUMFANG

- x2 Wandschrauben (A)
  - x1 Schraube zur Befestigung der Dart-scheibe (B)
  - x3 Nägel (C)
  - x3 Kleine Halterungen (D)
  - x1 Große Wandhalterung (E)
- ## MONTAGEANLEITUNG
- Abbildung 1. Schrauben Sie die große Wandhalterung (E) mit den mitgelieferten Wandschrauben in einer Höhe von 1,73 m an der Wand fest.
- Abbildung 2.** Nehmen Sie die drei kleinen Wandhalterungen (D) und bringen Sie sie mit den mitgelieferten Nägeln (C) an der Rückseite der Scheibe an. Diese Halterungen dienen dazu, dass die Dartscheibe stabilisiert wird, damit sie nicht spielen kann.
- Abbildung 3.** Stecken Sie die Schraube (B) in das Loch in der Mitte der Rückseite der Scheibe; schrauben Sie sie nicht fest, denn sie ist so konstruiert, dass sie sich in die Hinterung (E) einpasst (siehe Diagramm 3).
- Abbildung 4.** Schieben Sie die Dartscheibe auf die Halterung und achten Sie dabei darauf, dass sich die in die Halterung einpasst. Ziehen Sie gut die Schraube fest, so dass die Scheibe direkt an der Wand anliegt.
- Abbildung 4.1** Die Wurfentfernung beträgt 2,37 m, das ist der Abstand zwischen der Scheibenoberfläche und der Wurflinie.
- Abbildung 4.2** Montage der Rollstuhld-Dartscheibe Die beiden Hinterländer des Rollstuhls müssen sich hinter der Wurflinie (Oche) befinden. Eines oder beide Vorderläder müssen sich vor oder hinter der Oche befinden, um eine schräge Haltung einzunehmen.
- ## HINWEISE UND RATSCHLÄGE
- Abbildungen 5 und 5.1.** Wendeln Sie die Scheibe regelmäßig, damit sie sich auf beiden Seiten gleichmäßig abnutzt. Dadurch verlängern Sie die Lebensdauer Ihrer Dartscheibe. Bewahren Sie Ihre Dartscheibe in einem kühlen und trockenen Ort auf und vermeiden Sie Kontakt mit Wasser.
- ## SPIELREGELN
- Die Dartscheibe muss in einer Höhe von 1,73 m über dem Boden bis zur Scheibenmitte (dem Bullseye) angesetzt werden.
- Die Wurfentfernung beträgt 2,37 m, das ist der Abstand zwischen der Scheibenoberfläche und der Wurflinie (siehe Abbildung 4.1). Die Wurflinie muss eindeutig gekennzeichnet sein. Es können beliebige Wurfpfeile verwendet werden, je nach der persönlichen Präferenz der Spieler.
- Die Reihenfolge der Spieler muss auf faire Art und Weise festgelegt werden, etwa durch Werfen einer Münze oder danach, wer bei einem einmaligen Wurf dem Bullseye am nächsten kommt.
- Jeder Spieler wirft in jeder Spielrunde drei Wurfpfeile, es sei denn, das Spiel ist schon vorher entschieden.
- Jeder Pfeil darf nur einmal geworfen werden, wenn er die Scheibe verfehlt oder abprallt, darf er nicht noch einmal geworfen werden. Die Pfeilspitze muss die Dartscheibe berühren, damit der Wurf zählt.
- Jeder Spieler hat das Recht, seinen derzeitigen Spielstand zu erfragen bzw. zu erfragen, wie viele Punkte ihm noch fehlen. Die Spieler dürfen nicht erfragen, welche Punktekombination erforderlich ist, um das Spiel zu gewinnen. Wenn ein Spieler mit seinem Wurf mehr Punkte erzielt, als zum Sieg erforderlich wären, dann zählt dieser Wurf nicht.
- Das innere Bullseye ist 50 Punkte wert, das äußere Bullseye 25 Punkte.
- Sieger ist, wer als Erster genau 301, 501, 701 usw. Punkte erzielt. Die zum Sieg erforderliche Punktzahl muss im Voraus festgelegt werden.
- Jedes Spiel muss mit einem Doppel enden (d.h. einem Treffer auf dem äußeren Ring) bzw. mit einem Treffer im Bullseye (wenn dem Spieler genau 50 Punkte fehlen).
- Nach jedem Wurf wird die erzielte Punktzahl von der anfangs festgelegten Punktzahl abgezogen, bis ein Spieler mit einem Doppel die genaue Punktzahl erreicht.

# Français

## CONTENU

- Vis murales x2 (A)
  - Vis de cloche x1 (B)
  - Clous x3 (C)
  - Petits supports x3 (D)
  - Grands supports muraux x1 (E)
- ## INSTRUCTIONS DE MONTAGE
- Schéma 1. Vissez le grand support mural (E) au mur à une hauteur de 1,73 m, à l'aide des vis murales fournies (A).
- Schéma 2.** Prenez les 3 petits supports (D) et fixez-les à l'arrière de la cible à l'aide des clous fournis (C). Ces supports sont conçus pour stabiliser la cible contre le mur et éviter qu'elle ne bouge lors d'une partie.
- Schéma 3.** Vissez la vis de la cible (B) dans le trou situé au centre derrière la cible ; ne bloquez pas la carre elle est conçue pour s'insérer dans le support (E) au mur (voir le diagramme 3).
- Schéma 4.** Baissez la cible contre le support en plaçant la vis dans le support, ajustez la vis selon le sens jusqu'à ce que la cible soit plaquée au mur.
- Schéma 4.1**
- La distance de tir lors d'une partie est de 2,37 m, c'est à dire la distance entre la surface de la cible et la ligne de lancer.
- Schéma 4.2** Installation du fauteuil roulant aux fléchettes. Les deux roues arrière du fauteuil roulant doivent se trouver derrière le pas de tir. L'une des roues ou les deux peuvent se trouver devant le pas de tir afin d'orienter l'angle de vue.
- ## TRUCS
- Schémas 5 et 5.1.** Retournez fréquemment la cible afin d'équilibrer le jeu et de prolonger la durée de vie de la cible. Gardez votre cible dans un endroit sec et frais, en évitant de la mouiller ou d'y pulvériser de liquide.
- ## RÈGLES DU JEU
- 1,73 m de distance doit séparer le centre de la cible (le milieu) du sol (1,37 m pour les joueurs en fauteuil roulant).
- La distance de tir lors d'une partie est de 2,37 m, c'est à dire la distance entre la surface de la cible et la ligne de lancer (voir le schéma 4.1).
- La ligne de lancer doit être clairement marquée. Tout type de fléchette est utilisable ; chaque joueur aura sa préférence.
- L'ordre de tir doit être déterminé équitablement, comme par exemple par pile ou face ou en visant le plus près possible du milieu.
- Un lancer est constitué de trois fléchettes, sauf lorsqu'une partie se termine plus rapidement. Il n'est pas possible de relancer les fléchettes lorsqu'elles rebondissent. La pointe de la fléchette doit être en contact avec la cible pour être comptée.
- S'il le désire, un joueur pourra savoir quel est son score ou ce qu'il lui reste pour la partie. Un joueur ne peut pas savoir quel score il doit effectuer pour gagner la partie.
- Lorsqu'un joueur dépasse le montant nécessaire pour gagner la partie, le lancer ne compte pas.
- L'anneau double rapporte 50 points, et l'anneau simple rapporte 25 points.
- Le but du jeu est de marquer exactement 301, 501, 701, etc. Le score doit être déterminé avant le début de la partie.
- Une partie doit toujours se terminer sur un double (l'anneau extérieur) ; une partie peut également se terminer sur un mille (s'il reste 50 points).
- A mesure que chaque joueur marque, son score est déduit du score de départ jusqu'à ce qu'un double soit atteint.

# Español

## CONTENIDOS

- Vis murales x2 (A)
  - Vis de círculo x1 (B)
  - Tornillos x3 (C)
  - Pequeños soportes x3 (D)
  - Grandes soportes para muros x1 (E)
- ## INSTRUCCIONES DE MONTAJE
- Diagrama 1. Atornille la escuadra grande para pared (E) a la pared, a una altura de 1,73 m, utilizando los dos tornillos incluidos (A).
- Diagrama 2.** Tome las 3 escuadras pequeñas (D) y utilice los clavos incluidos (C) para fijarlas a la parte posterior del tablero. La función de estas escuadras es la de fijar el tablero a la pared para evitar que éste se mueva durante la partida.
- Diagrama 3.** Coloque el tornillo para el tablero (B) en el agujero que se sitúa en el centro del tablero, en la parte posterior. No lo atornille ni demolido, pues está pensado para que después encaje en la escuadra de la pared (vea diagrama 3.1).
- Diagrama 4.** Fije el tablero a la escuadra de la pared, introduciendo el tornillo en ésta y ajustándolo hasta que el tablero quede fijado completamente a la pared.
- Diagrama 4.1** La linea de tiro debe situarse a 2,37 m, de tal manera que exista esta distancia entre el tablero y la linea de tiro.
- Diagrama 4.2** Colocación de la Diana para silas de ruedas. Las dos ruedas traseras de la sila deberán situarse por detrás de la linea de tiro. Tanto como las dos ruedas delanteras puedan estar situadas delante o detrás de la linea de tiro para permitir una postura de tiro apropiada.
- ## CONSEJOS
- Diagramas 5 y 5.1.** Devuelva la diana con cierta regularidad para prolongar la duración de vida de la diana. Guarde la diana en un lugar seco y fresco, evitando la mojada o la pulverización de líquido.
- ## REGLAS DEL JUEGO
- 1,73 m de distancia debe separar el centro de la diana (el medio) del suelo (1,37 m para los jugadores en silla de ruedas).
- La distancia de tiro durante una partida es de 2,37 m, es decir la distancia entre la superficie de la diana y la linea de tiro.
- Diagrama 4.3.** Colocación de la diana para ruedas de silla. Las dos ruedas traseras de la silla de ruedas deben situarse por detrás de la linea de tiro. Tanto como las dos ruedas delanteras puedan estar situadas delante o detrás de la linea de tiro para permitir una postura de tiro apropiada.
- ## HINTS EN TIPOS
- Diagrama 5.5 y 5.1.** El bordo moet regelmatig worden omgedraaid, zodat het aan beide zijden even vaak gebruikt wordt; zo wordt de levensduur verlengd. Draag de voorwand van het dartbord tot de werplijn.
- Diagrama 4.2.** Omhoogstelling dartbord voor rolstoelen Beide achterwielen van de rolstoel moeten achter de lijn [werplijn] staan. Een of beide voorwielen mogen voor of achter de lijn staan voor een schuine positie.
- ## SPERELREGELS
- Het dartbord moet zo hangen dat het midden van het bord (het stierenog) op 1,73 m (5ft 8") van de vloer is.
- De werpafstand tijdens het spel is 2,37m (7ft 9 1/2"). dat is de afstand van de voorwand van het dartbord tot de werplijn (1,73m/4ft 6" voor rolstoelers).
- De werplijn moet duidelijk zijn aangegeerd. Alle soorten pijltjes mogen worden gebruikt; elke speler zal een eigen voorkeur hebben.
- De volgorde van spelen moet eerst worden bepaald, bv. door te lossen of door pijltjes zo dicht mogelijk bij het stierenog te gooien.
- Een worp bestaat uit drie pijltjes, behalve wanneer een spel met minder pijltjes is afgelopen. Men mag de pijltjes niet opnieuw gooien als een pijltje het bord valt, eruit valt of terugbotst, mag het niet opnieuw worden gegooid. Elke pijltje moet het bord raken om meegerekend te worden.
- Als een speler het vraagt, kan men hem vertellen hoeveel zijn score is of hoeveel hij er nog heeft voor het spel. Men mag een speler niet vertellen wat hij moet halen om het spel te winnen.
- Als een speler de hoeveelheid overschrijdt die nodig is om het spel te winnen, dan telt de wop niet.
- Het binnenste stierenog is 50 punten en het buitenste stierenog levert 25 punten op. Het doel van het spel bestaat erin exact 301, 501, 701, etc. te gooien. De score moet bepaald zijn voor het spel beginnen.
- Een spel moet altijd stoppen op een dubbel (de buitenring); een spel kan ook aflopen met een wop op het stierenog (als er nog 50 punten moeten worden behaald).
- Als elke speler scoort, dan wordt er een vermindering gemaakt van de startscore tot er een dubbele wordt bereikt.

# Nederlands

## INHOUD

- Muurschroeven x2 (A)
  - Schroeven voor dartbord (B)
  - 3x Grooten (C)
  - Kleine haken (D)
  - Grote muurhaken (E)
- ## INSTRUCTIES VOOR INSTALLATIE
- Schema 1.** Schroef de grote muurhak (E) met bijgevoegde muurschroeven (A) tegen de muur op een hoogte van 1,73m (5ft 8").
- Schema 2.** Neem de 3 kleine haken (D) en maak ze met de voorzien spijkers (C) vast aan de achterkant van het bord. Deze haken zijn gemaakt om hun bord tegen de muur vast te zetten, zodat het bord niet beweegt tijdens het spelen.
- Schema 3.** C. Met de dartbordschroef (B) vast in het centrale gat op de achterkant van het dartbord; schroef hem niet helemaal in, omdat de achterhoek daarvan is om in de haak (E) tegen de muur te passen (zie schema 3.1).
- Schema 4.** Hang het dartbord tegen de haak door de schroef in de haak te plaatsen, pas de schroef aan zoals nodig is zodat het dartbord dicht tegen de muur hangt.
- Diagramma 4.1** La linea de tiro debe situarse a 2,37 m, de tal manera que exista esta distancia entre el tablero y la linea de tiro.
- Diagramma 4.2** Colocación de la Diana para silas de ruedas. Las dos ruedas traseras de la sila deberán situarse por detrás de la linea de tiro. Tanto como las dos ruedas delanteras puedan estar situadas delante o detrás de la linea de tiro para permitir una postura de tiro apropiada.
- ## CONSEJOS
- Diagramas 5 y 5.1.** Devuelva la diana con cierta regularidad para prolongar la duración de vida de la diana. Guarde la diana en un lugar seco y fresco, evitando la mojada o la pulverización de líquido.
- ## REGLAS DEL JUEGO
- 1,73 m de distancia debe separar el centro de la diana (el medio) del suelo (1,37 m para los jugadores en silla de ruedas).
- La distancia de tiro durante una partida es de 2,37 m, es decir la distancia entre la superficie de la diana y la linea de tiro.
- Diagrama 4.3.** Colocación de la diana para ruedas de silla. Las dos ruedas traseras de la silla de ruedas deben situarse por detrás de la linea de tiro. Tanto como las dos ruedas delanteras puedan estar situadas delante o detrás de la linea de tiro para permitir una postura de tiro apropiada.
- ## HINTS EN TIPOS
- Diagrama 5.5 y 5.1.** Het bord moet regelmatig worden omgedraaid, zodat het aan beide zijden even vaak gebruikt wordt; zo wordt de levensduur verlengd. Draag de voorwand van het dartbord tot de werplijn.
- Diagrama 4.2.** Omhoogstelling dartbord voor rolstoelen Beide achterwielen van de rolstoel moeten achter de lijn [werplijn] staan. Een of beide voorwielen mogen voor of achter de lijn staan voor een schuine positie.
- ## SPERELREGELS
- Het dartbord moet zo hangen dat het midden van het bord (het stierenog) op 1,73 m (5ft 8") van de vloer is, de vloer.
- De werpafstand tijdens het spel is 2,37m (7ft 9 1/2"), dat is de afstand van de voorwand van het dartbord tot de werplijn (1,73m/4ft 6" voor rolstoelers).
- De werplijn moet duidelijk zijn aangegeerd. Alle soorten pijltjes mogen worden gebruikt; elke speler moet zichzelf kunnen voorkeuren.
- De volgorde van spelen moet eerst worden bepaald, bv. door te lossen of door pijltjes zo dicht mogelijk bij het stierenog te gooien.
- Een worp bestaat uit drie pijltjes, behalve wanneer een spel met minder pijltjes is afgelopen. Men mag de pijltjes niet opnieuw gooien als een pijltje het bord valt, eruit valt of terugbotst, mag het niet opnieuw worden gegooid. Elke pijltje moet het bord raken om meegerekend te worden.
- Als een speler het vraagt, kan men hem vertellen hoeveel zijn score is of hoeveel hij er nog heeft voor het spel. Men mag een speler niet vertellen wat hij moet halen om het spel te winnen.
- Als een speler de hoeveelheid overschrijdt die nodig is om het spel te winnen, dan telt de wop niet.
- Het binnenste stierenog is 50 punten en het buitenste stierenog levert 25 punten op. Het doel van het spel bestaat erin exact 301, 501, 701, etc. te gooien. De score moet bepaald zijn voor het spel beginnen.
- Een spel moet altijd stoppen op een dubbel (de buitenring); een spel kan ook aflopen met een wop op het stierenog (als er nog 50 punten moeten worden behaald).
- Als elke speler scoort, dan wordt er een vermindering gemaakt van de startscore tot er een dubbele wordt bereikt.

# Русский

## СОДЕРЖИМОЕ

- x2 Muurschroeven (A)
  - x1 Schroeven voor dartbord (B)
  - x3 Grooten (C)
  - x3 Kleine haken (D)
  - x1 Grote muurhaken (E)
- ## ИНСТРУКЦИИ ПО УСТАНОВКЕ
- Схема 1.** Прикрепите большую настенную держатель (E) к стене на высоте 1,73 м (5 футов 8 дюймов), используя для этого анкерные болты (A).
- Схема 2.** Поместите винты настенного держателя (D) на заднюю часть табло. Эти хаки предназначены для того, чтобы держатель не сдвигался во время игры.
- Схема 3.** Винтом для дартборда (B) вставьте в центральное отверстие дартборда (D) и прикрепите к нему борд леской (E).
- Схема 4.** Мастером для дартборда (B) вставьте в центральное отверстие дартборда (D) и прикрепите к нему борд леской (E) винтом для дартборда (B).
- Схема 4.1** Высота ракурда табло должна быть 1,73 м, это расстояние от центра дартборда до стены.
- Схема 4.2** Установка дартборда на роликовых скейтбордах. Обе задние колеса должны находиться позади линии броска. Любое из передних колес может находиться как спереди, так и сзади линии броска.
- ## СХЕМА 4.1
- Дальность броска во время игры должна быть 2,37 м (7 футов 9 дюймов), это расстояние от центра дартборда до линии броска.
- ## СХЕМА 4.2
- Система мишень для игры в дротики с использованием инвалидной коляски. Оба задних колеса инвалидной коляски должны находиться позади линии броска. Любое из передних колес может находиться как спереди, так и сзади линии броска.
- ## СХЕМА 4.3
- Дальность броска во время игры должна быть 2,37 м (7 футов 9 дюймов), это расстояние от центра дартборда до линии броска.
- ## СХЕМА 5 И 5.1
- Диаметр дартборда (E) (5ft 8") должен быть настолько же велик, сколько и диаметр дартборда (B) (1,73m/4ft 6" для колясок на роликах).
- Система мишень для игры в дротики с использованием инвалидной коляски. Оба задних колеса инвалидной коляски должны находиться позади линии броска. Любое из передних колес может находиться как спереди, так и сзади линии броска.
- ## ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ
- Схема 5 и 5.1.** Мишень следует время от времени поворачивать, чтобы обеспечить равномерный износ и продлить срок ее службы. Мишень необходимо хранить в сухом проходящем месте и нельзя мочить или опрыскивать водой.
- ## ПРАВИЛА ИГРЫ
- Система расположается так, чтобы расстояние от уровня пола до центра мишени (до «блока») составляло 1,73 м (5 футов 8 дюймов).
- Дальность броска во время игры должна быть 2,37 м (7 футов 9 дюймов), это расстояние от линии броска до центра мишени.
- Линия броска должна быть четко обозначена. Можно использовать любые дротики, но у каждого игрока могут быть индивидуальные предпочтения.
- Очевидно, что бросок должна быть определена беспротивостоящим, например, с помощью ярлыков, подбросив мячом, или броском дротика, попавшим максимально близко к центру мишени.
- Игрок метает три дротика в рамках одного подхода за исключением случаев, когда игра заканчивается раньше.
- Повторная попытка броска одного и того же дротика не допускается; если дротик не попадает в мишень, выпадает из мишени или отскакивает от нее, его нельзя метать повторно. Острие дротика должно касаться мишени, чтобы бросок был засчитан.
- По запросу игроку можно сообщить, сколько он набрал очков или сколько у него осталось очков. Игроку нельзя сообщать, сколько очков необходимо выбить, чтобы выиграть игру.
- Если игрок набирает больше очков, чем необходим для победы, его последний подборок не засчитывается.
- «Яблочки» - 50 очков, вокруг него - 25 очков.
- Чтобы играть - набрать точно 301, 501, 701 очко и так далее. Счет должен быть установлен до того, как начнется игра. Игру всегда нужно закончить броском в кольцо удава (внешнее кольцо); игру также можно завершить броском в «яблочки» (если осталось 50 очков).
- По мере того, как каждый игрок производит броски, очки вычитываются из начального счета, пока не будет достигнуто «удовлетворение».

# 普通話

## 交付

- x2 壁螺丝 (A)
  - x1 壁螺丝固定板 (B)
  - x3 钉子 (C)
  - 小持有人 (D)
  - 大持有人 (E)
- ## 安装说明
- 图1 | 在1.73米墙高度在墙上的螺丝，螺丝的大型型式 (五)。
- 图2 | 采取三个小壁挂支架 (D) 和他们提供在盒子的背面钉 (三) 重视。这些括号是用来稳定光盘，使他们无法移动而玩。
- 图3 (b) | 将在光盘背面的中间孔插入螺丝没有支撑，因为这是如此构造，他们在支脚 (三) (合) 见图3.1。
- 图4 | 活动滑架支架上的飞镖板，并确保在持有人 (E) 背面钉 (三) 挂在持有人 (E) 的背面。如果有必要，便直接应用到墙上。
- ## 提示和技巧
- 图4和图5 | 通常使用光盘，让他们穿在双方平等。这将延长寿命。保持在阴凉的地方。你的地板上的人好。必须确保在一个公平的方式，如掷骰子或者一个独特的赌工机会下，顺序播放。
- 每个球员 | 在每一局结束，三个飞镖地出，除非事先决定比赛。
- 每个球员 | 只能被推出一次，当他错过了目标，或可能不能反弹，这将推出再次。箭头尖端必须接触到底才会停止。
- 每个玩家 | 每个玩家有权要求其目前的成绩，并要求数多少仍缺少他。运动员不得要求回合点需要赢得这场比赛。
- 如果一名球员得分与他的罚球点，须当胜利，则这个个人罚。
- 内心价值得50分。外层的把手-把手指出25分。获胜者是第一以及301, 501, 701等得分。所需的比分为得应在于先确定。
- 每个球员必须结束与双人 (即上面圆圈中) 和中心把手中心的 (整条50分的球员的情况)。
- 每个阶段后，第一组由点所取得的绩将被删除，直到一名球员达到双切好的得分。

图4-2 | 轮椅飞镖靶设置。轮椅的两个后轮都必须位于飞镖线起始线后。两个前轮或其中一个前轮可位于起始线前或后，以保持成角度的姿势。

图4.2- 轮椅飞镖靶设置。轮椅的两个后轮都必须位于飞镖线起始线后。两个前轮或其中一个前轮可位于起始线前或后，以保持成角度的姿势。