

## 用具及び設備

### A ダーツ

- a) 各選手は、自分の使用するダーツを用意しなければならない。
- b) 選手が使用するダーツは、JDA公認ダーツとし、その長さが30.5cm、重量は50g以内とする。  
但し、主催者の特別許可があった場合はその限りではない。
- c) 形態は、ポイント・バレル・シャフト・フライトが一見してはっきりと見分けがつくものとする。

### B ダーツボード

- a) 試合に使用されるダーツボードは、JDA公認ボードでなければならない。
- b) 設置する高さはボードの中心から床までの高さを173cmとする。  
但し、Wheel chair (車椅子) の試合は133cmとする。
- c) ダーツボードの20がトップセンターであり、シングルの色の暗い方を20とする。

### C 設備

- a) スローインラインはダーツボード面に平行であり、ボード面から垂直線を床上まで引き、その線より237cmの位置にスローインラインの後端があるように設置する。スローインラインの長さは、少なくとも61cmにする。
- b) Oche (オキ又はホッケイ (スローインライン上に固定する一段高い仕切り板)) を設置することもできる。設置する場合は、高さ3.8cm以上、長さが61cm以上で、Ocheの後端がスローインライン後端と一致するように設置する。
- c) 照明は試合の進行に支障のない明るさを必要とし、投げる時の妨げにならない位置にすえつける。
- d) スコアボードはダーツボードの近くに、投げている選手にはっきり見えるように設置する。

### D ユニホーム

- a) 各大会の規程によりユニホームの着用が義務付けられる事がある。但し、特別な規程の無い場合は清潔でスポーティーな服装で参加する事。
- b) バッチ・ワッペン等々の装着が義務付けられる事がある。

## 投げ方

- a) ダーツは手で投げる事。
- b) 3本のダーツを1本づつ投げ、それを1投 (ワン・スロー) とする。但し、3本のダーツ以下でゲームが、またはレッグが終了したときは、3本投げる必要はない。また3本必要としない競技もある。
- c) ボードにささらず、落ちたり跳ね返ったダーツは、スタートまたは勝敗決定時のセンター以外は再投できない。
- d) スローインラインまたは仕切り板 (Oche) の後端から投げる事。それよりも左右両側に出て投げる場合は、スローインラインまたは仕切り板の延長線より後ろから投げる事ができる。

## 試合開始

- a) すべての競技は、対戦する両選手またはチームの代表選手同志が、1本のダーツをセンターに投げ合うことによって開始される。(センターに投げる順番は、コイントスまたはじゃんけんによりきめる。) ダーツがセンター近くにささった選手、またはチームが、競技または第1レッグを先攻する。(リーグ試合においては、ホームチームが最初に投げる。)
- b) ゲームがベスト・オブ・スリーまたはそれ以上で行われる場合には、センターに近い選手が第1レッグと

その後の奇数レッグを先攻する。相手選手は第2レッグとその後の偶数レッグを先攻する。

- c) チームゲームおよびダブルスにおいてセンターに投げる選手はチームで決める。
- d) 先攻決め、またセンター勝負のとき、矢がボードにささるまで何回でも再投することができる。なおこの時、先にささっている矢が後者の投げた矢のため落ちたときは、両者再投とする。
- e) どちらの矢が中心に近いか、スコアキーパーが判断し難い場合、両者ともシングルブルあるいはダブルブルにささっている場合には、両者とも再投とする。
- f) 1投目の矢がシングルブルあるいはダブルブルにささっている場合は後から投げる選手はそれを認めて、そのダーツをボードから抜くことを要求できる。



## 4 得点記録

### A 一般

- a) 各競技のスコアキーパーは、トーナメントにおいて主催者の認定したスコアキーパーであること。  
(スコアラー、コーラーも同様である)
- b) 最後の矢を投げ終わって、スコアキーパーが得点を記録するまで矢はボードにささっていないなければならない。
- c) 矢の先端がボードにタッチしていなければ得点にならない。ワイヤーの下をくぐって矢の先端が隣にタッチした場合、矢の先端で得点を決めるのではなく、ワイヤーをくぐり抜ける前のボードの得点をとる。
- d) スコアラー (スコアラーがいない場合はスコアキーパー) が得点を確認するまでは、ボード上の矢に触れてはならない。記録された得点の確認は選手の責任であり、矢を抜いた時点で変更はできなくなる。
- e) スコアボード上に記された得点数の計算違いは、自分 (チーム戦の場合は自分のチームの選手) が投げる前に申告し訂正されなければ、そのまま進める。
- f) 得点はスコアラーによってスコアボードに記入され、スコアラーがいない場合は選手によって記入される。
- g) コーラー、スコアラー、スコアキーパーは、選手に得点及び残り点をおしえることはできるが、フィニッシュの方法を教えることはできない。

### B -01競技

- a) ダーツボード上において、ダブルバンド (外周のリング、俗称ではダブルリングとっている) とトリプルバンド (内周のリング) の間、またはシングルバンドとシングルブル外周の間の範囲に矢が入った場合、その範囲の外側に印されている得点となる。ダブルバンドに入った矢は得点の2倍となり、トリプルバンドに入った矢は得点の3倍となる。シングルブルに入った矢は25点であり、ダブルブルは50点になる。
- b) 基本的にダーツボードの得点できるすべての場所でスタート及びフィニッシュすることができる。
- c) その競技大会の規則によってルールが変更になる場合がある。ダブルスタートゲームでは選手はダブルバンドまたはダブルブルに矢を入れなければスタートできない。ダブルバンドに矢を入れた後の矢は全て得点となる。
- d) レッグまたはゲームを終りにするためには、残り点数をちょうど0点にしなければならない。
- e) ゲームまたはレッグにおいて、最初に必要な点数をとってゼロにした方を勝ちとする。またフィニッシュしたあとの得点は数えない。
- f) 競技大会の規則によって301、501、1001、その他の\_01競技レッグが可能である。得点は決められた\_01から差し引かれる。
- g) 選手が残り点より多く得点をした場合、バストになる。バスト時の残り点は前回のままとする。
- h) フィニッシュにおいて矢は、コーラーがいる場合、コーラーがそれを読み上げるまで、またスコアラー、コーラーがいない場合スコアキーパーがそれを記録するまでボードにささっていないなければならない。
- i) スリー・イン・ナ・ベット、222、111、シャンハイのような変則的な終り方は認めない。
- j) 試合またはゲームは適当な時間で終るためにダーツ数を制限する。
  - 1) 701ゲームまたはレッグはリミットを60ダーツ (20投) とする。
  - 2) 501ゲームまたはレッグはリミットを45ダーツ (15投) とする。
  - 3) 301ゲームまたはレッグはリミットを30ダーツ (10投) とする。
  - 4) リミットに達したとき、先にリミットに達した選手またはチームが、センターに1本のダーツを投げ、次にもう一方がセンターに1本のダーツを投げる。(センターに近い方が勝ち) ダブルスゲームまたはチームゲームにおいては、自分のチームの選手の代表1人がセンターに投げる。それ以外の順番は試合開始のルールを適用する。

# 点数の見方

## 得点の見方とルール

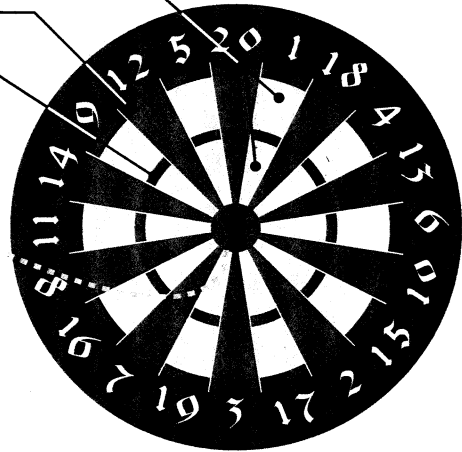
- シングル … そのナンバーがスコアになる
- ダブル … そのナンバーの2倍
- トリプル … そのナンバーの3倍
- シングルブル … 25点
- ダブルブル … 50点

※シングルブルはアウトターブル、  
ダブルブルはインナーブルとも呼びます。  
ゲームは、1回に1本ずつダーツ（矢）を3本  
投げます。1回に3本投げることを「1スロー」  
と呼び「スリーダーツ」と数えることになっ  
ています。ですからゲームでは、ワンスロー  
の合計を得点とします。

[ワンスローの合計得点の例]

1本目	20ダブル	40点
2本目	12トリプル	36点
3本目	シングルブル	25点

合計  
101点



## 得点に関するルール

- 投げたダーツが跳ね返った場合  
跳ね返って落ちたダーツは全て無効、投げなおし  
は出来ません。
- 刺さっているダーツのフライトに、  
次のダーツが刺さった場合  
ダーツはポイントがボードに刺さっていない限り、  
点数にはなりません。
- 3本投げ終わるまでに、  
前のダーツが抜け落ちてしまった場合  
一度刺さったダーツでも、投げ終わるまでに落ちた  
ときは、点数にはなりません。
- 2本のダーツの間に、  
次のダーツがぶら下がった場合  
ダーツが刺さってなくてもポイントがボードに触  
れていれば、得点になります。
- 投げたダーツがワイヤーの内側を通過して、  
隣の数字にポイントが触れている場合  
ダーツが入った最初の数字が得点になります。
- 間違った得点をコールして、  
ダーツを抜いてしまった場合  
ダーツを抜いた時点で、実際の得点は無効です。
- テイクバックの時ダーツを  
落としてしまった場合  
リリースした後は無効、スローイングに入る前は  
拾ってまた投げることが出来ます。
- 投げてから刺さるまでの間に、  
フライトが飛んでしまった場合  
フライトが飛んでもポイントが刺さっていれば得  
点になります。

## ライフスポーツゲーム解説

### スタンダードゲーム

公式競技から広く一般に愛好されているゲームで、持ち点を減点し相手より早く0点にすることを競います。持ち点は1001点、501点、301点というように決めて行い、フィニッシュはちょうど0点にするというルールが特徴です。社団法人日本ダーツ協会は、ライフスポーツの皆様が誰でも楽しくゲームできるように、ストレートスタートで、フィニッシュはシングル・ダブル・トリプルのいずれでも、ちょうど0点となればOKとします。（エニーフィニッシュ）

## 301ゲーム

### 1 先攻の決め方

お互いに1本ずつのダーツをブルに向かって  
投げ、ブルに近い方が先攻となります。判定  
がつけにくい時、ダーツがボードにさらな  
かった時は再投します。

### 2 ゲームの進め方

先攻の選手から、3本ずつのダーツを交互に  
投げます。ささったダーツの得点を持ち点301  
から引いていき、先に0点にした方が勝ちと  
なります。

### 3 得点のとり方

でたために投げてもダーツがボードにささってれば得点になりますが、もっとも効率の良い得点をあげるには、スコアの高い場所とそのトリプルを狙います。一般に多く使う狙い点は、20のトリプルを中心にした所ですが、19もしばしば使われます。

しかしこれらのトリプルの左右には低いスコアが配置されていますので、3本で3点とか、7点しかとれないこともあります。

表1は実際のスコアの例です。トップランクの選手はA氏のように得点します。B氏はビギナーで20を中心にダーツが左右にちらばっています。

A 氏		B 氏	
得点	残り点	得点	残り点
60	241	26	275
60	181	45	230
80	101	55	175
41	60	30	145
40	20	7	138

【表1】

### 4 フィニッシュの仕方

相手より先に持ち点を0にすれば勝ちとなります。

<バスト (無効) >

例えばシングル20をねらって、3本とも得点外にはずした時はノースコアで残り20点はそのまま相手と交替し、次回は再びシングル20をねらいます。

シングル20をねらい、1本目がシングル5に入ったときは、残り15点で2本目はシングル15をねらいます。3本目がシングル10に入れば残り5点で、相手と交替し、次回はシングル5をねらいます。

しかし残り点が小さい数になると、フィニッシュが難しくなります。例えば3点残り、ボード下方の3をねらったら、隣の19か17に入ってしまうことが多いのです。このような時は得点オーバーとなり、たとえ1投目であっても残り2本を投げることはできず相手と交替します。そして次回は3点残り、再びトライしなければなりません。得点オーバーを「バスト」(無効)といいます。

このルールをしっかりと覚えておかないと、ゲームを上手に進めることができません。ルールは簡単なものです。

◎バスト・ルール

1. 残り点より多い点を取ったとき。  
バストとなったときは、ただちに相手と交替して次回を待ちます。次回は、バストする前の残り点で始めます。

### 5 リミット

どちらか一方がちょうど0にすれば、それで勝負がつきます。1回の勝負を1レグと呼び、通常は3レグ勝負で行います。すなわち2レグをとった方が勝ちで、これをベストオブスリーと呼んでいます。両者ともフィニッシュできないことがありますので、リミットがあります。

301では30ダーツ、10スローです。10回までやって両者ともフィニッシュできないときは、スタート順を決めるときと同じように、お互いに1本ずつのダーツをダブルブルに投げ、ブルに近いほうの人の勝ちとなります。両者ともブルに命中したり、判定がつけにくいときは、判定がつくまで再投します。

### 6 スコアのつけ方

次に実際のゲームを例に、スコアのつけ方を示します。

	A 選手		B 選手	
	得点	残り点	得点	残り点
1st	81	220	60	241
2nd	45	175	55	186
3rd	60	115	41	145
4th	45	70	26	119
5th	38	32	59	60
6th	16	16	40	20
7th	-	16	-	20
8th	-	16	②	

- \* A選手が先攻です。
- \* ①はノースコアまたはバストです。
- \* ②は2本目でフィニッシュしたことです。
- \* B選手が8回目23本使用して0にしたことで23ダーツと記し、B選手の勝ちです。

なお、現在の公式戦(日本、世界レベル)ではほとんどの場合、ストレートスタート、ダブルフィニッシュの501ゲームが採用され、フィニッシュはダブルにいれば0点にするというルールが特徴です。

## チームゲーム

チームゲームは、1チーム4人で編成しチーム戦・ダブルス戦・シングルス戦を行うことを原則とします。

チーム戦は、1試合行い、501点持ち点から、お互いのチームがそれぞれ4人ずつ交互に投げ合い、先に0にしたチームが勝ちです。

ダブルス戦は、2試合行い、301点持ち点から、お互いのチームがそれぞれペアを組んで2人ずつ交互に投げ合い、先に0にしたペアが勝ちです。ただし、ベストオブスリーとします。

シングルス戦は、4試合行い、301点持ち点から、お互いのチームがそれぞれ1人ずつ交互に投げ合い、先に0にした人が勝ちです。ただし、ベストオブスリーとします。

なお、フィニッシュはシングル・ダブル・トリプルのいずれでもOKとします。

以上の7試合を行い、4試合以上の勝利を獲得したチームが勝ちとなります。

## ゲームの方法

(全日本、世界)

## スタンダードゲーム Standard Game

公式競技から広く一般に愛好されているゲームで、持ち点を減点し相手より早く0点にすることを競います。持ち点は1001点、501点、301点というように決めて行い、フィニッシュはダブルに入れてちょうど0点にするというルールが特徴です。現在、公式戦ではほとんどの場合ストレートスタート、ダブルフィニッシュの501ゲームが採用されていますので、この方法について説明しましょう。

## 501ゲーム

1

お互いに1本ずつのダーツをブルに向かって投げ、ブルに近い方が先攻か後攻かを定めることが出来ます。判定がつけにくい時、ダーツがボードにささらなかった時は再投します。

2

先攻の選手から、3本ずつのダーツを交互に投げます。ささったダーツの得点を持ち点501から引いていき、先に0点にした方が勝ちとなります。ただし、0点にするとき、ダブルフィニッシュというルールがあります。

3

でたらめに投げてでもダーツがボードにささっていれば得点になりますが、もっとも効率の良い得点をあげるには、スコアの高い場所とそのトリプルを狙います。一般に多く使う狙い点は、20のトリプルを中心にした所ですが、19もしばしば使われます。しかしこれらのトリプルの左右には低いスコアが配置されていますので、3本で3点とか、7点しかとれないこともあります。

4

相手より先に持ち点を0にすれば勝ちとなります。ただし、必ずダブルリング(外周リング)に命中させて0にするというルールになっており、これをダブルフィニッシュといいます。このダブルフィニッシュが、このゲームの最大の魅力といえます。ダブルフィニッシュできる残り点は、50と40以下の偶数です。

## ダブルフィニッシュの実際

残り点50のとき、1本目のダーツをダブルブルに命中できれば、それで勝ちです。40点残しなら、ダブル20に、32点残しならダブル16に、8点残しならダブル4に命中させれば勝ちとなります。勝つためには、残り点50、または40以下の偶数にする必要があります。次にフィニッシュを失敗したときはどうするか、ということを知っておかなければなりません。

## アレンジとバスト(無効)

例えばダブル20をねらって、3本とも得点外にはずした時はノースコアで残り40点はそのまま相手と交替し、次回は再びダブル20をねらいます。ダブル20をねらい、1本目がシングル20に入ったときは、残り20点で2本目はダブル10をねらえます。2本目がはずれ3本目がシングル10に入れば残り10点で、相手と交替し、次回はダブル5をねらいます。しかし、ダブル20をねらって1本目がシングル5に入ったら残り35点で、奇数となりダブルはありません。そこで2本目は奇数に入れて偶数に直さなければなりません。もし2本目が偶数に入ると残り点数は奇数の

ままですから3本目も奇数をねらって残り点を偶数に直さなければなりません。ボードの下方に左から7、19、3、17と奇数が並んでいます。残り点を偶数に直すとき、ここをよく使います。

しかし残り点が小さい数になると、偶数に直すことが難しくなります。例えば5点残り、ボード下方の3をねらったら、隣の19か17に入ってしまうことが多いのです。このような時は得点オーバーとなり、たとえ1投目であっても残り2本を投げることはできず相手と交替します。

そして次回は5点残り、再び偶数直ちにトライしなければなりません。得点オーバーを「バスト」(無効)といい、このルールをしっかりと覚えておかないと、ゲームを上手に進めることができません。

ルールは簡単なものです。

## バスト・ルール

1. 残り点より多い点を取ったとき。
2. ダブル以外で、残り点が0となったとき。
3. 残り点が1となったとき。

バストとなったときは、ただちに相手と交替し次回を待ちます。次回は、バストする前の残り点で始めます。

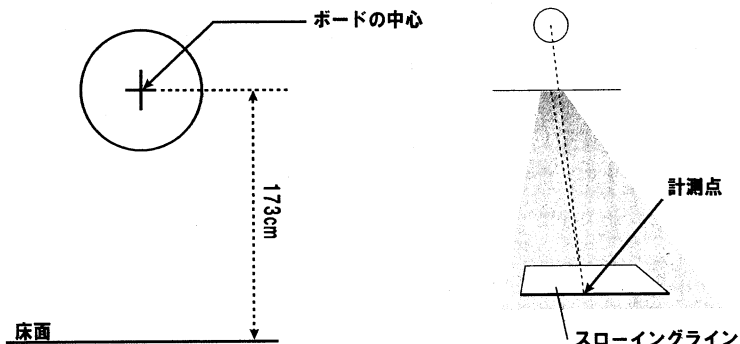
5

どちらか一方がダブルを決めれば、それで勝負がつきます。1回の勝負を1レグと呼び、通常は3レグ勝負で行います。すなわち2レグをとった方が勝ちで、これをベストオブスリーと呼んでいます。両者ともダブルが決まらないことがありますので、リミットがあります。501では45ダーツ、15スローです。15回までやって両者ともダブルフィニッシュできないときは、スタート順を決めるときと同じように、お互いに1本ずつのダーツをダブルブルに投げ、ブルに近いほうの人が勝ちとなります。両者ともブルに命中したり、判定がつけにくいときは、判定がつくまで再投します。



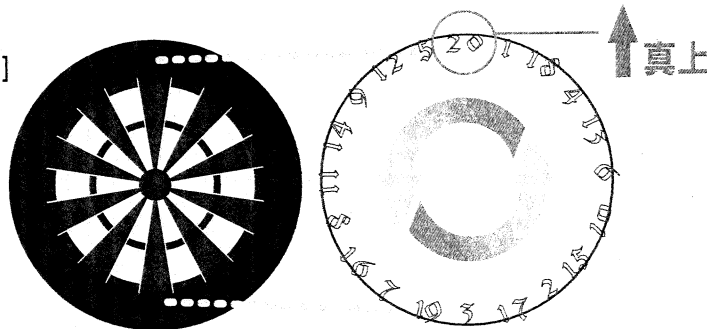
# ダーツボード(他) の 設置の仕方

## [ボードの高さ]

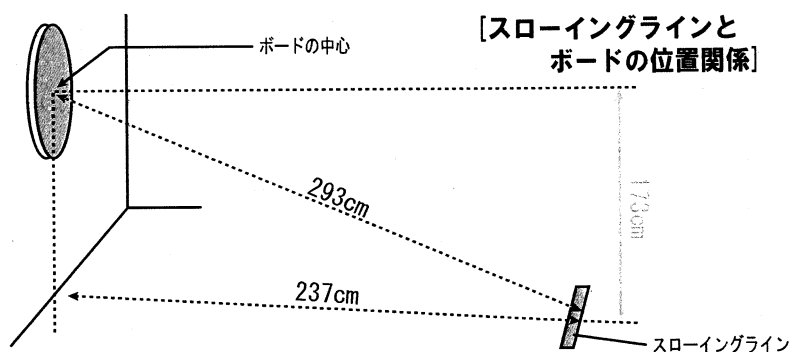


ボードは、床面から173cmの高さにボードの中心が来るように設置します。スローイングラインの外側からボードの表面を垂直に床面に下し、その地点までの距離を237cmにします。いずれも許容誤差はプラス・マイナス1.5cmとなっています。なお、計測のときにスローイングラインの後端で計るように注意して下さい。

## [ワイヤーナンバーの 取り付け、取り外し]



ダーツボードの20点の所が真上になるように位置を合わせて下さい。得点を重ねると20トリプル周辺のみ傷みが早くなります。その場合、ワイヤーナンバーを取外しボードを回転させ、使用を均等にすることをお勧めします。(ただし、回転させて新たなエリアを20とする場合必ずボードの黒の部分真上に来るようにセットして下さい。)



スローイングラインは、ボード面に平行になるように置き、長さは少なくとも61cmとする。足で確認できるように、Oche - オキ、ホッケイ (一段高いしきり板) を設置できる。高さは3.8cm以上、長さは61cm以上とし、Ocheの後端がスローイングラインの後端と一致するように設置する。

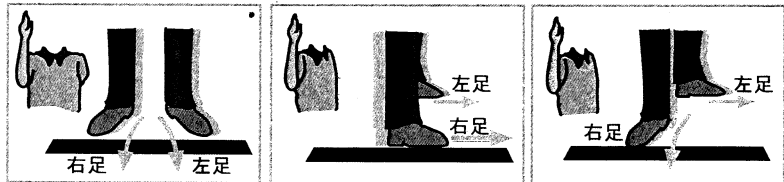
照明は、試合の進行に支障のない明るさを必要とし、投げるときに妨げとならない位置に据えつける。

# ダーツの投げ方 (スローイング)

ダーツを投げるに当たっては、常に安定したコントロールを必要とするため、良いフォームで投げることです。まず投げる本人に動作が楽である事が重要です。投げる時は、狙うポイントの個所に目を向け肩の力を抜き、常に一定のリズムで投げる事が大切です。スローイングに力は要りません。まず、グリップ（握り）、スタンス（立ち方）、スローイング（投げ方）と一連の動作を身に付けて下さい。以下の部分に注意をし、同じフォームで投げられるようにコントロールし、繰り返し練習して下さい。

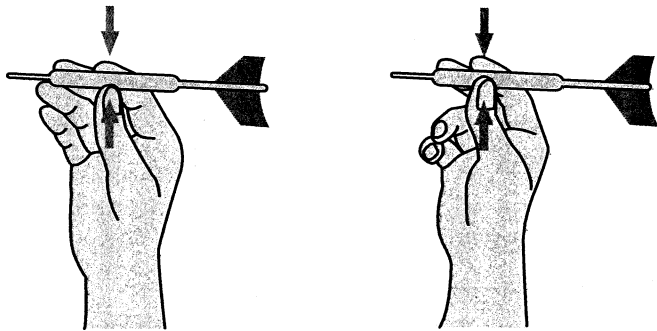
## スタンス

ダーツボードに向かう立ち方の基本姿勢としては、正面型、側面型、中間型ですが、決まりは有りません。自分にあった一番投げやすい角度を見つけることが大切です。



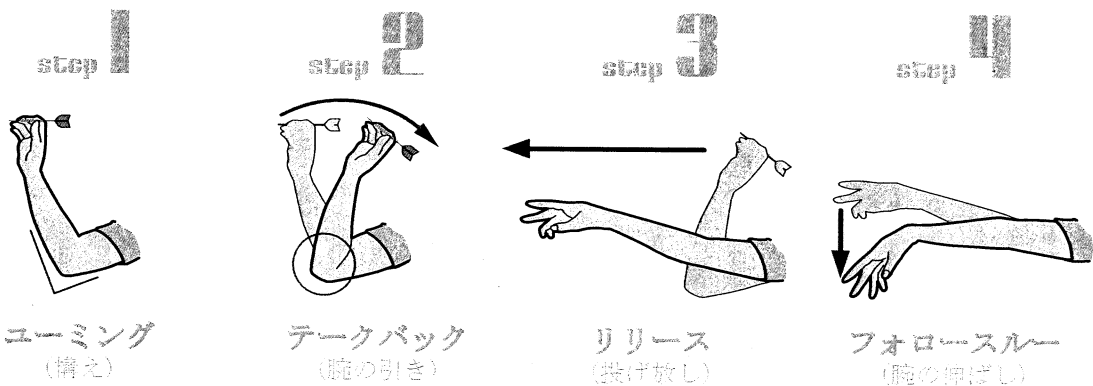
## グリップ（握り）

重心となるバレル部を親指と人差し指でしっかり持つことです。指を三本掛けて持つのが普通ですが、長めのダーツでは、四本掛けでも良いでしょう。大事なものは、親指と人差し指、中指（薬指）の力のバランスです。



## スローイング

(実際に投げるときの連続動作)



まず、狙うポイント個所に視線を合わせます。ゆっくりと肘を、肩から直角に伸ばし目線のライン上にダーツを持っていき、固定します。

構えた位置から、肘を固定したまま腕を引きながら自然に倒し、そのまま手首を折返し、標的と目を結ぶように引き付けます。

引いてきた腕の力を利用して、その反動に自然のままに肘を固定したまま、腕を前に突き出す感じで投げます。最初の構えの位置でダーツを放すようにし扇型の一定した放物線を描くように、腕の動きを一定にして投げます。

投げた後の手が、ボードに向かってまっすぐ伸びている事が重要です。手が左右にブレると、ダーツも左右にブレます。そのときに指先が狙った個所の真下にくるようにします。

# Enjoy Drats !!

## ダーツの楽しみ方

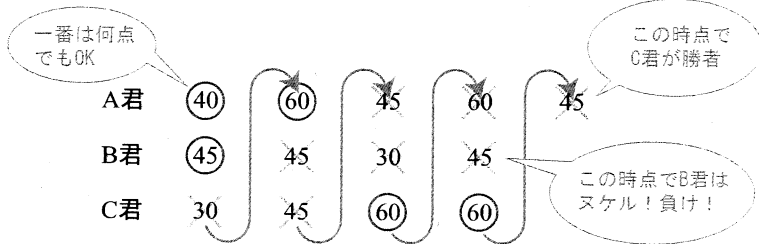
ゲームA / ゲームB / ゲームC  
 ゲームA / ゲームB / ゲームC  
 ゲームA / ゲームB / ゲームC  
 ゲームA / ゲームB / ゲームC  
 ゲームA / ゲームB / ゲームC  
 ゲームA / ゲームB / ゲームC

### ゲームA

## UNDER THE HAT アダー・ザ・ハット

- 2人から何人でも楽しめます (1人の持点3ポイント)

このゲームは何人で行っても競う相手は、前の人。とにかく前者の得点より高い点をとれば勝ち残れます。ミドルフォーティドルで順番を決める。先攻の人が3本投げて合計点をスコアー表に記入します。次の人は前者の点数より高い点数を出せばクリアです。低い点又は、同点を出した場合は、それぞれ自分のポイントから1点ずつ引かれて行きます。ポイントの持ち点がなくなった時点で負けとなります。最後まで残った人が勝者です。



### ゲームB



- 何人でも参加出来ます

まず順番を決め、[1]から[20]までの数字(シングル、ダブル、トリプル、含む)に順番に入れていきます。1スローづつ投げて交代して行きます。狙いの数字に入らなければ、いつまでも次の数字に進むことが出来ません。早く進んで20に入った時点で、ゲームセット。先に入れた人が勝者です。このゲームでは、上級者向けにダブルまわりと、トリプルまわりがあります。ダブルまわりは、全部の数字をダブルに入れていかなければ先に進めません。イン・ブル(ダブルブル)まで入れてやると面白みは更に増えます。ゲームの書き方は、入ったところに○印をつけていきます。入らない場合は無印です。

No.	1	2	3	4		19	20
A	○	○	○	○			
B	○	○					
C	○	○	○	○		○	○

### ゲームC



- 何人でも参加出来ます

順番を決めスタートさせます。1人の持ち点は40点。この40点を増やして行くゲームです。決めた数字のエリアとダブルとトリプルに入れて競技します。順番に[15][16]ダブル(どこでもOK) [17][18]トリプル(どこでもOK) [19][20][ブル](アウトダブル、インブルどちらもOK)と狙っていきます。毎回入った点数がプラスされていきます。しかし3本のダーツが1つも入らなかった場合は、逆に持ち点数が半分になります。奇数のときは1プラスして半分にします。最後のブルが終わった時点でゲームセット。持ち点の多い人が勝ちです。

- D / ダブルはどこのダブルでもOK、25のダブルのダブルブル(インブル)でもOK。
- T / どのトリプルでもOK。
- B / ブルはアウトダブルでもインダブルでもブルはブルだからどちらもOK。15、16その他の数字は数字の枠ならば、ダブルでもトリプルでもOK。



	117に1点プラスして半分にする					33に1点プラスして半分にする					順位
	15	16	D	17	18	T	19	20	B		
A君	45	32	0	17	18	0	19	0	0	3位	
40	85	117	59	76	94	47	66	33	17		
B君	15	48	40	51	54	60	38	60	0	2位	
40	55	103	143	194	248	308	346	406	203		
C君	0	32	20	17	18	57	19	60	25	1位	
40	20	52	72	89	107	164	183	243	268		

ゲームD



- 1対1か2対2もしくは3対3

[20][19][18][17][16][15][トリプル][ダブル][ブル]定められたエリア(その部分)を狙い1本入れば×印を1本書く。この×印を3本ずつ全部のエリアに入れるゲーム。(どこからスタートしてもOK)

アライブ

相手より先に1つのエリアに3本入れること! そのエリアに相手が3本入れるまでにそのエリア内で点を取ることが出来る。

- ① Aさんは20に3本入れてアライブ。ここからがスコアーとなりスコアー表に書いて行く(4本目から得点になる)。

キル

相手がアライブの時、自分も早く3本入れて、相手の得点のチャンスを抑えた時の事。

- ② Aさんの次にBさんが20に3本入れて20をキル。  
横線を引いてスコアー表から20のエリアを消す。  
(20の数字にお互い3本ずつ入ったのでなくなる)

(注)

例えば20トリプルに入れば×印が20に3本でアライブにできます。しかしトリプルのエリアもありますからトリプルに×印1本入れてもよい。ダブルも同じ様に使い分ける。ダブルブルでブルに×印が2本ですが、ダブルブルはアウトバールのダブルになるのでダブルに×印1本入れてもよい。

上記の内容で一方がアライブして点を取り一方がキルしてゲームを進め点の取り合いとなる。そして早く全てのエリアに×印を3本ずつ入れて相手より得点が多ければ勝ち。

スコアー①

点	A	17	B	点
	×××	20		
		19		
		18		

スコアー②

点	A	17	B	点
	<del>×××</del>	<del>20</del>	<del>×××</del>	
		19		
		18		

スコアー表

点	A	17	B	点
		20		
		19		
		18		
		17		
		16		
		15		
		T		
		D		
		B		