



Pentathlon

(4 – 20 spillere. 20 er "idealet")

20 spillere spiller 24 matcher bestående av:

- 19 matcher x 2 sett 501
- 1 match 1001
- 1 match 2001
- 1 Dobbelklokke
- 1 Shanghai
- 1 Half

Det finnes et par "halvoffisielle" varianter:

Circles (ifølge www.crowdsdarts.com)

Golf (ifølge en.wikipedia.org)

Ifølge crowdsdarts spilles det Dobbelklokke, Shanghai, 501, Half og Circles. Legg merke til at verken 1001 eller 2001 inngår.

Ifølge Wikipedia spilles det Dobbelklokke, Shanghai, 1001, Half og Golf. Legg merke til at verken 501 eller 2001 inngår.

Derimot nevner Wikipedia at "Circles" inngår som et avgjørende spill om to eller flere spillere er på samme poengsum.

Generelle regler:

Før hver delmatch deler man opp spillerne i fire grupper som spiller samtidig. Første delmatchen avgjør om hvilke grupper man skal tilhøre. Før man påfølgende deles inn etter sin score. De fire beste spillerne i en gruppe, de fire neste spillerne i en gruppe osv. Ved lik poengsum trekkes det.

Om antall deltakere ikke er delbart med fire, deler man inn de resterende spillerne i grupper på tre så langt det går. I disse tilfellene, trekker man om gruppene før hver delmatch, slik at flere spillere får mulighet til å spille i både tre- og firemanns grupper. Startrekkefølgen skjer omvendt mot poengstillingen, dvs. de fire beste spillerne spiller sist, hvilket gir en taktisk fordel i de kommende spill. Selv innad i gruppen spiller man i omvendt rekkefølge, med den som har flest poeng siste. Poengene beregnes individuelt, ikke gruppevis.

Plassering:	Poeng:
1	10
2	8
3	6
4	5
5	4
6	3
7	2
8	1

Som en kuriositet kan jeg nevne de offisielle verdensrekorder:

Flest poeng: 489 av Martin Adams (England) 2004
Shanghai: 80 poeng av Andy Fordham (England) 2003
Dobbelklokke: 31 piler av Andy Jenkins (England) 1996
Half: 614 poeng av John Lowe (England) 1985
Beste 2 sett: 25 poeng av Ronnie Baxter (England) og Martin Adams (England)

501, 1001, 2001:

- Man spiller 2 sett 501, 1 sett 1001 og 1 sett 2001. Vanlige regler.
- Om det blir uavgjort avgjør man plassering av en 9-pilers shootout mellom de med samme poengsum. Mest poeng på 9 piler vinner.

Del spillerne inn i følgende 4 grupper av 5 spillere basert på gjeldende plasseringer:

Gruppe A:	Gruppe B:	Gruppe C:	Gruppe D:
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
17	18	19	20

Poengberegning i 501:	Poengberegning i 1001:	Poengberegning i 2001:
<ol style="list-style-type: none">1. Settgevinst = 1p.2. Kastepoeng: 95-130 = 1p. 131-159 = 2p. 160-180 = 3p.3. Antall piler: 19-21 piler = 1p. 16-18 piler = 2p. 13-15 piler = 3p. 9-12 piler = 4p.	<ol style="list-style-type: none">1. Settgevinst = 1p.2. Kastepoeng: 95-130 = 1p. 131-159 = 2p. 160-180 = 3p.3. Antall piler: 37-42 piler = 1p. 31-36 piler = 2p. 22-30 piler = 3p. 17-21 piler = 4p.	<ol style="list-style-type: none">1. Settgevinst = 1p.2. Kastepoeng: 95-130 = 1p. 131-159 = 2p. 160-180 = 3p.3. Antall piler: 52-57 piler = 1p. 46-51 piler = 2p. 40-45 piler = 3p. 34-39 piler = 4p.

Dobbelklokke:

- Spillet består av 42 piler (14 omganger).
- Formålet er å treffe hver dobbel i rekkefølge fra 1 til 20.

Poengberegning for dobbel klokke:

1 poeng for hver dobbel. 1 poeng for hver gjenværende piler av de 42 tillatt.
1 poeng for hver dobbel man treffer om man ikke kommer hele veien rundt og ...
1 poeng fradrag for hver dobbel man har igjen.

MERK: Hvis du ikke treffer 11 dobler, får man altså ingen poeng i det hele tatt.

Dobler:	Poeng:
1 - 10	0
11	2
12	4
13	6
14	8
15	10
16	12
17	14
18	16
19	18
20	20 + 1 poeng for hver pil som ikke kastes.

Shanghai:

Shanghai har i denne settingen et litt annerledes opplegg: spillet består av 20 omganger i stedet for de vanlige 9. Man går i fra 1 til 20. Målet er å treffe en enkel, en dobbel og en trippel i hver omgang. Spilleren får poeng for hvert korrekte treff. Man får bare poeng for det første treffet i hvert felt. F.eks. en enkel 3 og to trippel 3 gir bare 1 + 3 poeng. (Den andre trippelen teller ikke). Om en spiller får Shanghai, dvs. treffer alle tre feltene (singel, dobbel og trippel på samme siffer), får spilleren ytterligere 2 poeng.

Poengberegning for Shanghai:

Korrekt trippel = 3 p.
Korrekt dobbel = 2 p.
Korrekt enkeltnummer = 1p.
Shanghai = + 2p.

Half:

Også Half har i denne settingen et annerledes opplegg: Rekkefølgen er 20, 16, D7, 14, T10, 17, bull.

Poengberegning for half:

1 poeng for hvert treff (inkludert grønnbull) unntatt rødbullen som gir 2 poeng.

MERK: Poengene halveres ikke ved totalmiss.

Circles:

Så er det en uoffisiell variant (ifølge www.crowsdarts.com) av dart-pentathlon hvor et spill kalt Circles (sirkler) er inkludert.

Det er egentlig bare en blanding av Treben og et spill som jeg har kalt "Treben + 1", hvor man må kaste **eksakt 1 poeng mer** enn den foregående kaster.

Det kalles "Circles" ettersom du får sirkler i stedet for å miste ben. (De er merkelig disse engelskmenn).

Forskjellen mellom denne og treben, er at hvis du kaster eksakt 1 poeng mer enn foregående spiller (dvs. samme som "Treben + 1") så får du slette en sirkel.

Man får helt enkelt tilbake et av sine tapte "liv." Den som får tre sirkler er ute av spillet.

Poengberegning:

- Kast mellom 95 og 130 gir 1 poeng.
- Kast mellom 131 og 159 gir 2 poeng.
- Kast mellom 160 og 180 gir 3 poeng.

Elimineringer:

- Når det bare er 16 igjen får hver gjenværende spiller 1 poeng.
- Når det bare er 12 igjen får hver gjenværende spiller 1 poeng.
- Når det bare er 8 igjen får hver gjenværende spiller 1 poeng.
- Når det bare er 6 igjen får hver gjenværende spiller 1 poeng.
- Når det bare er 4 igjen får hver gjenværende spiller 1 poeng.
- Når det bare er 3 igjen får hver gjenværende spiller 1 poeng.
- Når det bare er 2 igjen får hver gjenværende spiller 1 poeng.
- Vinneren (systemann igjen) får 2 poeng.

I tillegg får man poeng for følgende:

- 1 plass 10 poeng
 - 2 plass 8 poeng
 - 3 plass 6 poeng
 - 4 plass 5 poeng
 - 5 og 6 plass 4 poeng
 - 7 og 8 plass 3 poeng
 - 9 til 12 plass 2 poeng
 - 13 til 16 plass 1 poeng
 - 17 til 20 plass 0 poeng
-

Golf:

Det finnes ytterligere en uoffisiell variant (ifølge en.wikipedia.org) av dart-pentathlon hvor Golf er inkludert. Det er ikke det samme spillet vi vanligvis spiller.

Regler:

Spillerne går de første 9 hullene i rekkefølge i henhold til "Generelle regler". De siste 9 vender man på rekkefølgen så den som var først kaster nå sist. Noen fordeler skal man ha for å være i ledelsen.

- Man skriver ned tallene 1-18 på et papir eller en tavle for poengberegning.
- Spillerne bytter på å kaste på aktuelt nummer. Man kaster maksimalt 3 piler på hvert tall (hull).
- Bare den siste pilen telles. Man kan velge å ikke kaste alle tre pilene. Får man f.eks. en trippel på den første pil, kan man ikke få bedre, så da er det ingen grunn til å fortsette. Men kaster du i det lille sektoren (3p) på den andre og deretter treffer den store sektoren på tredje (4p), så får man 4 poeng på det hullet.
- Vinneren er den med minst poengsum etter 18 hull.
- Ved lik poengsum etter 18 hull, spiller man hull 19 og 20 om og om igjen, inntil en vinner kan kåres. Man vinner ikke bare hull 19. Hvert omspill består av både hull 19 og 20.
- Par for hele banen er 54.

Poengberegning:

Trippel	= 1 poeng	(Hole in one)
Dobbel	= 2 poeng	(Albatross)
Liten sektor	= 3 poeng	(Birdie)
Stor sektor	= 4 poeng	(Par)
Miss	= 5 poeng	(Bogey)

Varianter:

- Man kan korte ned spillet til 9 hull. Da kaster i den samme rekkefølge som de siste 9 hullene på en 18 hulls bane. Dvs. den som lederen kaster siste.
- Eventuelt kan man gi 5 poeng for en miss i et tilstøtende nummer, eller like utenfor den riktige dobbel og dobbel bogey (6p) om man misser enda grovere.

