

BCDC's Crazy Team Competitie

Bull vs Bull

Dit spel wordt met 2 teams gespeeld waarbij beide teams uit hetzelfde aantal spelers bestaat. Om en om gooit 1 speler van de 2 teams. Op het scorebord worden bij beide teams 20 strepen geschreven. Voor elke enkele bull (groen) moeten 1 streepje bij zijn/haar team worden weggehaald, voor een bullseye (rood) moeten 2 streepjes bij zijn/haar team worden weggehaald. Het team wat als 1ste al hun 20 streepjes kwijt zijn heeft gewonnen en heeft 1 wedstrijdpoint verdiend.

Bull vs Points

Dit spel wordt met 2 teams gespeeld waarbij beide teams uit hetzelfde aantal spelers bestaat. Om en om gooit 1 speler van de 2 teams. Op het schrijfbord wordt bij team A 20 streepjes geschreven. Zij gaan proberen 20 bullen (enkele bull (groen) 1 streep en bullseye (rood) 2 strepen) te gooien. Het andere team gebruikt het schrijfbord om gegooide punten op te tellen. Spelers van beide teams gooien om en om, team A probeert zo snel mogelijk alle 20 strepen (bullen) te gooien, team B moet proberen om zoveel mogelijk punten te gooien tot alle 20 strepen weg zijn. Team B schrijft het aantal totaal gegooide punten op. Nu worden de rollen omgedraaid en gaat Team B 20 bullen gooien en Team A gaat punten gooien. Het team dat de meeste punten heeft gescoord wint en heeft 1 wedstrijdpoint verdiend.

Capture the Bull

Dit spel wordt met 2 teams gespeeld waarbij beide teams uit hetzelfde aantal spelers bestaat. Om en om gooit 1 speler van de 2 teams. Zoals de naam doet vermoeden gaat het over het veroveren van de Bull. Als je de Bull hebt veroverd mag er gegooid worden op een willekeurige dubbel tot het andere team een Bull gooit en deze verovert, nu gaat dit team gooien op een willekeurige dubbel. Het doel is om 10 dubbels te gooien dit is dus echter alleen mogelijk als de bull veroverd is en dus in bezit is van je team. Gegooide dubbels worden bijgehouden op het schrijfbord d.m.v. zetten van streepjes of kruisjes. Het team dat als eerste 10 dubbels heeft gegooid heeft gewonnen en heeft 1 wedstrijdpoint verdiend.

Tactics

Dit spel wordt gespeeld in koppels (beide teams 1 koppel bestaande uit 2 personen).

Om en om gooit 1 speler van de 2 koppels. De gebruikte getallen zijn 10 t/m 20 en bull. Het team dat alle getallen als eerste 3x heeft geraakt en de meeste punten heeft gescoord op de openstaande getallen, welke het andere team nog niet 3x heeft geraakt, heeft gewonnen en heeft 1 wedstrijdpoint verdiend.

501 dubbel uit

Dit spel wordt gespeeld in koppels van 2 (beide teams 1 koppel bestaande uit 2 personen).

Om en om gooit 1 speler van de 2 koppels. Beide koppels beginnen met een score van 501 punten en proberen z.s.m. op 0 uit te komen. Echter moet er wel via een dubbel uitgegoid worden. Het koppel die dit als eerste lukt heeft gewonnen en heeft 1 wedstrijdpoint verdiend.

301 dubbel in en uit

Dit spel wordt gespeeld in koppels van 2 (beide teams 1 koppel bestaande uit 2 personen).

Om en om gooit 1 speler van de 2 koppels. Beide koppels beginnen met een score van 301 punten en proberen z.s.m. op 0 uit te komen. Echter moet er wel eerst via een dubbel ingegoid worden, alvorens de scores gaan tellen. Daarnaast moet er ook via een dubbel uitgegoid worden. Het koppel die dit als 1ste lukt heeft gewonnen en heeft 1 wedstrijdpoint verdiend.

701 dubbel uit

Dit spel wordt gespeeld in koppels van 2 (beide teams 1 koppel bestaande uit 2 personen).

Om en om gooit 1 speler van de 2 koppels. Beide koppels beginnen met een score van 701 punten en proberen z.s.m. op 0 uit te komen. Echter moet er wel eerst via een dubbel ingegooid worden, alvorens de scores gaan tellen. Echter moet er ook via een dubbel uitgegooid worden. Het koppel die dit als eerste lukt heeft gewonnen en heeft 1 wedstrijdpoint verdiend.

101/5 met 3 pijlen uit

Dit spel wordt gespeeld in koppels van 2 (beide teams 1 koppel bestaande uit 2 personen).

Om en om gooit 1 speler van de 2 koppels. Beide koppels beginnen met een score van 101 punten en proberen z.s.m. op 0 uit te komen. Een gegooide score mag alleen van de totaal score worden afgetrokken als het gegooide getal deelbaar is door 5.

VB 3 pijlen gegooid $3 \times \text{grote } 20 = 60 \text{ punten} : 5 = 12 \text{ punten}$, dit wordt van de totaalscore afgetrokken. VB $101 - 12 = 89 \text{ punten}$.

Als een score niet deelbaar is door 5 telt dit niet mee. Alle 3 de pijlen moeten in een getal/score in het bord zitten, is dit niet het geval is de beurt voorbij. Tijdens dit spel is dubbel uit niet noodzakelijk maar is het wel verplicht om de overgebleven score met 3 pijlen uit te gooien, ook hier moeten alle 3 de pijlen scorend zijn en in het bord zitten. Het koppel die dit als 1ste lukt heeft gewonnen en heeft 1 wedstrijdpoint verdiend.

1001 dubbel uit

Dit spel wordt met 2 teams gespeeld waarbij beide teams uit hetzelfde aantal spelers bestaat. Om en om gooit 1 speler van de 2 teams. Beide teams beginnen met een score van 1001 punten en proberen z.s.m. op 0 uit te komen. Echter moet er wel via een dubbel uitgegooid worden. Het team die dit als eerste lukt heeft gewonnen en heeft 1 wedstrijdpoint verdiend.

Round Robin

Dit spel wordt er een best of 7 single leg 501 gegooid. Beide teams maken een line-up en vullen deze op het wedstrijdformulier in. Zorg er voor dat er maximaal 1 leg verschil zit tussen de verschillende spelers. Om en om gooit 1 speler van de 2 teams. Echter moet er wel via een dubbel uitgegooid worden. Het team die als eerste 4 legs gewonnen heeft krijgt 1 wedstrijdpoint toe bedeed.

Loepie big 6

Schrijf alle namen op het scorebord of enkel de eerste letter van elke naam en teken hier 4 streepjes achter. Zo heeft iedere speler 5 levens, 4 streepjes + zijn of haar letter.

De bedoeling van het spel is om iets dusdanigs weg te zetten waar de tegenstander problemen heeft om het te raken. We beginnen het spel met de grote 6. Oftewel de grote 6 moet eerst geraakt worden voordat je iets mag weg zetten.

Met iets weg zetten bedoelen we alle vakjes op het bord welke opgesloten zitten in het ijzer tellen. Hierbij scharen we dus ook loepie 20, loepie 14, dubbele bull, enkele bull, enzovoorts. Bij het wegzetten telt de eerste pijl die een afgesloten vak treft. Heb je niks weg gezet dan is het de beurt aan de tegenstander en die moet dan ook weer met grote 6 beginnen om vervolgens weer iets weg te zetten.

Stel dat je kleine 14 wegzet, dan moet de tegenpartij proberen om die kleine 14 te raken. Lukt dit, dan mogen hun met dezelfde beurt iets proberen weg te zetten. Raak je met de derde pijl het benodigde vak, dan mag je een nieuwe beurt (dus met 3 pijlen) proberen om iets weg te zetten. Mis je, dan kost dat een leven en iedere speler heeft 6 levens. Het team dat al zijn spelers kwijt is, is logischerwijs ook verliezer.

Loepie vrij opzetten

Schrijf alle namen op het scorebord of enkel de eerste letter van elke naam en teken hier 4 streepjes achter. Zo heeft iedere speler 5 levens, 4 streepjes + zijn of haar letter.

De bedoeling van het spel is om iets dusdanigs weg te zetten waar de tegenstander problemen heeft om het te raken. We beginnen het spel met de grote 6. Oftewel de grote 6 moet eerst geraakt worden voordat je iets mag weg zetten.

Met iets weg zetten bedoelen we alle vakjes op het bord welke opgesloten zitten in het ijzer tellen. Hierbij scharen we dus ook loepie 20, loepie 14, dubbele bull, enkele bull, enzovoorts. Bij het wegzetten telt de eerste pijl die een afgesloten vak treft. Heb je niks weg gezet dan is het de beurt aan de tegenstander en die mag dan vrij iets gaan weg zetten. Het is dan dus niet weer grote 6 raken.

Stel dat je kleine 14 wegzet, dan moet de tegenpartij proberen om die kleine 14 te raken. Lukt dit, dan mogen hun met dezelfde beurt iets proberen weg te zetten. Raak je met de derde pijl het benodigde vak, dan mag je een nieuwe beurt (dus met 3 pijlen) proberen om iets weg te zetten. Mis je, dan kost dat een leven en iedere speler heeft 6 levens. Het team dat al zijn spelers kwijt is, is logischerwijs ook verliezer.

Killer

Dit spel wordt met 2 teams gespeeld waarbij beide teams uit hetzelfde aantal spelers bestaat. Alle spelers gooien eerst om en om 1 dart met hun "verkeerde" hand naar het bord. Met om en om bedoelen we eerste een speler van team A dan een speler van team B, enzovoorts.

Het getal dat wordt geraakt is vervolgens het getal van de desbetreffende speler. Vervolgens moet iedere speler zijn eigen getal raken om "killer" te worden. Per treffer ontvang je 1 letter en je hebt dus 6 treffers nodig om KILLER te verwerven.

Zodra de term "killer" is verworven, kan worden begonnen met het elimineren van levens van andere deelnemers. Elke treffer op een nummer van een andere speler zorgt er dan ook voor dat die betreffende speler 1 leven verliest ongeacht of dit een teamgenoot is van je. Zijn al je letters op, dan rest slechts nog de eerste letter van je naam, verlies je die ook, dan lig je uit het spel. Je kan alleen Killen als je KILLER compleet hebt staan: verlies je een leven, moet je eerst dat leven terugverdienen om de KILLER weer compleet te maken.

Teamkiller

Dit spel wordt met 2 teams gespeeld waarbij beide teams uit hetzelfde aantal spelers bestaat. Allebei de teams kiezen een speler die met zijn slechte hand gaat opzetten. Elk team heeft dan ook maar 1 getal. Het getal dat wordt geraakt is vervolgens het getal van de desbetreffende speler. Vervolgens moet iedere speler zijn eigen getal raken om "killer" te worden. Per treffer ontvang je 1 letter en je hebt dus 6 treffers nodig om KILLER te verwerven.

Zodra de term "killer" is verworven, kan worden begonnen met het elimineren van levens van het andere team. Elke treffer op een nummer van het andere team zorgt er dan ook voor dat het andere team 1 leven verliest. Zijn alle letters van je team op, dan rest slechts nog de eerste letter van je naam, verlies je die ook, dan lig dat team uit het spel en heeft het andere team gewonnen. Je kan alleen Killen als je KILLER compleet hebt staan: verlies je een leven, moet je eerst dat leven terugverdienen om de KILLER weer compleet te maken.

Let op! In de eerste beurt van beide teams; dus wanneer beide eerste spelers aan de ockey verschijnen mag er nog niks van de tegenstander van hun 'killer' afgegooid worden.

Last man standing

Dit spel speel je met beide teams en een gelijk aantal spelers. Eerst begint een speler van team A dan een speler van team B en zo verder om en om. De bedoeling is dat iedere speler een zo hoge mogelijke score gooit. Zodra alle spelers van beide teams gegooid hebben valt de speler met de laagste score af. Vervolgens beginnen we weer op 0 en gaan de resterende spelers weer om en om gooien. Iedere ronde valt er 1 speler af met de laagste score. Uiteindelijk blijft er 1 speler over en die wint het punt voor het team.

Indien er tussendoor meerdere mensen dezelfde laagste score hebben vallen ze allen tegelijk af. Indien er een beslissing moet vallen bij de laatste ronde en het is gelijk dan wordt de score terug op 0 gezet en gooien de spelers van de laatste ronde opnieuw een zo hoog mogelijke score. Dit totdat het niet gelijk eindigt.

Offense vs Defense

Wie dit spel begint speelt geen rol daar beide koppels gelijke kansen krijgen.

Bovenaan het scorebord worden de namen van de 2 koppels geschreven. In het midden, van boven naar onder worden de getallen 1 tot en met 20 geschreven, eindigend met een singel of dubbel bull. Het spel wordt gespeeld in 2 rondes waarbij de spelers om beurt "scoorder" en "stopper" zijn. Eerst even bullen wie er begint met de rol als "stopper", de gene die de bull verliest gaat beginnen als "scoorder".

In de eerste beurt begint de "stopper" en gooit zijn 3 pijlen naar 3 willekeurige getallen. "Gestopte" getallen worden aangeduid met een X bij het betreffende getal op het scorebord. Elk deel van het getal mag geraakt worden om het te "stoppen". Bij de bull is een enkele bull dus al genoeg.

Vervolgens gaat in de beurt erna de "scoorder" proberen om zoveel mogelijk te scoren met 3 pijlen. Hij scoort echter geen punten in de "gestopte" getallen. Zijn score wordt onder zijn naam opgeteld. Uiteraard tellen dubbels als een dubbel en triples als een triple.

Wanneer alle getallen inclusief de een enkele of dubbele bull gestopt zijn, eindigt de eerste ronde.

Schrijf het scoretotaal van het koppel "scoorder" even apart op en nu draaien we de rollen om!

Bij de tweede ronde worden de rollen omgekeerd. Wie aan het einde van de 2 rondes de hoogste score heeft gescoord is het winnende koppel van deze Best of 1 variant en dus het punt.

Crazy around the board

Je speelt het in onze competitie met beide teams. Elk team begint bij de 1. Elk team houdt zijn eigen getallen bij. Wanneer 1 team een enkel, dubbel of triple 1 heeft geraakt gaan ze verder naar de 2.

Het andere team blijft op hun eigen getal gooien. Het gooien is om en om. Zo gaan we verder tot de 20 is geraakt met afsluitend de enkele of dubbele bull.

Het team wat als eerste de bull raakt wint.

Double around the board.

Dit is een versie van het bekende spel around the board of crazy around the board. Je speelt het in onze competitie met beide teams. In plaats van enkel de getallen te moeten gooien moet je nu perse de dubbels raken. Elk team begint bij dubbel 1. Elk team houdt zijn eigen dubbels bij. Wanneer 1 team dubbel 1 heeft geraakt gaan ze verder naar dubbel 2. Het andere team blijft op hun eigen dubbel gooien. Het gooien is om en om. Zo gaan we verder tot de dubbel 20 is geraakt met afsluitend de dubbele bull.

Het team wat als eerste de dubbele bull raakt wint.

21 around the board

Het veld bestaat nu uit 21 vlakken: 1 t/m 20 en de bull. Nu moet je zo snel mogelijk van de 1 naar de bull gaan. Gooi je een enkel, dan ga je naar het volgende cijfer. Gooi je een dubbel, dan mag je het volgende cijfer overslaan en gooi je een triple, dan sla je zelfs 2 nummers over. Ben je dus bij de 19 en je gooit een triple, dan ben je klaar. Gooi je triple 19 dan hoef je enkel nog een dubbele bull gooien. Indien er een triple 20 gegooit wordt, dan sla je dus de enkele bull en dubbele bull over en is het spel ten einde. Daarnaast mag je van jullie totaal aantal benodigde dartpijlen er 1 in mindering brengen. Indien beide teams in dezelfde beurt uitgooien met dezelfde hoeveelheid pijlen kan dit het verschil maken.

Vervolgens moet er eerst een enkele bull gegooit worden en dan een dubbele bull om het spel te eindigen. Dit hoeft niet in dezelfde beurt.