

SPILLER A: _____

SPILLER B: _____

1) SUPERSCORE

Høyest mulig poengscore etter 21 piler

Piler	A		B	
	Score	Poeng	Score	Poeng
3				
6				
9				
12				
15				
18				
21				
Sum				

Poeng: 61-99 = 1p 131-159 = 4p
 100-130 = 2p 160-180 = 6p

2) DOUBLE MACHINE

3 piler mot hver av doblene

Dobbel	A		B	
	Treff	Poeng	Treff	Poeng
D16				
D13				
D3				
D20				
D11				
D5				
D10				
Sum				

Hvert treff gir 2 poeng

3) LITT HER OG LITT DER

3 piler mot hver av sektorene

Sektor	A			B		
	Treff	Poeng		Treff	Poeng	
	T	D	S	T	D	S
12						
3						
20						
11						
15						
1						
19						
Sum						

Trippel=3p, dobbel=2p, singel=1p

4) UTGANGENES KONGE

170 utgang, maks 9 piler, 2 forsøk
 (Summen av begge forsøk teller)

Piler	A		B	
	Score	Rest	Score	Rest
3				
6				
9				
Piler	Score	Rest	Score	Rest
3				
6				
9				
Poeng				

Poeng: 3 piler = 30p 4-6 piler = 15p
 7-9 piler = 2p

5) BULLWORKER

21 piler mot bull

Piler	A		B	
	Treff	Poeng	Treff	Poeng
	D	S	D	S
3				
6				
9				
12				
15				
18				
21				
Sum				

Bull = 1p, bullseye = 2 p

DOMMERJOBING

Regn ut totalen for hver spiller

Spill	A		B	
	Poeng		Poeng	
1			1	
2			2	
3			3	
4			4	
5			5	

Sum A		Sum B	
-------	--	-------	--