

ДАРТС



Инструкция пользователя

Игра в дартс, зародившаяся в Великобритании несколько веков назад как способ развлечения и коротания времени в баре, в наши дни приобрела грандиозную популярность. Доски для дартса на сегодняшний день можно увидеть и в доме, и в офисе, и даже на природе. Многие приверженцы данной игры устраивают целые турниры по метанию дротиков, что помогает сплотить коллектив и выявить в нем лидера.

Дартс представляет собой несколько связанных между собой игр, заключающихся в метании дротиков в круглую мишень, повешенную на стену. Данная игра позволяет развить меткость, координацию, глазомер и мелкую моторику.

Дартс – очень интересная игра и, наверное, самый демократичный вид спорта! Причем демократичен он во всех аспектах. Это и возможность выйти на уровень перворазрядника и даже мастера спорта за 1-2 года тренировок.



Начать занятия можно в любом возрасте (и в 15, и в 40, и даже в 60 лет) и при этом достичь значимых спортивных успехов. Это и доступная для большинства цена на комплект профессионального оборудования. Вполне реально за 100-120 долларов обеспечить себя качественной мишенью и комплектом дротиков. Да и найти бесплатное место для постоянных тренировок совсем не сложно.

Ведь подходящую площадь для занятий у мишени (2-3 кв. м.) всегда можно выделить у себя на работе или в квартире, в доме, общежитии или гараже.

Дартс – довольно популярная игра по всему миру, а особенно в Великобритании. Правила игры очень просты и не требуют долгого заучивания. Существует много разных игр в дартс. Самая популярная и легкая игра-501.

Также в мире проводятся чемпионаты по дартс.

Но для начала правила этой интереснейшей игры. Цель игры-набрать большее количество очков, бросая дротики в мишень, чем соперник. По кругу мишени расположены числа-очки. При попадании дротика в сектор, который расположен напротив определенного числа, игрок получает столько очков, сколько написано напротив сектора. По краям мишени расположены специальные полосы. Это сектор удвоения. При попадании в этот сектор, количество очков, которые расположены напротив сектора, удваиваются. Ближе к центру также расположены сектора, которые меньше в размере чем те, которые по краям. При попадании в этот сектор, очки утраиваются. В самом центре находится так называемое “яблочко”. При попадании в самый маленький центральный круг дается 50 очков. При попадании в тот круг, в котором находится центральный, игрок получает 25 очков. При попадании в самый край мишени, где написаны очки, ничего не дается. При вылете дротика за пределы мишени тоже ничего не дается.

Каждому игроку дается по три дротика. Игрок бросает по одному дротику за раз. После того, как дротики закончились, право хода передается другому игроку.

Итак, техника броска. Правую ногу слегка выставить вперед. Корпус наклонить слегка назад.

Руку согнуть в локте. Прицелившись, отвести руку назад и теперь плавно и с небольшой силой вывести руку вперед отпустив дротик.

Советы и предупреждения:

- Наверняка с первого раза не получится точно попасть в намеченную цель, но со временем и тренировками все получится.
- Самое большое количество очков дается не при попадании в центр, а при попадании в утроение 20
- Это правила для игры с друзьями, в чемпионатах по дартс правила сложнее и запутаннее. но основные правила остаются.

Правила игры в дартс

Наглядное строение дротика



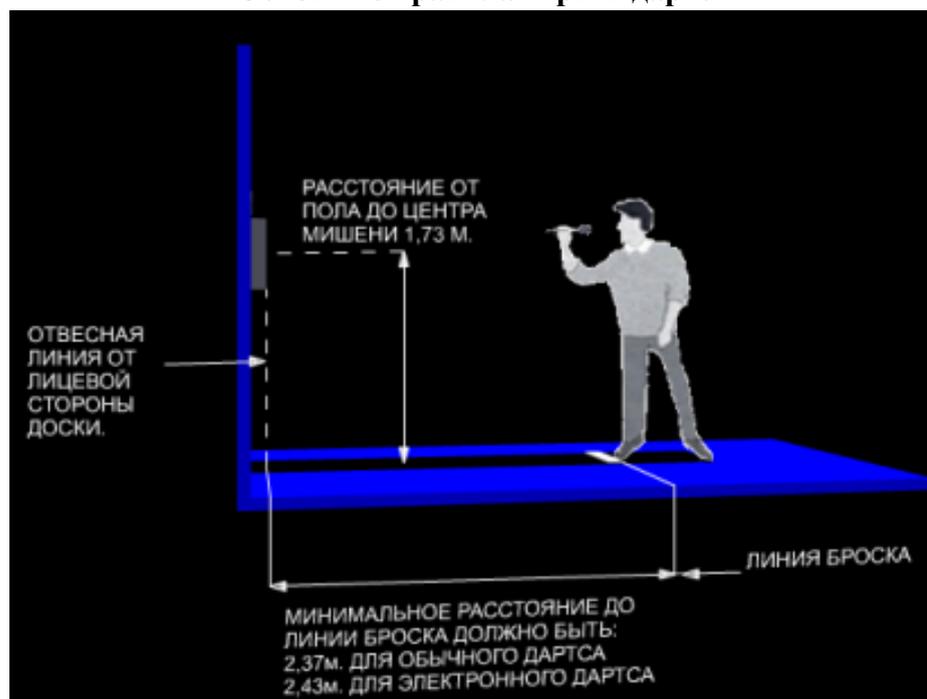
FLIGHT - Оперение. Улучшает аэродинамику дротика.

SHAFT - Хвостовик. Продолжение тела (баррели) дротика, к которому крепится оперение.

BARREL - Баррель (Тело). Это главная часть дротика которая влияет на его основные показатели и отвечает за траекторию полёта дротика. Баррель может производиться из различных материалов и весить от 16 до 40 грамм.

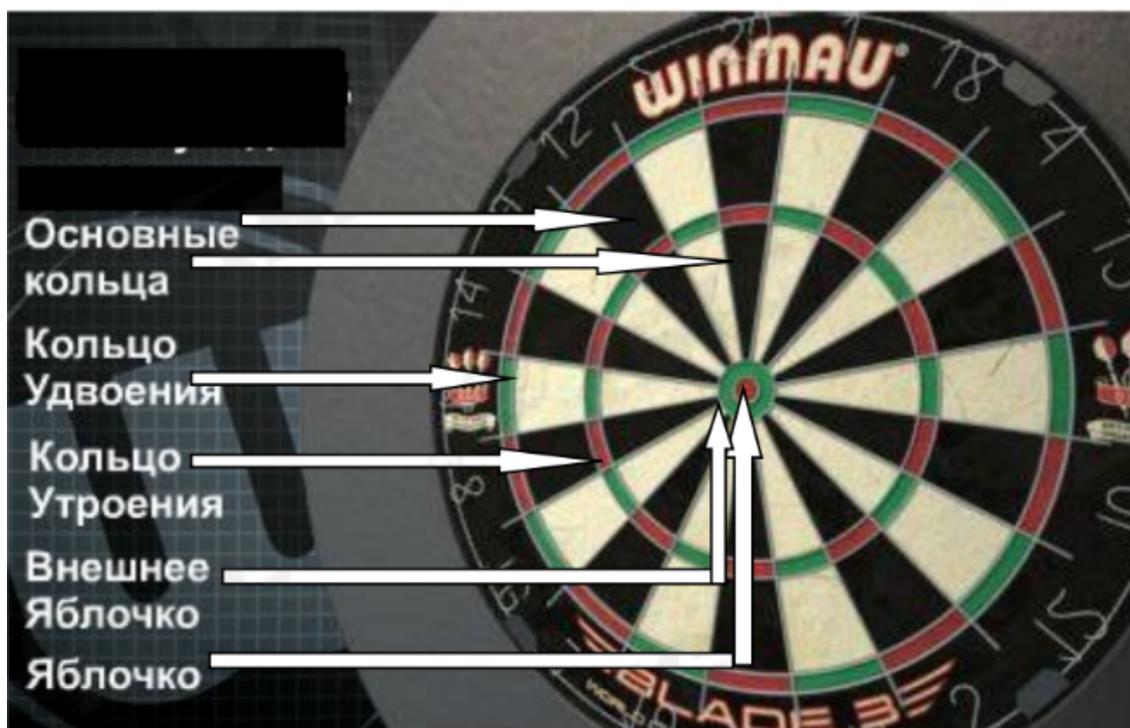
POINT - Игла (Наконечник).

Основные правила игры в дартс



- Центр мишени должен быть установлен на высоте 1,73 м от уровня пола.
- Минимальное расстояние от мишени до игрока должно быть 2,37 м
- Стартовая черта, проведенная на полу, должна быть хорошо видна. Ее длина должна быть не менее 43 см
- Очередность бросков устанавливается жеребьевкой.
- Подход состоит из трех бросков, за исключением окончания игры, когда уже набрано необходимое количество очков.
- Счет ведется по дротикам, оставшимся в мишени после трех бросков.
- Каждый игрок начинает со счета 301. Метод ведения счета заключается в вычитании полученного количества очков из оставшихся.
- Победителем считается тот, кто сумел свести свой счет до нуля первым.
- Заканчивать игру нужно обязательно броском в «удвоение» или в «яблочко» так, чтобы полученное количество очков свело счет до нуля («яблочко» засчитывается за двойное 25)
- Если бросок принес большее количество очков, чем нужно для нулевого завершения игры (или приводит счет к единице), то все три последние броска не засчитываются, и счет остается прежним, каким он был до серии бросков, приведших счет к перебору или единице.
- Каждая игра в 301 носит название «Лэг». Пять «Лэг» составляют «Сет» (игра ведется до трех побед в «Лэг»). Окончательным победителем считается тот, кто выиграл заданное количество «Сэтов».
- Игра в 301 – в основном для двух соперников. Для командной игры счет увеличивается до 501 (в парах) или до 1001 (в тройках и четверках).
- «Яблочко» – центр мишени даёт 50 очков, кольцо вокруг центра – 25 очков, внутреннее кольцо мишени утраивает значение сектора (кольцо «утроение»), внешнее кольцо мишени удваивает значение сектора (кольцо «удвоения»).

Игровые зоны на доске



Разновидности игры в дартс

«Раунд»

Правила игры сводятся к тому, чтобы поочередно поразить сектора от 1-го до 20-го, затем «удвоение» и «утроение» 20-го сектора, и завершить игру попаданием в «яблочко» мишени. В случае, если в серии бросков все три дротика достигают цели (например: 1, 2, 3 или 12, 13, 14 и т.п.), бросавший продолжает свою игру вне очереди.

Зачетным полем сектора считается вся его площадь, включая кольца «удвоения» и «утроения» счета.

Победителем считается игрок, первым поразивший «яблочко».

«Все пятерки»

Сериями по три дротика игроки стремятся набрать максимальное число кратное 5. Серия бросков, давшая число не кратное 5, не засчитывается.

Число 5 дает 1 очко, 10 – 2 очка, 50 – 10 очков и т.д.

Победителем считается тот, кто первым наберет 51 очко.

В игре действует правило «перебора».

«Двадцать семь»

Каждому игроку изначально дается по 27 очков.

Первыми тремя дротиками необходимо поразить «удвоение» сектора 1. При этом каждое попадание в цель приносит 2 очка (1x2).

Если ни один из дротиков не попал в «удвоение» сектора 1, то из имеющегося количества очков (27) вычитается 2 очка (1x2).

Следующими тремя дротиками необходимо поразить «удвоение» сектора 2. При этом каждое попадание в цель приносит 4 очка (2x2).

Если ни один из дротиков не попал в «удвоение» сектора 2, то из имеющегося количества очков вычитается 4 очка (2x2).

Игра ведется до 20-го сектора мишени. Победителем считается тот, у кого после бросков в «удвоение» сектора 20 осталось большее количество очков.

Тот игрок, чей счет в ходе игры становится меньше единицы, выбывает из соревнования.

«Тысяча»

Зачетным полем игры являются «яблочко» и «красное кольцо».

Каждый игрок изначально не имеет очков и набирает их сериями по три дротика, учитывая только «50» и «25».

Победителем считается тот, кто первым набрал 1.000 очков.

В игре действует правило «перебора».

Примечание: В зависимости от степени Вашей подготовки, Вы можете играть по этим правилам в «500» и «250».

«Быстрый раунд»

В основе игры – правила игры в «Раунд», плюс к тому:

- При попадании в «утроение» заданного сектора счет передвигается на три позиции

вперед (например: Вам необходимо поразить сектор №10. Вы попадаете в «утроение» данного сектора. Теперь Ваша цель – сектор №13).

- При попадании в «удвоение» счет соответственно передвигается на две позиции вперед.

«Раунд по двойным»

В основе игры – правила игры в «Раунд», за исключением того, что:

- Зачетным полем каждого сектора является только его «удвоение».

Примечание: Эта игра более всего способствует развитию Вашей техники. Обязательно включайте «Раунд по двойным» в свои ежедневные тренировки. Для разнообразия Вы можете также сыграть в «Раунд по тройным» по аналогичным правилам.

«Диаметр»

Игроки произвольно выбирают два диаметрально противоположные сектора и стараются поразить их «удвоения» и «утроения» по воображаемой прямой. (например: «удвоение» сектора №11 – «утроение» сектора №11 – «яблочко» (красное кольцо) – «утроение» сектора №6 – «удвоение» сектора №6).

Побеждает тот, кто первым пройдет воображаемую прямую по заданным точкам.