

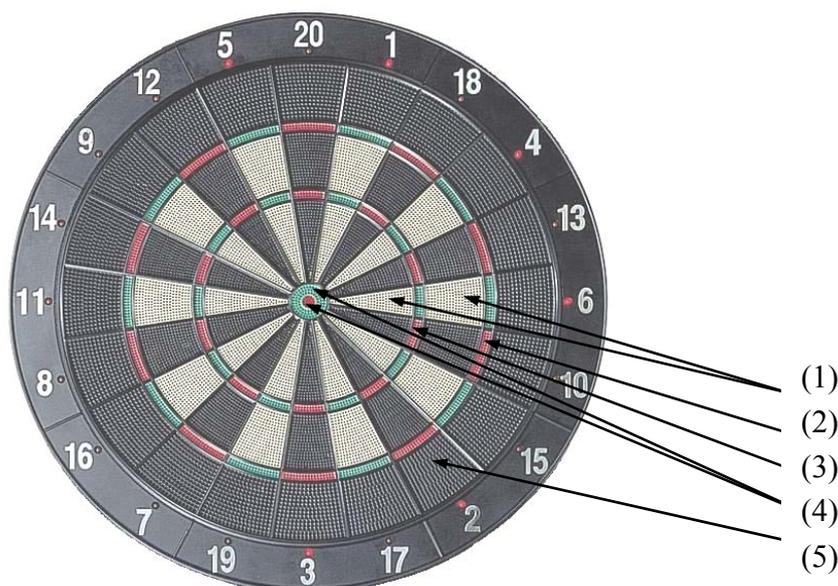


ИСТОРИЯ ДАРТС

История игры Дартс началась много столетий назад. Среди лучших игроков были король Англии Генри VIII и король Франции Шарль VI. Эта игра появилась, в те времена, когда лук и дротики были среди основных видов оружия. Кроме того, развитие современного дартс тесно связано с английскими “пабами”. Игрок, хотя бы раз попавший дротиком в центр мишени (называемый “Бычий Глаз”, и обычно сделанный из пробки), считался счастливым. В 1908 году дартс был признан как популярный вид спорта и отдыха. Соревнования по дартс проводятся в каждой стране, и эта увлекательная игра доставляет массу удовольствия и радости миллионам людей по всему миру.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ПРИ ИГРЕ В ДАРТС

Мишень разбита на сектора с номерами от 1 до 20, центр мишени называется Бычий Глаз (Bull's Eye) или сокращенно «булл». В каждом секторе мишени есть “одинарные”, “двойные” и “тройные” сегменты, при попадании в которые начисляются разные очки. Двойные и тройные сегменты называются еще “удвоение” и “утроение” соответственно. Каждый игрок осуществляет серию бросков из трех дротиков (подход).



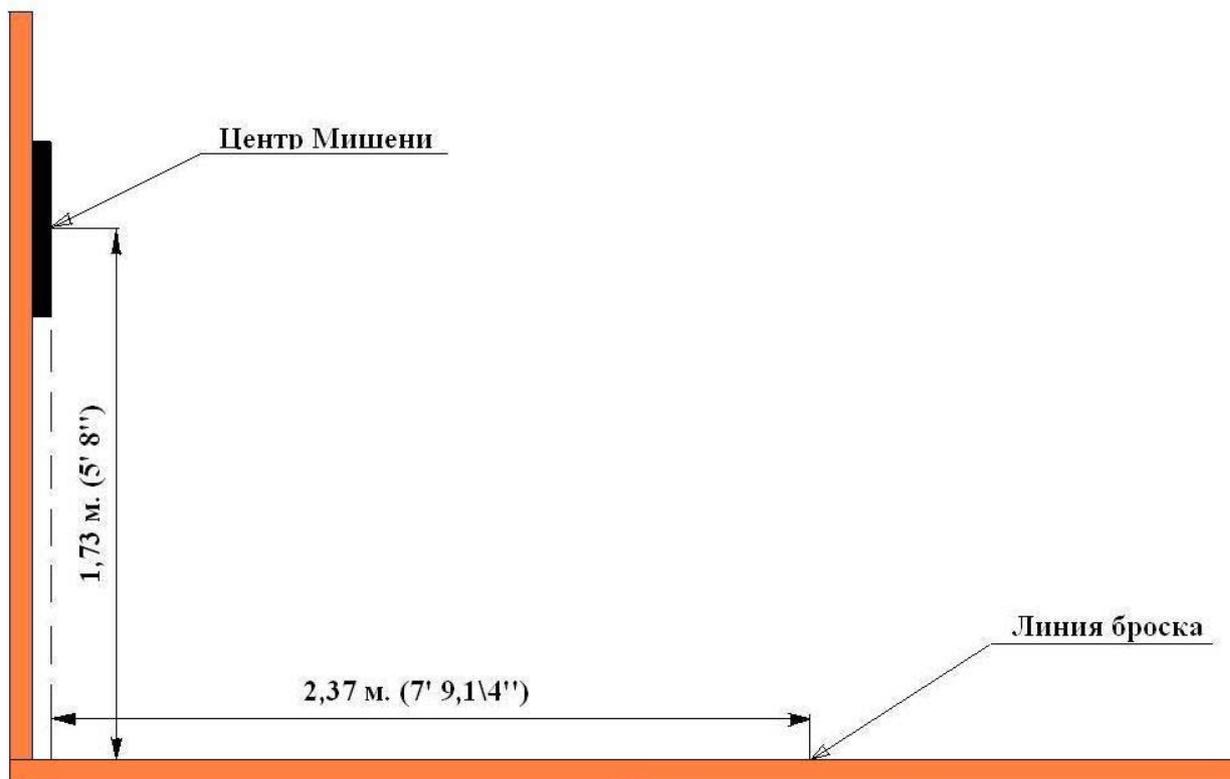
1. **Одинарное кольцо:** При попадании в сегмент сектора, находящегося в этом кольце, начисляются очки равные номеру сектора.
2. **Двойное кольцо (УДВОЕНИЕ):** При попадании в сегмент сектора, находящегося в этом кольце, начисляются очки равные удвоенному номеру сектора.
3. **Тройное кольцо (УТРОЕНИЕ):** При попадании в сегмент сектора, находящегося в этом кольце, начисляются очки равные утроенному номеру сектора.

4. **Бычий Глаз:** При попадании во внешнее кольцо булла начисляется 25 очков, в центр булла 50 очков.

5. **Поле для промахов:** При попадании во внешнее кольцо очки не начисляются.

Максимально возможный результат 3 бросков — 180 очков (если игрок попадает всеми тремя дротиками в УТРОЕНИЕ сектора 20).

Высота мишени и расстояние до неё.



Центр мишени должен находиться на высоте 1,73 метра (5 футов и 8 дюймов) от пола, а расстояние от мишени до линии, с которой игроки бросают дротики, составляет 2,37 метра (7 футов и 9 дюймов).

Наиболее популярные игры:

301/501

Каждая сторона в игре начинает со счёта 301 (вариант 501). Метод ведения счёта заключается в вычитании полученного количества очков из оставшихся, пока один из игроков не достигнет 0. Заканчивать игру нужно обязательно броском в «удвоение» или в «булл» мишени так, чтобы полученное количество очков свело счёт до нуля. (центр булла засчитывается за двойное 25).

Если бросок дротика дал большее количество очков, чем нужно для нулевого завершения игры (или же приводит счёт к единице), то все три последние броска не засчитываются, и счёт остаётся прежним, каким он был до серии бросков, приведших счёт к перебору или единице.

Каждая игра в 301 носит название «Лэг». Пять «лэгов» составляют «сет» (игра ведётся до трёх побед в «лэгах»). Окончательным победителем считается тот, кто выиграл заданное количество «сетов».

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 булл 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. Зачётным полем сектора считается вся его площадь, включая кольца «Удвоения» и «Утроения» счёта.

Победителем считается игрок, первым поразивший булл.

Большой Раунд

После проведения жеребьёвки, каждый игрок кидает, по очереди, по три дротика, по секторам от «1» до «20», включая булл.

Считаются попадания только в очередной сектор. При попадании в зону удвоения или утроения сектора, очки, соответственно, удваиваются или утраиваются.

Выигрывает игрок набравший наибольшее количество очков.

Все пятёрки

Сериями по три дротика игроки стремятся набрать максимальное число кратное 5. Серия бросков, давшая число не кратное 5, не засчитывается. Число 5 даёт 1 очко, 10 — 2 очка, 50 — 10 очков и т. д. Победителем считается тот, кто первым наберёт 51 очко. В игре действует правило «Перебора».

Двадцать семь

Каждому игроку изначально даётся 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 (2x2).

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

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

Тысяча

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

Победителем считается тот, кто первым набрал 1000 очков.

В игре действует правило перебора.

Пять жизней

За бросок тремя дротиками надо набрать большее количество очков, чем набрал предыдущий игрок, хотя бы на одно очко. Исключением является только 180 очков. Каждый игрок может ошибиться 5 раз. На шестой игрок выходит из игры. В эту игру лучше играть впятером — вшестером.

Сектор 20

В упражнении «Сектор 20» игрок выполняет 30 бросков (10 серий по 3 дротика), стараясь набрать как можно большую сумму только за счёт попаданий в «Сектор 20» мишени. Попадания в «Удвоение» засчитываются за 40 очков, в «Утроение» за 60 очков. Дротики, не попавшие в зону «20», к результату общей суммы не прибавляются.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

1. При правильной стойке ваша кисть, локоть, плечо, бедро и ступня должны находиться на одной линии. Если вы бросаете правой рукой, повернитесь правым боком к мишени. Перенесите вес на правую ногу и слегка наклонитесь вперед.
2. Бросок нужно выполнять от плеча. Двигается только кисть и предплечье. Отведите предплечье слегка назад и плавно бросайте дротик в мишень.
3. Вынимая дротики из мишени, вращайте их по часовой стрелке.
4. Тренируйтесь! Тренируйтесь! Тренируйтесь!

Есть вопросы?

Звоните:

+7 (495) 761-0786, 685-18-80, 685-08-43

Пишите: unicorndarts@mail.ru

Смотрите: www.unicorn-darts.ru