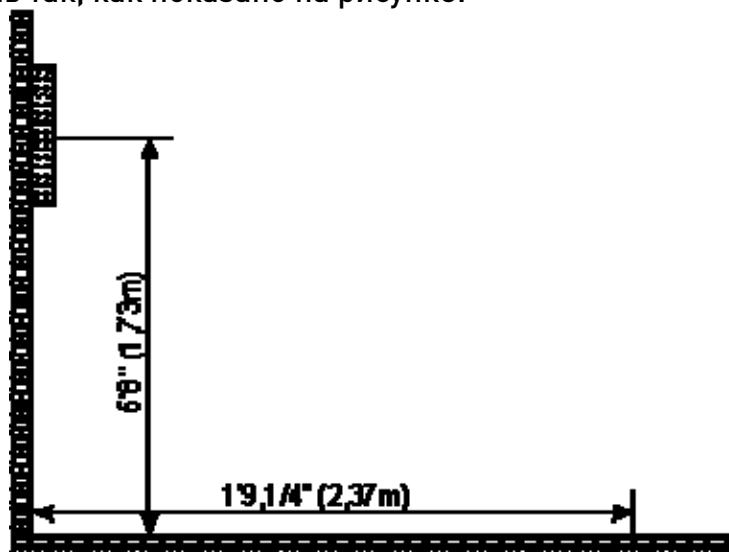


## ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ В ДАРТС

Повесьте мишень так, как показано на рисунке:

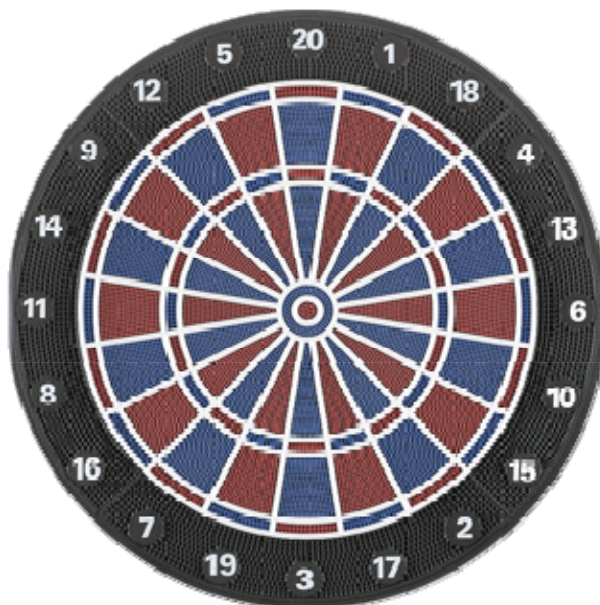


Игроки по очереди бросают по 3 дротику.

Для определения очередности каждый игрок или один из команды бросает по дротику. Попавший ближе к центру начинает игру.

Счет ведется по дротикам, оставшимся в мишени после трех бросков.

Каждая сторона начинает со счета 301. Метод ведения счета заключается в вычитании полученного количества очков из оставшихся.



*«Яблочко» — 50 очков, зеленое кольцо вокруг него — 25 очков, внутреннее кольцо мишени утраивает значение сектора (кольцо «Утроения»), внешнее кольцо мишени удваивает значение сектора (кольцо «Удвоения»).*

Победителем считается Тот, кто сумел свести свой счет до нуля первым.

Заканчивать игру нужно обязательно броском в «Удвоение» или в «Яблочко» мишени («Булл-ай») так, чтобы полученное количество очков свело счет до нуля. («Яблочко» засчитывается за двойное 25).

Если бросок дротика дал большее количество очков, чем нужно для нулевого завершения игры (или же 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 «Лэгз» составляют «Сет» (игра ведется до трех побед в «Лэгз»). Окончательным победителем считается тот, кто выиграл заданное количество «Сетс».

Игра в 301 - в основном для двух соперников. Для командной игры счет увеличивается до 501 (в парах) или до 1001 (в тройках и четверках).

### **КАК НАУЧИТЬСЯ ХОРОШО ИГРАТЬ В ДАРТС**

Играя в дартс, многие нередко допускают ошибку: метают дротик так, как будто они бросают мяч, отводя при этом руку далеко назад и подавая вперед тело для придания силы броску. Не удивительно, что они не попадают в намеченную цель.

**Позиция для броска**

Выбирая для себя позицию для броска, ни должны помнить о том, что дротик легок по весу, расстояние до мишени невелико, а цель очень мала по размеру. Вы достигнете успеха, если при броске ваш корпус, слегка наклоненный вперед, будет неподвижен, а бросок будет произведен локтевом и кистевой частями руки (см. рис.).



Для краткости мы будем рассматривать позицию для броска правой рукой, так что те, кто играет левой, должны будут вносить для себя соответствующие коррективы. Итак, встаньте к мишени полубоком, мизинцем правой ноги касаясь линии броска. Строго следите за тем, чтобы не заступать за эту линию и в будущем всегда

корректно вести борьбу со своими соперниками. Для этого, если возможно, прибейте на эту линию деревянный брусок.

Затем, сделав небольшой наклон вперед, выберите для себя наиболее удобную и устойчивую стойку. Не забывайте, что устойчивость — это половина вашего успеха. Чтобы еще более способствовать устойчивости при броске, левую руку прижмите к животу. Наклон вперед обеспечит необходимое пространство для бросающей руки, а так же сократит расстояние до мишени.

Теперь выдвиньте правую руку вперед так, чтобы ваш локоть повернут был строго вниз, а оперение дротика находилось на прямой линии от ваших глаз до намеченной цели.

### **Бросок**

Старайтесь держать дротик в руке таким образом, чтобы его острие смотрело точно в намеченную цель. При этом стремитесь найти такую манеру держать дротик, чтобы тонко чувствовать его центр тяжести. Добейтесь того, чтобы дротик и ваша кисть составляли как бы единое целое.

Рекомендуем отрабатывать базовую технику на бросках в «Яблочко». Это поможет вам в выборе правильной позиции и манере держать дротик.

Отрабатывая броски в верхние и нижние сектора мишени, отталкивайтесь от уже приобретенной базовой техники. Для этого:

*нацеливаясь на верхние сектора, чуть приподнимите предплечье и немного выпрямите корпус;*

*нацеливаясь в нижние сектора, слегка опустите предплечье и соответственно немного увеличьте наклон корпуса вперед.*

Когда вашей целью являются боковые сектора мишени, не старайтесь производить бросок по диагонали. Более эффективным будет перемещение вдоль рубежной линии, это приблизит вас к намеченной цели.

Добивайтесь плавности и изящества, производя бросок дротика в мишень.

Осмысленность движений и достигнутый результат будут доставлять вам радость и уверенность в своих возможностях.

### **СОВЕТЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ ИГРЕ В ДАРТС**

Если вы хотите научиться хорошо играть в дартс и побеждать своих друзей-соперников, вам необходимо тренироваться ежедневно хотя бы по часу для совершенствовании техники броска.

Поначалу добейтесь максимальной кучности бросков. Выбрав определенный сектор, старайтесь поражать его всеми дротиками, достигая постоянства. Затем тренируйтесь в игре и «Раунд» (см. приложение), метая дротики в сектора с 1-го по 20-й, следуя очередности. Затем усложните эту игру, ведя счет по попаданиям в кольцо «Удвоения», также следуя очередности с 1-го до 20-го сектора.

Участвуя в соревнованиях, играйте лишь только теми дротиками, которыми вы тренируетесь.

Истинный поклонник игры в дартс всегда носит свои дротики при себе и использует любую возможность потренироваться и посостязаться с друзьями.

Бережно относитесь к своим дротикам, ведь это ваше личное оружие, от которого зависит успех в соревнованиях и хорошее настроение.

## РАЗНОВИДНОСТИ ИГРЫ В ДАРТС

### «Раунд»

Правила игры сводятся к тому, чтобы поочередно по-разить сектора от 1-го до 20-го, затем «Удвоение» и «Утроение» 20-го сектора, и завершить игру попаданием в «Яблочко» мишени («Булл-ай»).

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 (2x2).

Таким образом 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 «Булл-ай» и «Зеленое 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 1000 очков.

В игре действует правило перебора.

*Примечание. В зависимости от степени вашей подготовленности, вы можете играть по этим правилам в «500» или «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 сыграть также в «Раунд по тройным» по аналогичным правилам.*

### **«Диаметр»**

Соревнующиеся произвольно выбирают два диаметрально противоположные сектора и стараются поразить их «Удвоения» и «Утроения» по воображаемой прямой. (Например, «Удвоение» сектора №11 - «Утроение» сектора №11 - «Булл-ай» («Зеленое кольцо») «Утроение» сектора №6 - «Удвоение» сектора №6.). Побеждает тот, кто первым пройдет воображаемую прямую по заданным точкам.

### **«Хоккей»**

Цель игры: первым набрать оговоренное игроками до игры количество очков.

Правила игры: После розыгрыша начала, победитель кидает дротики в центр (Bull 50). Если он промахивается всеми тремя дротиками, то ход передается второму игроку. В том случае, если первый игрок попадает в центр (получает шайбу), то он назначает удвоение сектора, в которое будет кидать дротики (забивать голы). При попадании в это удвоение он набирает одно очко (забивает один гол), 2 очка, если попадет 2 раза, 3 очка – 3 раза. Далее продолжает игру второй игрок. Так как 1-й игрок забрал шайбу (попав в центр), то для ее перехвата 2-му нужно так же попасть в центр, после чего он назначает свое удвоение сектора. Если 2-ой игрок не попадет в центр, 1-й может набирать очки (забивать голы) в то удвоение сектора, которое было назначено им до этого.

## РЕКОМЕНДУЕМАЯ ТЕХНИКА ПОДСЧЕТА ОЧКОВ В ИГРЕ ДАРТС-ТУРНИР

Результаты вашей игры с соперниками будут определяться не только стабильностью вашей техники, но также и умением грамотно подводить себя к окончанию игры.

Первым делом вам следует определить, какие из «Удвоений» секторов вы поражаете с большей вероятностью и уверенностью. При этом мы рекомендуем вам заострить внимание на секторах №20 и 16, которые считаются классическими. Во-вторых, вы должны приучить себя с самого начала считать очки на убыль, то есть из заданных 301 или 501 очков вычитать набранные в ходе игры результаты. В-третьих, будьте особо внимательны, когда счет ваших очков приближается к 150 - 100. С этого момента старайтесь поражать те сектора (их «Утроения» или «Удвоения»), попадание в которые выводит вас на излюбленное окончание.

Например, у вас осталось 91 очко. Вы знаете, что, попав в «Утроение» сектора № 17, вы сразу выйдете на классическое «Удвоение» сектора № 20. Допустим, вы попали в поле сектора № 17, и при этом у вас осталось 74 очка. Теперь вы стараетесь поразить «Утроение» сектора № 14, что в результате даст вам 42 очка и выведет на «Удвоение» классического сектора № 16. Таким образом, вы стараетесь по максимуму использовать каждый дротик и тем самым опередить своего соперника.