

Герцик Г.Я., Герцик Ю.Г.
ИСТОРИЯ И МЕТОДИКА ИГРЫ В ДАРТС

Содержание

1. Об игре Дартс.....	3
2. История возникновения Дартс.....	4
3. Общие правила игры в Дартс.....	6
4. Отработка базовых навыков игры в Дартс.....	10
5. Совершенствование техники игры в Дартс.....	14
Контрольные вопросы.....	15
Список рекомендуемой литературы.....	16
Приложение 1. Разнообразие Дартс.....	17

1. Об игре Дартс

Игра в дартс - это прежде всего состязание в умении точно метать короткие стрелы (дротики), которого при желании можно достичь в относительно короткий срок. Играть в дартс можно как под открытым небом, так и в закрытом помещении (в спортивном зале, в кафе, в обычной квартире). Дартс не требует специальной спортивной формы, а инвентарь для игры прост и долговечен.

Для играющих в дартс не существует языковых и возрастных барьеров, соревноваться могут и взрослые, и дети.

Дартс доступен для лиц с ограниченными возможностями здоровья, он гуманен и демократичен. Формулы турниров предполагают индивидуальные, парные и командные состязания.

Дартс - на редкость увлекательная и зрелищная игра. Это прекрасное средство для проведения досуга и поднятия настроения. Это - игра друзей, игра среди друзей, игра, помогающая обрести друзей. По словам Романова С.В., вице-президента Федерации Дартс России, победителя I-го кубка России-91, серебрянного призера чемпионатов России 1992 и 1996 гг.: «Дартс развивает концентрацию, микрокоординацию. Учит устному счету и психологической устойчивости. Тренирует глазомер и ритмику».

Регулярная игра в Дартс помогает усилить тактильные ощущения. Для хорошего броска необходимо найти определенный баланс дротика. Движения кистями и предплечьями полезны для тех, кто много времени проводит за компьютером. Поэтому офисным работникам просто зачастую снимают напряжение в обеденный перерыв рабочего дня. Это может стать неплохой профилактикой болезни 21-го века – туннельного синдрома (поражение кистей рук при длительной работе за компьютером и клавиатурой).

Дартс позволяет развить моторику рук, повысить концентрацию внимания, а победы приносят моральное удовлетворение. Но не стоит забывать, что дартс отлично подходит также для игры в компании друзей, коллег.

Дартс рекомендован и используется как физическая нагрузка при нормальном функционировании систем организма, так и при занятиях физическими нагрузками людям, имеющим ограниченные возможности по здоровью. В спорткомплексе МГТУ им. Н.Э. Баумана проводятся учебные занятия и имеется спортивная секция по Дартс. Периодически проводятся спортивные соревнования по Дартс, Спартакиады, в которых Дартс присутствует, как вид состязаний. Более подробная информация по датам проведения и итогам соревнований находится на официальном сайте МГТУ им. Н.Э. Баумана.

2. История возникновения ДАРТС

XIV-XV вв. охотой в Англии занимался любой уважающий себя мужчина, кем бы он ни был: королём, лордом или солдатом. Именно тогда и появилась игра Дартс (от английского слова dart – дротик). Появление названия может также происходить от названия поперечного сечения дерева. Старое название Dartboard переводится как «приклад». Это может означать то, что дно бочки было первоначальной мишенью для Дартс.

Существует предположение, что игра возникла среди солдат. Солдаты бросали короткие стрелы в нижнюю часть бочки или в нижнюю часть стволов деревьев. В сухом дереве трещины обычно расходились, создавая «Сектора».

Стандартная разметка с сектором 20 на вершине была создана в 1896 году плотником из Ланкашира Брайаном Гамлином. Однако многие другие

конфигурации были использованы в течение многих лет и в разных географических точках.

Первый официальный турнир по дартсу состоялся в 1927 году в Англии. Из года в год число участников соревнований по дартсу увеличивалось. Так, в сезоне 1938 года приняло участие 280000 спортсменов!

Вторая мировая война приостановила проведение чемпионатов по дартсу, но тем не менее игра продолжала развиваться. Дротики входили в спортивных набор офицеров и солдат Британской армии и были призваны совершенствовать их физическую форму.

После окончания войны проведение официальных соревнований было возобновлено.

В 1992 году учреждена Professional Darts Corporation, в результате чего стали проводиться соревнования по дартсу самого высокого уровня, такие как Мировое Первенство, World Matchplay, Grand Prix

История ДАРТС в годах

1314 год – первое упоминание об игре "DARTE", но, возможно, это упоминание было о другой спортивной игре.

1896 год – Брайан Гэмлин установил последовательность цифр на мишени.

1906 год – Житель Йоркшира патентует полностью металлический баррель (корпус) дротика. До этого времени дротик изготавливали из плотного дерева со свинцовым ободом.

1908 год – Устанавливается расстояние в 9 футов от линии броска до мишени. Расстояние определялось 3-мя пивными бочками, уложенными одна за другой.

1973 год – Первая демонстрация игры в дартс по Английскому телевидению в программе "Indoor League". Программа выходила 72 раза и просуществовала 4 года.

1977 год – Всемирная Федерация дартса стандартизирует расстояние в 7 футов 9 ¼ дюймов (2,37 метров) от линии броска до мишени.

1977 год – Изобретена электронная мишень в Соединенных Штатах Америки.

1984 год – Джон Лоу завершил игру "501" за 9 дротинов.
1989 год – Эрик Бристоу был награжден королевой Елизаветой II в Букингемском дворце Золотым крестом за спортивные достижения в дартсе и популяризации этого английского вида спорта за пределами Англии.

В 1995 году была организована Национальная Федерация дартс России (НФДР), которая в настоящее время осуществляет руководство и контроль за развитием этой увлекательной игры на территории России.

2002 год – Дартс признается международным видом спорта и турниры транслируются по всему миру.

3. Общие правила игры ДАРТС

Для игры в Дартс используются дротики и мишень. До начала игры в Дартс обязательно нужно познакомиться под руководством преподавателя с правилами техники безопасности, условиями проведения и правилами игры.

Мишень производится из спрессованных войлочных волокон разного происхождения (как правило, сизаля) и обжимается по окружности металлическим обручем. Внешний вид мишени представлен на рис. 1.



Рис. 1 - Внешний вид мишени для игры в Дартс

На лицевую сторону мишени наносятся разноцветные сектора и сверху крепится проволока, которая разделяет мишень на 20 радиальных секторов, и еще имеет кольца удвоений (внешнее) и утроений (внутреннее). В центре мишени находится так называемый сектор «Булл» (зеленый) и «Булл-Ай» (красный). Попадание в сектор приносит дартсмену количество очков, соответствующее номеру сектора, с учетом возможного удвоения или утроения в каждом сегменте. Попадание в «Булл» оценивается в 25 очков, а в «Булл-Ай» – в 50. Все большие сектора граничат с малыми, что разумно дает преимущество меткости дартсмена над случайными попаданиями.

Правила размещения мишени. Расстояние от пола до центра мишени составляет 173 см, а линия броска удалена от плоскости мишени на 237 см. Иллюстрация размещения мишени представлена на рис. 2:

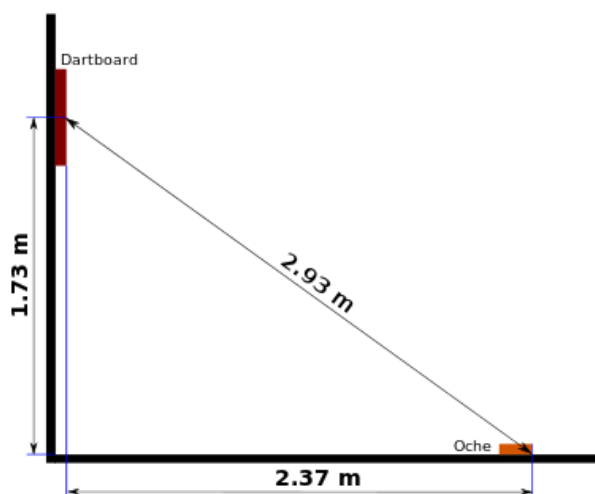


Рис. 2 - Размещение мишени для игры в Дартс.

Дротики. Основными частями дротика являются наконечник, баррель, хвостовик и оперение:

1. Баррель – основная металлическая часть дротика. В баррель впрессована игла;
2. Хвостовик – вкручивается в баррель. Сменная часть. Может производиться из металла или пластика.
3. Оперенье – вставляется в прорези на хвостовике. Перья служат для стабилизации полета дротика.

Наконечник может быть как заточенной металлической иглой, предназначенной для втыкания в мишень, так и притуплённым стержнем, подходящим для игры в электронный дартс. Наконечник жёстко крепится в баррели, с другой стороны которой ввинчивается хвостовик с оперением. Материал и форма баррели определяют траекторию полёта дротика, она изготавливается из различных металлов: латуни, серебро-никелевого сплава, вольфрама. Внешний вид дротика предствален на рис. 3.



Рис. 3 - Внешний вид дротика для игры в Дартс

Разумеется, каждый дартсмен имеет свои личные дротики. Рекомендуется даже новичкам покупать сразу пусть недорогие, но вольфрамовые дротики с прямой формой барреля. Очень многое зависит от опыта игры с определенным набором дротиков. Оптимальный и самый распространенный вес дротиков – 20-24 г (вес производитель указывает на упаковке). Желательно перед покупкой попробовать сделать несколько

бросков разными видами дротиков, чтобы выбрать наиболее подходящий для вас вариант. Как правило, спортивные магазины предоставляют такую возможность.

Техника безопасности при игре в Дартс. Следует помнить, что при выполнении любых физических и спортивных упражнений, как и при игре в Дартс, обязательным является соблюдение техники безопасности:

1. Убедиться, что за зону нахождения мишени проникновение других лиц невозможно
2. Убедиться, что у Вас нет противопоказаний для двигательной активности суставов верхних и нижних конечностей
3. Помнить, что выполнение упражнения должно быть для Вас комфортным
4. Необходимо психологически настроить себя на выполнение упражнения
5. Иметь хорошее настроение. Психологами установлено, что даже имитация улыбки настроение повышает
6. Необходимо выполнять упражнение сняв пальто, куртку, другую зимне-осеннюю верхнюю одежду
7. Не спешить при выполнении упражнения
8. Не торопить товарища с выполнением упражнения
9. В руке должен находиться только один дротик для метания, два других должны находиться в специально отведенном для них месте
10. После окончания игры сообщить об этом преподавателю, подойти к мишени и произвести подсчет полученных очков
11. Записать полученный результат в свою тетрадь
12. По окончании выполнения упражнений сообщить общий результат преподавателю.

Помним, что при реализации любых физических нагрузок необходима предварительная подготовка к их выполнению – разминка:

1. Исходное положение: ноги на ширине плеч, руки свободно опущены вниз
2. Потянуться вдоль стены, или подняв руки ладонками вверх – 3 раза
3. Вращение головой в нижней полусфере - 3 раза, в верхней полусфере - 3 раза
4. Поднять плечи «до ушей» - 3 раза (профилактика сколиоза)
5. Махи руками в вертикальной плоскости – 3 раза
6. Махи руками в горизонтальной плоскости – 3 раза
7. Вращение рук, локтей, кистей поочередно – «вперед», «назад» - по 3 раза
8. Сжать кисти рук с последующим расслаблением – 3 раза, пальцы рук в стороны с последующим расслаблением – 3 раза (профилактика туннельного синдрома)
9. Наклоны туловища «влево»-3 раза, «вправо» - 3 раза
10. Вращение туловища «влево» - 3 раза, «вправо» 3 раза
11. Вращение суставов каждой из конечностей и обеих конечностей по 3 раза внутрь и наружу
12. Вращение коленей, ноги на ширине плеч – 3 раза
13. Вращение коленей, ноги вместе – 3 раза

4. Техника игры в Дартс и отработка базовых навыков

Перед началом игры рекомендуется провести небольшую разминку, размять плечи, расслабить спину, а также размять кисть руки вращением, см. раздел 3. Перед самым броском чуть выпрямитесь из наклонного положения и бросайте. Следите за тем, чтобы рука двигалась без резких движений и строго по заданной траектории. Перед игрой постарайтесь успокоиться. Если

вы волнуетесь, то даже если вы идеально подготовлены, никогда не попадете в нужный сегмент.

Техника броска в Дартс. Дартсист (правша) стоит правым боком к мишени. Ноги, представляющие опору для всего тела, должны быть выпрямлены. Напряжением соответствующих мышц создается минимум внутренних степеней свободы для нижних конечностей и нижней части туловища, то есть движения во всех суставах (голеностопных, коленных, тазобедренных) должны быть сведены к минимуму. Это является обязательным условием поддержания равновесия и снижения колебаний для обеспечения устойчивости системы «дартсист — дротик». Естественно, что перенапряжение мышц ног и туловища, обеспечивающих «закрепление» суставов и тем самым снижающих колебания всего тела, недопустимо, так как это может вызвать дискоординацию в системе управления основным движениями.

Стопы ног обычно располагаются друг от друга примерно на расстоянии равном ширине плеч. Опорная нога (у правшей — правая) ставится у линии броска и опирается целиком на всю ступню, другая нога отводится назад, ее основная опора приходится на носок. Положение стоп ног должно быть постоянным, не изменяться от броска к броску.

Положение туловища должно подчиняться основному требованию — создать биомеханическую опору и сохранять ее в течение всего времени выполнения броска. В связи с этим работа мышц туловища должна быть как можно менее вариативной, что требует постоянной тренировки.

Голова дартсиста должна быть повернута лицом к мишени. Мышцы шеи, удерживающие голову в вертикальном положении и участвующие в повороте головы в сторону мишени, не должны быть излишне напряжены. В противном случае это может нарушить кровоток, привести к чрезмерному напряжению мышц туловища и ведущей руки, выполняющей бросок, что в

свою очередь может вызвать дискоординацию движений и, как следствие, — возникновение ошибок.

Необходимо всегда помнить, что излишнее напряжение мышц в течение определенного времени также способствует более быстрому развитию утомления, снижению работоспособности спортсмена, снижению уровня концентрации внимания и возникновению других негативных последствий.

Положение головы должно быть однообразным и не меняться в процессе выполнения броска, иначе это может негативно отразиться на качестве прицеливания. Положение головы должно создавать наиболее удобное для дартсиста положение глаз. Соблюдение этого условия обеспечит более качественное выполнение прицеливания.

Положение руки, выполняющей бросок (ведущей руки). Ведущая рука немного поднята вверх (угол между туловищем и плечом ведущей руки примерно равен 70°), согнута в локтевом суставе и направлена в сторону мишени.

Для исключения различных ошибок, которые могут возникнуть при выполнении броска дротика, все части руки (плечо, предплечье, кисть) должны находиться в одной плоскости (плоскости броска).

Техника прицеливания состоит в совмещении окончания хвостовика дротика, расположенного в плоскости броска, с точкой прицеливания (условная проекция продольной оси дротика должна быть совмещена в вертикальной плоскости с точкой прицеливания).

Большое значение при игре в Дартс, как и при выполнении двигательных упражнений, имеет дыхание. При выполнении броска дартсист стремится обеспечить наилучшую устойчивость системы «дартсист — дротик». Для выполнения этого условия возникает необходимость приостановить дыхание на время его выполнения, то есть исключить нежелательные движения грудной клетки. Задержка дыхания на 3-10 с не

представляет трудности даже для нетренированного человека. Во все остальное время дыхание должно быть равномерным.

Правила игры в Дартс в России четко регламентированы и утверждаются Министерством спорта России (Приказ Минспорттуризма России № 409 от 28 апреля 2010 года "Об утверждении правил вида спорта Дартс"). Разновидности игры в Дартс перечислены в Приложении 1. Далее представлена последовательность проведения упражнения Дартс для освоения базовых навыков студентами, освобожденными от тяжелых физических нагрузок.

Последовательность проведения упражнения «Дартс»

1. Стать до линии броска
2. Взять 1 дротик
3. Выбрать удобное для вас положение
4. Сосредоточиться, наметить цель броска
5. Бросить дротик
6. Взять другой дротик и проделать аналогичные действия
7. Взять третий дротик и проделать аналогичные действия
8. Сообщить преподавателю о выполнении упражнения
9. Подойти к мишени, посчитать очки, взять дротики и положить их в оговоренное место
10. Разделение на команды по 3-4 человека
11. Определение, какая команда начинает первой: каждый игрок бросает по три раза (сет), учитывается максимальное количество баллов по сумме бросков игрока и команды. Начинает команда и игрок, получившая наибольшее количество баллов
12. Во время игры все делают последовательно по три сета (9 бросков), фиксируют результаты.

13. По окончании выполнения упражнения подводится общий итог, который сообщается преподавателю и проводится обсуждение результатов с целью совершенствования техники игры.

5. Совершенствование техники игры в Дартс

Ниже приводятся некоторые упражнения, направленные на совершенствование выполнения техники целостного броска в Дартс:

1. Броски по мишени на кучность.

2. Броски в заранее определенную зону мишени.

3. Броски в определенную зону мишени (наиболее рационально начинать с бросков в центр мишени) с подсчетом общей суммы выбитых очков за подход.

4. Броски в определенный сектор мишени. Основные задачи: повышение самоконтроля над выполняемыми движениями при броске, контроль за поддержанием максимально возможной устойчивости изготовления, улучшение точности попаданий.

5. Участие в игре «Раунд». Основные задачи остаются такие же, как при выполнении предыдущего упражнения, но к ним добавляются еще две: 1) совершенствование навыка по изменению точки прицеливания (смена секторов); 2) наиболее рациональный и быстрый подсчет выбитых очков.

6. Участие в игре «Раунд по удвоению». Основная задача — освоение важнейшего элемента игры — окончания.

7. Участие в играх «301», «501» (см. Приложение 1). Участие в этих играх способствует более детальному изучению игрового формата, совершенствованию навыка быстрого и точного подсчета очков в усложненных условиях и, в связи с этим, принятию оптимальных тактических решений и их реализации путем правильного выбора и выполнения наиболее рациональных тактических действий и приемов.

8. Участие в соревнованиях. Выполнение бросков в усложненных соревновательных условиях.

Эти упражнения способствуют формированию у спортсмена целостного восприятия броска. Выполнение бросков в усложненных условиях (взаимодействие с соперниками, судьями, соблюдение правил соревнований и т.д.) характеризуется возрастанием уровня психического напряжения. Поэтому для дальнейшего технического совершенствования необходимо использование обучения мышечной релаксации, концентрации внимания на отдельных специфических ощущениях и восприятиях, формирование целостного мысленного образа броска, моделирование соревновательных условий с программированием желаемого результата. Применение данного метода позволяет сократить сроки обучения и улучшить качество выполнения как отдельных элементов техники, так и всего броска в целом, вносить необходимые изменения технику выполнения броска, если в этой существует необходимость, а также значительно повысить помехоустойчивость дартсистов, что позволит в атмосфере ответственных соревнований более полно реализовать свой технический потенциал, наработанный в процессе подготовки.

Контрольные вопросы

- 1) Сравнительный анализ физической спорта и фитнеса в укреплении и сохранении здоровья человека;
- 2) Виды и формы занятий физической культурой при наличии медицинских ограничений;
- 3) Значение и виды мышечной релаксации при выполнении физических упражнений;

- 4) Значимость игровых видов занятий физической культуры для повышения ее эффективности (бадминтон, настольный теннис, Дартс);
- 5) Требования безопасности при игре в Дартс;
- 6). Какие навыки вырабатываются при игре в Дартс;
- 7). Комплекс упражнений, которые рекомендуется выполнять перед игрой;
- 8). Условия выполнения физических упражнений;
- 9). Правила игры в Дартс;
- 10). Совершенствование техники игры в Дартс.

Список рекомендуемой литературы

1. Шилин Ю.Н., Каневская А. В. Теория и методика тренировки в дартс: Учебное пособие для студентов вузов физической культуры. - М.: СпортАкадемПресс. - 120с.
2. Аксянов Н., Яковлев В. Дартс. Методическое пособие. М.: - 1991 г. - 16с., ил.
3. Приказ Минспорттуризма России № 409 от 28 апреля 2010 года "Об утверждении правил вида спорта Дартс"
4. Интернет-ресурс: официальный сайт Спорткомплекса МГТУ им. Н.Э. Баумана: <http://sport.bmstu.ru>
5. Персональная страница Герцика Г.Я.: <http://www.bmstu.ru/ps/~gerzikgya/>, раздел Здоровьесберегающие технологии
5. Интернет-ресурс: официальный сайт Федерации Дартса России: <http://www.dartsrfl.ru/>
6. Интернет-ресурс: <http://www.MyDarts.ru>
7. Интернет-ресурс: <http://www.dartslife.ru>

Разновидности игры в Дартс

ИГРА «501»

Игра «501» проводится на официальных соревнованиях.

Начиная с заранее установленного количества очков — 501, счет ведется по нисходящей. Задача игроков состоит в том, чтобы при помощи набора различных очковых комбинаций первым дойти до очков. На данном примере рассмотрим один из вариантов окончания игры (Рис. 4).

Фамилия	Фамилия
Иванов	Петров
501 60	501 60
441 100	441 41
341 100	400 80
241 140	320
101 X	

Рис. 4 - Пример записи при игре в "501"

На различных соревнованиях организаторы могут устанавливать различный формат игры, систему начала и окончания.

1. Прямой старт — очки при начале игры засчитываются независимо от зоны их попадания.
2. Прямое окончание — возможное окончание простой зоной в соответствии с оставшимся количеством очков.
3. Старт удвоением — набор очков на списание начинается только после попадания в любую из зон удвоения.
4. Окончание удвоением — завершение игры лишь при точном попадании в «булл-ай» или удвоение зоны вдвое меньше остатка очков, то есть при остатке в 36 очков необходимо одним точным броском поразить зону удвоения 18.

При окончании игры, когда игрок набрал большее количество очков, чем то, которое требуется для списания до «0», в силу вступает правило перебора. Результат этой серии аннулируется. В остатке остается результат, зафиксированный до этой серии. Ход переходит другому игроку или команде.

Победа в игре присуждается игроку, первому поразившему зону, требуемую для окончания игры. Случай ничейного результата в игре «501» не предполагается и количество разыгрываемых легов и сетов должно быть нечетным.

Игра «501» предусматривает различные варианты, когда списание может вестись с «101», «301», «701», «1001» очков.

«КРИКЕТ»

Классический крикет предусматривает победу игроку, набравшему большее или равное количество очков, при этом трижды первым поразившему все установленные зоны.

В крикет играют, используя зоны с 15 до 20 и «булл-ай», согласно представленной таблице (Рис. 5).

Фамилия Иванов			Фамилия Петров	
57	⊗	20	⊗	20
	⊗	19	⊗	
	⊗	18	⊗	
74	⊗	17	/	
99	×	16	×	
	×	15		
	⊗	В	/	

Рис. 5 - Пример записи при игре в "Крикет"

БУЛЛ

Задача игроков заключается в том, чтобы «закрыть» эти номера, поразив каждую зону по три раза. Это можно сделать тремя одиночными

попаданиями, одиночным попаданием и даблом (попадание в удвоение) или попаданием в трипл (утроение).

При поражении центральной зоны, возможен вариант «закрыть»; тремя попаданиями в зону «25» (зеленое кольцо) или одиночным попаданием о зону «25» и одним попаданием в зону «50» (Булл-ай).

Когда игрок «закрывает» зону первым, он может набирать очки, продолжая эту зону точными попаданиями. Набор очков ведется в соответствии с величиной очковой зоны (так при дополнительном покидании в зону утроения «19» игроку присваивается 57 очков). Набор очков одним из игроков возможен лишь после того, как он сам трижды поразил желаемую зону и продолжается до того момента, пока соперник трижды не поразит эту зону.

«НАБОР ОЧКОВ»

Упражнение «Набор очков» предусматривает выполнение непрерывно или поочередно (согласно жребия) 30 бросков в 10 сериях из трех дротиков на лучшую сумму.

Результат упражнения определяется по сумме очков, набранных в результате всех точных попаданий в мишень.

При попадании в зоны удвоения и утроения очки при этом соответственно увеличиваются в два и три раза и суммируются к общей сумме очков.

«СЕКТОР 20»

В упражнении «Сектор 20», аналогично упражнению «Набор очков», игрок выполняет 30 бросков (10 серий по 3 дротика), стараясь набрать как можно большую сумму только за счет попаданий в сектор 20 мишени.

Попадания в зону удвоения засчитываются как 40 очков, в зону утроения за 60 очков.

Дротики, не попавшие в зону «20», к результату общей суммы не прибавляются.

«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 центр 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 центр мишени.

«БОЛЬШОЙ РАУНД»

В серии «21» по три дротика игрок стремится набрать наибольшую сумму очков, поочередно поражая зоны, начиная с «1», затем «2», «3» и т.д., включая центральную зону «Булл-ай».

Во время игры необходимо строго соблюдать очередность зон, которая должна идти по нарастающей.

При попадании в зону, несоответствующую заданной очередности, результат попадания не засчитывается.

«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 играть также в «Раунд по тройным» по аналогичным правилам.

«ДВАДЦАТЬ СЕМЬ»

Каждому игроку изначально дается 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.

«БУЛЛ-АЙ»

Игрокам дается по 10 подходов.

Засчитываются попадания только в центр «25» и «50» очков. Победителем считается тот игрок, который за 10 подходов набрал большее количество очков.