

# ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ В 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 дартса тесно связано с английскими “пабами”. Игрок, хотя бы раз попавший дротиком в центр мишени (называемый “Бычий Глаз”, и обычно сделанный из пробки), считался счастливым. Как бы то ни было, в 1908 году дартс был признан как популярный вид спорта и отдыха. Соревнования по дартсу проводятся в каждой стране, и эта увлекательная игра доставляет массу удовольствия и радости миллионам людей по всему миру.

Бурное развитие электроники превратило привычный дартс в суперсовременную игру. Автоматический подсчет очков и запрограммированные правила дали возможность в простой и удобной для игроков форме реализовать новые увлекательные игры. Став доступным не только спортсменам, но и маленьким детям и пожилым людям, дартс по-прежнему собирает вместе старых друзей. Ведь недаром в традициях дартса каждая игра начинается и заканчивается рукопожатием.

## 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!

## 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 Бул. 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).





## ОПИСАНИЕ ПРАВИЛ ИГР

### **ИГРА 301-1001**

Это - наиболее популярная дартс-игра, в которую играют в наибольшем количестве лиг и турниров по дартс. Каждый игрок начинает игру с 301 очка (501, 601, и т.д.). В конце каждого подхода игрока сумма очков от трех брошенных дротики вычитается из счета игрока. Игра продолжается, с каждым попаданием дротики в сегменты мишени счет приближается к нолю. Игра заканчивается, когда один из игроков сведет свой счет до ноля. Если игрок попадает дротиком в сегмент с большим количеством очков, чем остающийся у него счет, он прекращает серию бросков и передает право на серию из трех бросков следующему игроку, его счет возвращается обратно к количеству очков до текущей серии бросков.

Чтобы сделать игру более трудной и конкурентной, Вы можете выбрать дополнительные условия для начала или окончания игры:

*"Open In"* – Игрок может попасть в любой сектор, чтобы начать игру.

*"Open Out"* – Игрок может попасть в любой сектор, чтобы закончить игру. При этом счет должен стать равным 0.

*"Double In"* - Игрок должен попасть в любой двойной сегмент (сегмент, находящийся в Двойном Кольце), чтобы начать игру.

*"Double Out"* - Игрок должен попасть в двойной сегмент (сегмент, находящийся в Двойном Кольце), чтобы закончить игру. При этом счет должен стать равным 0.

*"Master Out"* - Игрок должен попасть в двойной сегмент, двойной Бул или в тройной сегмент, чтобы закончить игру. При этом счет должен стать равным 0.

Пример: Предположим, что мы играем "Double Out". Если остающийся у игрока счет - 20, игрок может победить, поразив двойной сегмент в секторе 10 (Двойную 10) первым дротиком, или первым дротиком одинарную 10, а затем двойную 5, и т.д.

Чаще всего играют с "Double Out". Когда счет становится ниже 170 очков, игрок может закончить игру тремя бросками.

### **ИГРА LEAGUE 301-1001**

Это командный вариант игры 301-1001. Играют всегда 2 команды и отслеживается 4 счета. 1 и 3 игроки играют против 2 и 4. Игрок, списавший свой счет до 0, приводит свою команду к победе, но с учетом "*Правила заморозки*".

*Правило заморозки:* Игрок не может закончить игру, пока счет его партнера больше, чем суммарный счет игроков другой команды.

### **ИГРА ROUND THE CLOCK**

Это основная игра для повышения квалификации игры в дартс. Каждый игрок пробует попасть в сектора с номерами от 1 до 20 последовательно. В каждом подходе у игрока есть три броска, чтобы попасть в указанный сектор. Если игрок попал в сектор, то он бросает дротик в следующий сектор и т.д. Когда игрок завершает серию из трех бросков игра переходит к следующему игроку. Игра заканчивается, когда все игроки выбили все номера от 1 до 20. Победителем является первый, кто попадет во все сектора (Примечание: двойной и тройной сегменты сектора считаются как одинарные).

### **ИГРА SHANGHAI**

Это вариант игры *Round-The-Clock*, с той разницей, что игра ограничена 7 подходами или 21 броском. Игрок должен последовательно попасть в сектора с 1 до 20 и в конце в Бул. Двойные и тройные сегменты засчитываются. Например, попадание в двойную 3 засчитывается как  $2 \times 3 = 6$  очков. Выигрывает игрок, набравший за 7 подходов большее количество очков.

### **ИГРА HALVE-IT**

Все игроки начинают игру с бросков дротики в 12 сектор, а затем в сектора 13, 14, любой двойной, 15, 16, 17, любой тройной, 18, 19, 20 и Бул. Каждый игрок бросает при подходе три дротики в один и тот же сектор, и переходит к броскам в следующий сектор в последующем подходе. Попадание в двойной или тройной сегменты засчитываются как удвоение или утроение очков соответственно. Если игрок за один подход ни разу не попал в предлагаемый сектор, его счет сокращается наполовину. Выигрывает тот, кто набрал больше очков.



### **ИГРА COUNT-UP**

Это просто забава. Цель этой игры состоит в том, чтобы набрать равное или большее количество очков, чем задано раньше других игроков. Каждый игрок имеет три броска при подходе и должен попытаться набрать как можно больше очков за каждый бросок. Цель может быть установлена в 100 и выше очков с дельтой 100.

### **ИГРА HIGH SCORE**

В эту игру часто играют в дартс-турнирах, чтобы определить квалификацию игрока. Игроки должны выиграть столько, сколько возможно из установленного числа подходов (обычно 7 подходов). Каждый игрок имеет три броска при подходе. В конце последнего подхода игрок, который набрал максимальное количество очков, объявляется победителем.

### **ИГРА OVERS**

Это простая и быстрая игра. Игрок должен выбить столько же или больше очков, чем его соперник в предыдущем подходе. Если результат оказался меньше, то у игрока вычитается 1 "жизнь". Побеждает игрок, оставшийся в живых.

### **ИГРА UNDERS**

Игра аналогична *OVERS*. Здесь нужно выбить столько же или меньше очков, чем набрал соперник в предыдущем подходе. Если результат больше, то 1 жизнь вычитается. Промahi или исключенные попадания штрафуются 60 очками. Побеждает игрок, оставшийся в живых.

### **ИГРА BIG-6**

Игра начинается с одинарной 6. Игрок должен хотя бы раз за подход попасть в 6, чтобы не потерять жизнь. Если ему удастся попасть первым или вторым дротиком, то у него есть возможность оставшимся дротиком обозначить следующую цель, в которую должен попасть соперник. Одинарные, двойные и тройные сегменты считаются разными целями. Стратегия состоит в том, чтобы задать сопернику наиболее трудную цель, например тройную 20 или двойной Бул. Побеждает игрок, оставшийся в живых.

### **ИГРА CRICKET - Standard**

Крикет - стратегическая игра и очень популярна в Америке и Центральной Европе. Игроки выбирают стратегию обороны или нападения в зависимости от состояния игры. В любой момент игры каждый игрок может сделать усилие, чтобы увеличить счет или сделать попытку блокирования других игроков от выигрыша. Используются только сектора с номерами от 15 до 20 и Бул. У каждого игрока при подходе три броска. Когда игрок поразит сектор три раза, сектор становится "Закрыт" для этого игрока и при последующих попаданиях в этот сектор игрок может набирать очки. Двойной или тройной сегменты считаются как два или три попадания соответственно при закрытии сектора и как удвоенная или утроенная числовая стоимость при наборе очков. Когда сектор поражен три раза всеми игроками, считается, что номер "закрыт всеми" и больше никем не может быть использован для набора очков. Игрок может продолжать набирать очки на "Закрытом" секторе пока он не закроется всеми игроками.

Вы можете установить ограничения для определенного игрока на последовательность закрытия секторов.

#### Пример:

- а) Игрок 1 должен закрыть сектора в последовательности 20, 19, 18, 17, 16, 15 и Бул.
- б) Игрок 2 должен закрыть сектора в последовательности Бул, 15, ..., 20.

Побеждает тот игрок, который закрыл все сектора первым и набрал больше всех очков. Если количество очков у игроков равное, побеждает тот, кто первым закрыл все сектора.

### **ИГРА NO SCORE CRICKET**

Упрощенная версия игры Крикет. Побеждает тот, кто закрыл все сектора первым. Двойной или тройной сегменты считаются как два или три попадания соответственно при закрытии сектора. Очки не начисляются при попадании в закрытый сектор.

### **ИГРА CUT THROAT CRICKET**

Реверсивная версия игры Крикет в подсчете очков. Это наиболее популярный вид Крикета для того случая, когда играют три игрока. Двое из игроков могут объединить усилия и победить другого игрока перед тем, как начать состязаться друг с другом.

Когда игрок попадает в закрытый сектор, очки добавляются к счетам противников, которые еще не попали три раза в этот сектор. Двойной или тройной сегменты считаются как два или три попадания соответственно при закрытии сектора и как удвоенная или утроенная числовая стоимость при записи очков. Если Вы закрыли сектор, тогда Вы защищены от штрафных очков. Игрок, который имеет минимальное количество очков, и закрыл все сектора, объявляется победителем. Если игроки имеют одинаковые счета, тогда игрок, который открыл все номера первым, считается победителем. Если игрок закрыл все сектора первым, но имеет более высокий счет, чем у соперников, он должен



продолжать попадать в закрытые сектора, чтобы довести колебание очков соперников до уровня равного его счету или выше. Следовательно, лучшая стратегия состоит в том, чтобы, закрыть сектора как можно скорее и тем самым блокировать возможность других игроков записывать на Вас очки, не упуская случая, чтобы оштрафовать других.

### ***ИГРА KILLER CRICKET***

Правила игры похожи на правила *CUT THROAT CRICKET*. В начале игры у всех игроков все сектора закрыты и выигрывает тот, кто первым “откроет” все сектора. Двойной или тройной сегменты считаются как два или три попадания соответственно при открытии сектора. Когда игрок попадает в открытый сектор, то его противникам, которые еще не попали три раза в этот сектор, добавляется по штрафному пункту. Если Вы три раза попали в сектор, тогда Вы защищены от штрафных санкций.

*Пример:* Пусть первый игрок имеет одно попадание в сектор 19, второй игрок имеет два попадания в сектор 19 и третий игрок имеет три попадания. Четвертый игрок вступает в игру и попадает в тройную 19, тем самым открывая этот сектор. Затем четвертый игрок попадает в одинарную 19. Игроки 1 и 2 получают по одному пункту в секторе 19, а у третьего игрока изменений не происходит.

**Есть вопросы? Пишите на E-mail: [tmedia@rol.ru](mailto:tmedia@rol.ru)**