

**МБОУДО «Станция юных техников»
Артемовского городского округа**



Дартс. Спортивная игра

Педагог дополнительного образования
Барабаш Алексей Александрович.

Родина дартс — Англия. Название игры происходит от английского слова darts, которое в переводе означает дротики.

По одной из версий дартс придумали лучники. Желая посоревноваться в ловкости, мужчины обрезали стрелы у наконечника и приделывали к ним перья для регулирования полёта. Вместо мишени, они использовали дно пустой деревянной бочки.

Другая легенда гласит, что прообраз игры придумал английский правитель Генрих VII. Его жена любила участвовать в охоте на диких зверей, но в силу плохого здоровья не могла себе этого позволить. Тогда заботливый муж нашёл выход из ситуации: подвесил голову быка и предложил супруге бросать в неё дротики. Дротиком также называют метательное оружие размером около полутора метров.

В своём первоначальном виде дартс просуществовал до 1896 года. Тогда плотником Байроном Гамлином из Ланкашира была придумана разметка из двадцати секторов.

1973 году была создана организация **BDO (British Darts Organization)**, которая в **1976** году образовала **Всемирную Федерацию Дартс**. В результате деятельности этих компаний дартс приобретает широкую популярность во всём мире. В **80-х** годах дартс официально становится видом спорта. А в **1995** году была организована **Национальная Федерация Дартс России (НДФР)**, которая по настоящее время контролирует развитие профессионального дартса на территории Российской Федерации.



Что такое дартс?

Дартс – это игра в которой главной целью является попадание дротиком в мишень. Соответственно, основными снаряжениями для дартса являются:

Мишень для дартса



Мишень для дартса - это круг диаметром 450 мм и толщиной 40 мм. Он разделён на сектора с большим, средним и малым кольцами.

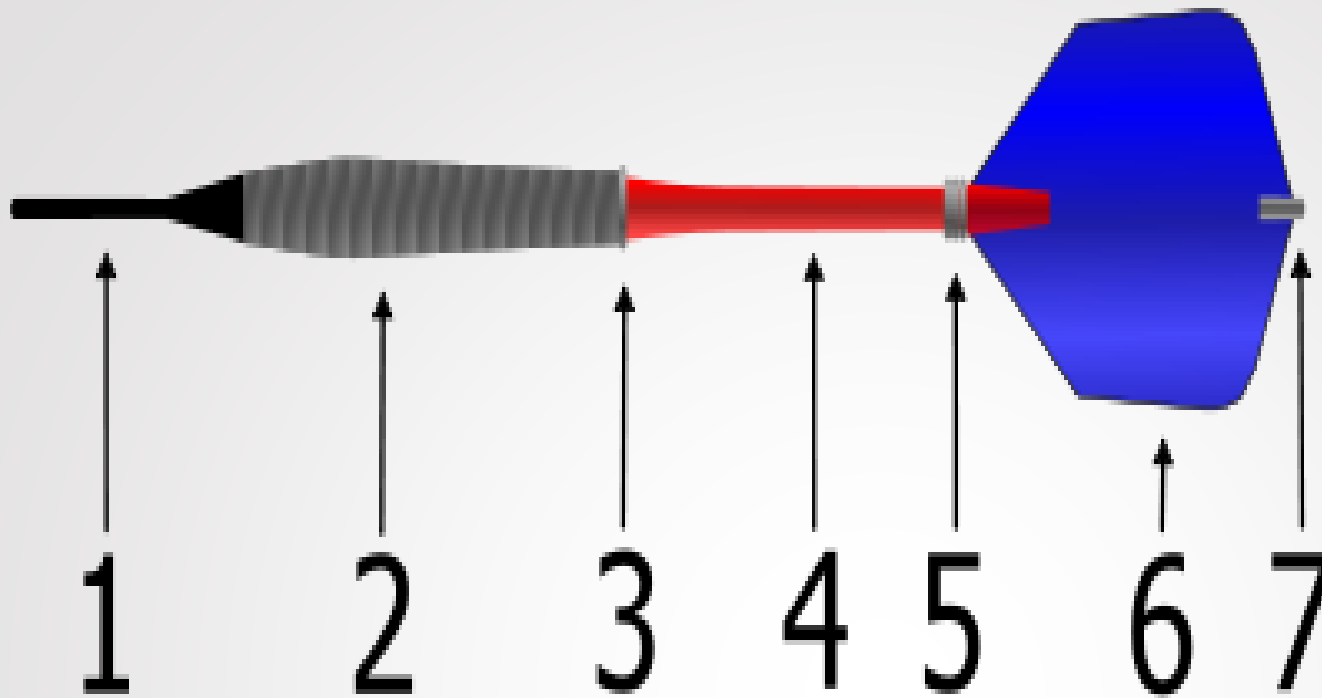
Дротики для дартса

Дротики различаются по весу, составу, форме оперения, качеству обработки и т.д. Для игры в дартс используются дротики, изготовленные из:

- вольфрама**
- никеля**
- латуни**
- пластика**
- Стали**



Хвостовики и оперение на задней части дротика выполняются обычно из нейлона и бывают различной длины (короткие и длинные, узкие и широкие, тяжёлые и лёгкие). Сам дротик состоит из острого наконечника, хвостовика и оперения.



Части дроти́ка для дартса:

1. Наконечник или игла
2. Баррель
3. Кольцо
4. Хвостовик
5. Воротник
6. Оперение
7. Протектор

Существует определённая техника броска дротика, которая состоит из следующих фаз:

- 1) прицеливание**
- 2) выполнение замаха руки с дротиком**
- 3) ускорение перед завершением броска**
- 4) отпускание дротика**
- 5) вытягивание руки после завершения броска.**



На рисунках показано, как правильно держать дротик, готовясь к его броску.

Правила игры в дартс

В стандартной игре мишень имеет разделённые между собой пронумерованные секции. Такие секции обычно выполнены в чёрных и белых цветах. В центре мишени находится – «яблочко» или серединка. Попадание дротика в серединку мишени оценивается в 50 очков для игрока. Если игрок попадает дротиком в зелёное кольцо вокруг «яблочка», то этот бросок оценивается в 25 очков.

Изображенное на мишени внешнее узкое кольцо обозначает – удвоенное число сектора. В свою очередь, узкое внутреннее кольцо обозначает утроенное число сектора. Кольца такого вида стандартно окрашивают зелёными и красными цветами. Если игрок попадает дротиком за пределы узкого внешнего кольца или дротик отскакивает от мишени, то в таких случаях очки не насчитываются.

Подсчёт очков проводится только после метания игроком дротиков в количестве 3-х раз. После объявления очков, ход переходит к следующему участнику. Максимальное число очков, которые игрок может заработать после 3-х бросков - 180. Это происходит в том случае, когда дротики попадают все 3 раза во внутреннее узкое кольцо сектора под номером 20.

Разновидности игры в дартс

501/301

Самая распространённая версия игры в дартс. Стартовый счёт 501(301), очки полученные за бросок вычитаются из оставшихся. Участник должен достигнуть 0, финальный бросок в яблочко или удвоение.

Двадцать семь

Игра начинается с 27 очков. Первые три дротика нужно попасть в удвоение сектора 1. Каждое попадание – 2 очка. Если ни один дротик не попал - 2 очка отнимаются. Следующие три дротика в удвоение сектора 2 и так до сектора 20. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

Раунд

Необходимо по очереди попасть в сектора от 1 до 20, затем в «удвоение» и «утроение» последнего сектора. Состязание считается завершённым после финального попадания в центр мишени.

Раунд

Необходимо по очереди попасть в сектора от 1 до 20, затем в «удвоение» и «утроение» последнего сектора. Состязание считается завершённым после финального попадания в центр мишени.

Спортивный этикет в дартсе.

существует особый вид спортивного этикета. Причём правила этикета должны соблюдать и игроки, и зрители. К примеру, первый игрок не должен тянуть время (вытащить свой дротик очень быстро) и уступить место следующему участнику. В течение всей игры среди зрителей и игроков должно царить молчание, а говорить разрешается только участнику, который совершает бросок (он может задавать вопросы судьё). Кроме того, никому нельзя совершать подсказки игроку. А вслух поинтересоваться каков счёт считается дурным тоном.

Значение игры в дартс

Главным условием меткости являются регулярные тренировки. При этом у вас развивается глазомер и точность координации. Улучшается меткость, внимательность, сосредоточение, умение концентрироваться. А у людей, которые учатся метать дротик обеими руками, улучшаются процессы мышления. Кроме того она развивает стремление к победе, которое поможет в жизни добиваться побед.



Спасибо за внимание!