

*Презентация
на тему
«Дартс»*

Выполнила ученица
10 класса
Котова Алина



Дартс — ряд связанных игр, в которых игроки метают дротики в круглую мишень, повешенную на стену.



Игра зародилась несколько столетий назад на Британских островах. До сих пор дартс является традиционной игрой, в которую играют в пабах Великобритании, Нидерландов, Скандинавии, Соединённых Штатов и некоторых других.



Помимо этого, в дартс играют и на профессиональном уровне. Человек, занимающийся дартсом, называется дартсмен.

Мишень

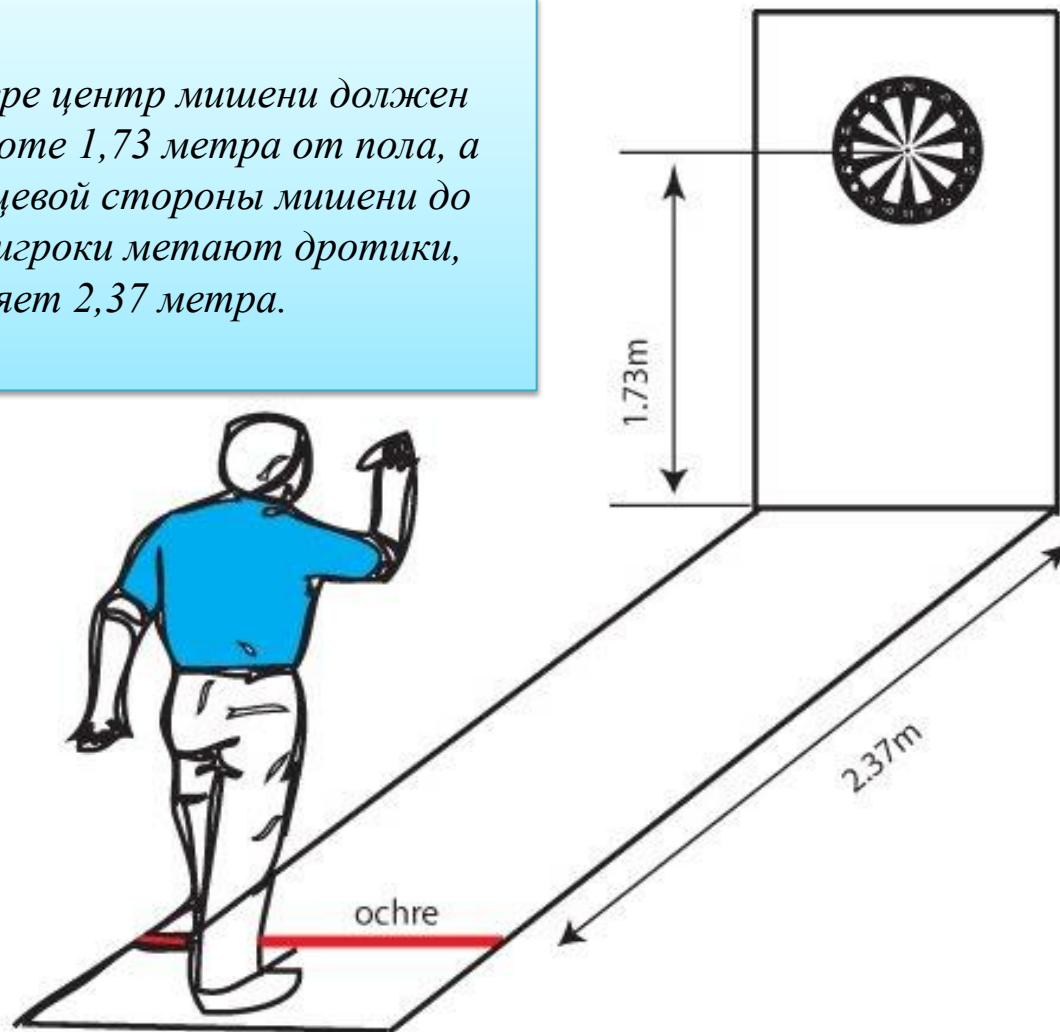
Мишени обычно изготавливаются из сизаля (спрессованных волокон агавы). В странах Азии (например, в Казахстане) распространены мишени, сделанные из конского волоса.



Производство мишеней сосредоточено в Кении и Китае, что объясняется близостью к источникам сырья. Мишень поделена на сектора, которым присвоены числа от 1 до 20.

Высота мишени и расстояние до неё

В стандартной игре центр мишени должен находиться на высоте 1,73 метра от пола, а расстояние от лицевой стороны мишени до линии, с которой игроки метают дротики, составляет 2,37 метра.

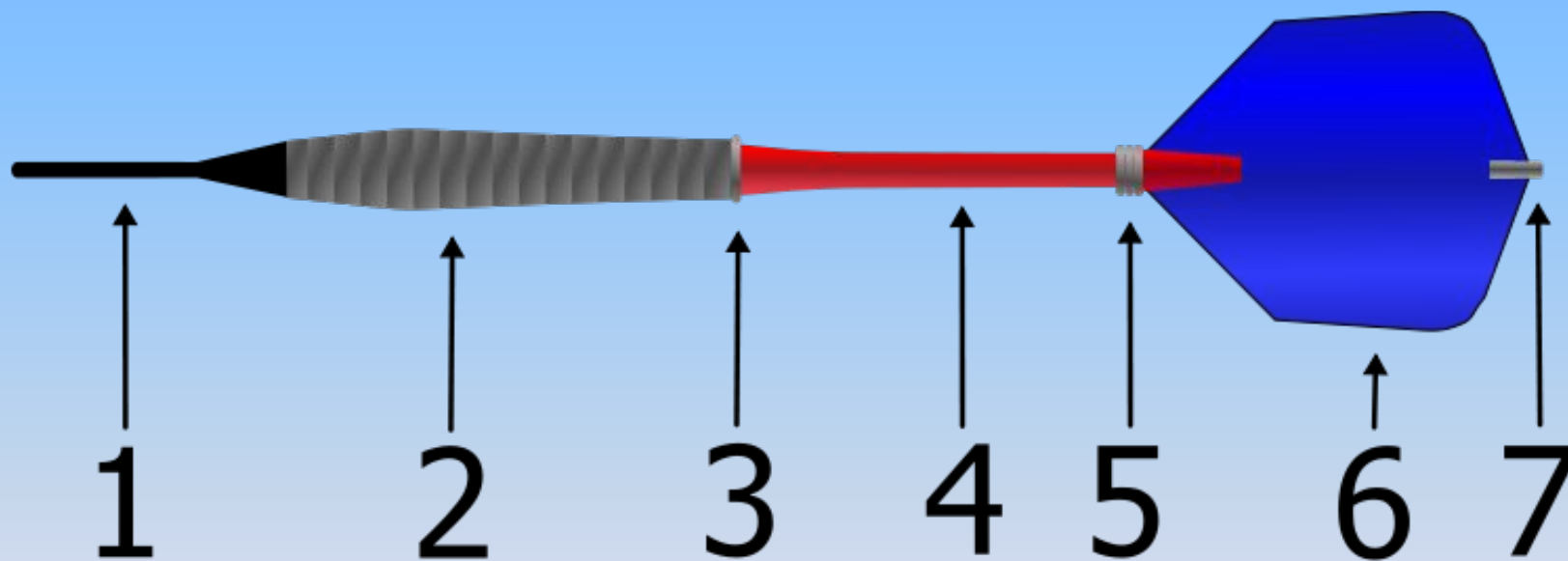


Дротик

Длина дротика не должна превышать 30,5 см.

Масса дротика не должна превышать 50 г.

Наиболее популярный вес дротиков 19—25 г.



Части дротика для дартса:

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

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ В ДАРТС

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



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





Заканчивать игру нужно обязательно броском в «Удвоение» или в «Яблочко» мишени 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.



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

Позиция для броска

Выбирая для себя позицию для броска, 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 локтевой и кистевой частями руки.



*Спасибо за
внимание!*

