



DART



Dart

Pojedyncza rozgrywka, inaczej „leg” jest pojedynkiem między dwoma zawodnikami, którzy na przemian wykonują trzy rzuty do tarczy. Wygrywa zawodnik, który pierwszy osiągnie założoną liczbę punktów, zazwyczaj 301 lub 501, przy czym punkty „odlicza się od tyłu” od np. 501 aż do 0. W odmianie „double out” ostatni rzut musi trafić bezpośrednio w podwójne pole lub środkową część bulleye i musi jednocześnie zredukować wynik gracza do zera. Jeżeli zawodnik trafi w pole, które da wynik ujemny, kończy się jego kolejka i przywracany jest wynik do stanu sprzed tej kolejki. Ze względu na to, że podwójne pola są małe, zakończenie lega (nazywane z ang. „doubling out” lub „checking out”) jest jedną z najtrudniejszych jego części – dlatego początkujący gracze często omijają tę zasadę. Dłuższe rozgrywki są często podzielone na sety, które składają się z danej liczby legów.

Do innych, bardziej znanych gier związanych z darterem zalicza się m.in. „Double-in” (w którym należy trafić podwójne pole, by w ogóle rozpocząć naliczanie punktów), „Round The Clock” (w którym gracze muszą trafiać kolejne numerowane pola tablicy) oraz bardziej skomplikowany „Cricket”, który ma kilka odmian

Historia

Nie wiadomo do końca, kto wymyślił grę w darta. Sam pomysł tablicy prawdopodobnie pochodzi od przekroju poprzecznego drzewa, lecz niektóre zapiski historyczne sugerują, że pierwszymi tablicami do darta były spody beczek do wina, od czego miała wywodzić się pierwsza nazwa gry – „butts”. Spekuluje się również, że sport ten wziął swoje początki od rywalizacji pomiędzy znudzonymi wojownikami w przerwie między kolejnymi bitwami. Żołnierze rzucali krótkimi strzałami w powierzchnię pnia drzewa. Kiedy kora schła, pęknięcia tworzyły „pola”. Wkrótce zaczęły pojawiać się regionalne zasady, a stolarze, którzy upatrzyli sposób na szybki i łatwy zarobek, zaczęli produkować odpowiednie tablice dla lokalnych pubów (przeprowadzkę do lokali wymusiła m.in. mroźna zima). Gdy gra zaczęła być popularna wśród społeczeństwa, nawet mniej zamożna szlachta zaczęła próbować swych sił w tym nowym sporcie.

Wiadomo, że różne rodzaje tablic i gier zaczęły się pojawiać najpierw w niektórych częściach brytyjskich hrabstw Staffordshire, Lancashire i Yorkshire. Tablica używana w Yorkshire różniła się od dzisiejszej tablicy tym, że nie miała potrójnego pierścienia i miała tylko pojedynczy środek (bull).

Zasady

Każdy zawodnik na starcie ma 501 punktów. Główne zadanie polega na z biciu punktów poprzez rzucanie lotkami do tarczy. Najpierw należy ustalić kolejność, w jakiej gracze będą rzucać. Wyznaczamy ją oczywiście poprzez rzuty do tarczy - zaczyna ten, kto swoim rzutem zbliży się do środka tarczy. Jeśli dwóch zawodników trafi w sam środek, rzuty są powtarzane. Na początku gry zawodnicy ustalają, czy przed każdą próbą ustalenia kolejności rzutki są wyciągane z tarczy, czy zostają, dopóki nie ustalimy kolejności.

501 punktów, z którymi startujemy, zbijamy każdym rzutem. Jeśli wycelujemy w pole o wartości 25, od naszego konta odejmowanych jest 25 punktów. W każdej kolejce mamy trzy rzuty lotkami. Zalecamy oczywiście celować w pola punktowane potrójnie. Najwięcej punktów da nam sektor 20, czyli pole potrójne $20 \times 3 = 60$ pkt i to jedną lotką. Trzy lotki wcelowane w ten mały sektor da nam tzw. "maxa" 180 punktów.

Punktacja

Standardowa tablica do darta jest podzielona na 20 trójkątnych pól, promieniowo wychodzących ze środka tablicy. Pola te są numerowane od 1 do 20. Numeracja ta stanowi podstawę przyznawania punktów za trafienie.. W oficjalnej grze obowiązują następujące zasady punktacji:

- trafienie dużego pola, zazwyczaj w kolorze żółtym lub czarnym, jest punktowane zgodnie z numeracją pola
- trafienie w wąską zewnętrzną część pola, zazwyczaj w kolorze zielonym lub czerwonym, jest punktowane zgodnie z numeracją pola pomnożoną przez 2
- trafienie w wąską, wewnętrzną część pola, znajdującą się w połowie odległości między zewnętrznym drutem i środkowym kołem jest punktowana zgodnie z numeracją pola pomnożoną przez 3
- środek tablicy jest podzielony na:
 - zewnętrzny pierścień (nazywany „outer” lub „outer bull”) którego trafienie daje 25 punktów
 - środkowe, ściśle centralne koło (nazywane „bull”, „inner bull” lub „double bull”), którego trafienie daje 50 punktów
- trafienie poza zewnętrzny drut daje 0 punktów

.Największa liczba punktów, jaką można zdobyć za pomocą trzech rzutów wynosi 180. Można ją uzyskać tylko wtedy, gdy każda rzutka trafi w potrójną część pola nr 2

Koniec

Dziękuję za uwagę!

