



МИШЕНЬ для классического дартса



- Материал: африканский сизаль высшего качества
- Разделение секторов: плоские металлические пластины
- Съёмное вращающееся кольцо нумерации секторов
- Бесскобочное крепление пластин
- Диаметр мишени: 451 мм; толщина мишени: 38 мм
- Соответствует требованиям международных федераций
- Уровень: профессиональный
- Набор для монтажа мишени (3 гвоздя длиной 16 мм, 2 самореза длиной 16 мм, 1 саморез длиной 20 мм, 3 пластиковые проставки, металлический держатель)
- Дротики в комплект НЕ ВХОДЯТ!

Поставщик / Импортёр / Организация, уполномоченная принимать претензии по качеству товара: ООО «ПОИТЕР», адрес: 190020, г. Санкт-Петербург, вн.тер.г. Муниципальный округ Екатеринингофский, ул. Курляндская, д. 28, литера В, помещ. 54-Н, ком. 106

Изготовитель: HCSG Co. Ltd. Сделано в Китае

Не предназначено для детей до 14 лет

Срок службы неограничен

РУКОВОДСТВО по использованию дартса

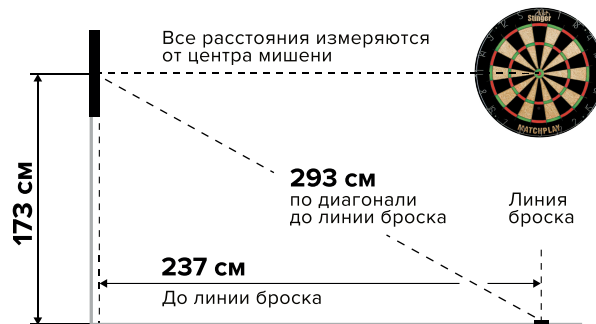
Высококачественная мишень из африканского сизаля, спрессованного под большим давлением. Мишень имеет увеличенный срок службы, она хорошо задерживает дротики и затягивается после их вынимания.

Конструкция деления секторов полностью свободна от крепёжных скоб. Тонкие пластины, врезанные в поверхность, увеличивают секторное поле и позволяют достигать максимальных результатов. Вероятность отскока дротиков от пластин минимальна.

Подходит для турниров любого уровня сложности, включая профессиональные.

Подготовка к игре

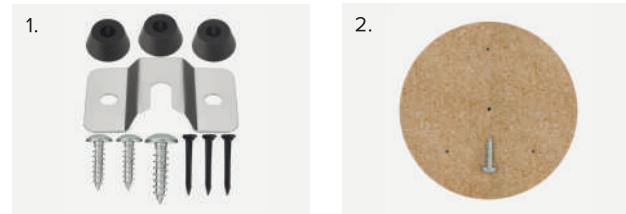
- Мишень крепится на ровную вертикальную поверхность (на стену, на дверь).
- Расстояние от мишени до рубежа, с которого выполняется бросок — 237 сантиметров.
- Расстояние от пола до центра мишени — 173 сантиметра.
- Сектор 20 на мишени должен находиться сверху.



Монтаж мишени

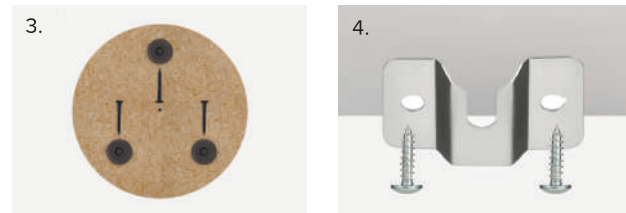
1. В комплектацию входит набор для монтажа мишени на вертикальную поверхность.

2. С помощью крестовой отвёртки PH2 вкрутите саморез длиной 20 мм (входит в комплект) в отверстие, расположенное по центру с обратной стороны мишени. Не закручивайте саморез до упора, необходимо оставить несколько мм между шляпкой и задней поверхностью мишени для расположения шляпки в специальном вырезе металлического держателя.



3. С помощью входящих в комплект гвоздей длиной 16 мм прибейте 3 чёрные пластиковые проставки в штатные отверстия, расположенные ближе к радиусу мишени с обратной стороны.

4. С помощью крестовой отвёртки PH2 закрепите металлический держатель на стене (или на другой вертикальной поверхности) с помощью двух саморезов длиной 16 мм (входят в комплект) на высоте 173 см от пола.



5. Наденьте шляпку центрального самореза (п.2) в специальный вырез металлического держателя.

Принцип начисления очков

Попадание в сектор начисляет игроку количество очков, соответствующее номиналу сектора.

- При попадании в сектор внешнего кольца очки удваиваются (например, 2x20, или 2x9).
- При попадании во внутреннее кольцо — очки утраиваются (например, 3x20, или 3x9).

- Попадание в зелёный сектор (окружность) около центра даёт игроку 25 очков, попадание в центр (красный круг, «буллс-ай», «булл») – 50 очков.



Очерёдность начала игры

Классическая схема выбора очерёдности игроков — бросок дротика в мишень. Чей дротик оказался ближе к центру, тот начинает игру первым. Также, можно начинать игру по другому принципу: например, подкидывать монету.

ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ

Игра «501»

Каждый игрок имеет в своем активе 501 очко, и ему нужно списать их до нуля. За один подход можно списать максимум 180 очков, если три раза попасть в утроение 20-ти. Три попадания в центр дают 150 очков.

Последний дротик обязательно должен попасть в удвоение или центр мишени.

Например, при остатке 32 нужно поразить удвоение 16 (2x16=32). Если остается незакрываемое число (например, 33), то игрок

должен первым дротиком попасть в нечётное число (например, 17), чтобы затем выйти на удвоение.



- Через булл закрывают ровно 50 очков, при этом 25 попаданием в зелёный центральный сектор закрыть нельзя, нужно идти через 5+2x10, или другую подобную комбинацию.
- Игрок, первым закрывший нужное удвоение, считается победителем партии.

Если количество списанных очков больше остатка, равно ему (без попадания в нужное удвоение) или меньше на единицу, то подход считается перебором и объявляется равным нулю.

Игра «набор очков»

В данной игре нужно сделать 10 подходов, после чего считается их сумма и определяется общий итог. Игра обычно используется на спартакиадах, в сообществах новичков и для тренировок, а также является нормативом для выполнения спортивных разрядов (вплоть до кандидата в мастера спорта).

Игра «Бейсбол-дартс»

1. Игра в дартс, основанная на правилах бейсбола. Необходимо набирать очки в течение 9 подач. Рекомендуемое количество игроков: 2 и более.

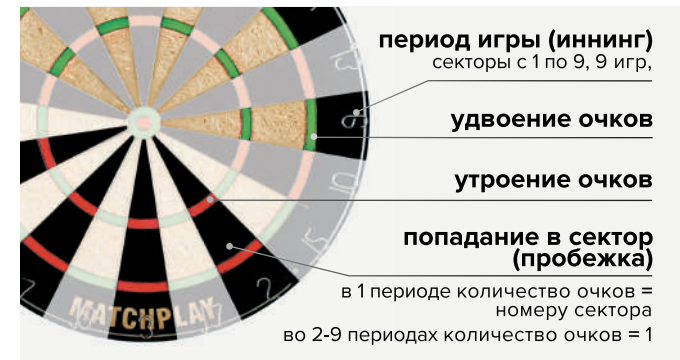
2. Подготовьте таблицу показателей (названия столбцов — имена игроков, названия строк — порядковый номер игры (подачи) от 1 до 9, название самой нижней строки — ИТОГО.

3. Определите порядок. Каждый игрок бросает дротик. Игрок, чей дротик ближе к центру, бросает первым, за ним последующие игроки по удалению попаданий от центра.

4. В данной игре номер сектора означает период игры (иннинг).

- Всего подразумеваются 9 игр, используются секторы с 1 по 9.
- Как и в классической игре в дартс, работает правило удвоения и утроения очков при попадании в соответствующий сектор удвоения или утроения.

5. Попадание в соответствующий сектор называется пробежка. В 1 иннинге каждый игрок выполняет 3 броска, в зависимости от того, в какой сектор происходит попадание, игрок набирает соответствующее количество очков.



- Максимальное количество очков в каждом иннинге — 9.
- Максимальное количество очков во всей игре — 81.
- Максимальное количество очков достижимо попаданием всех бросков в сектор утроения в соответствующей игре.
- Во втором и последующем иннинге номер сектора (2-9) не участвуют в подсчёте количества очков: расчёт происходит всегда с использованием числа 1. Например, в 5-ом иннинге происходит расчёт по тому же типу, как и в 1-ом (одно попадание в нужный сектор — одно очко, попадание в сектор удвоения — два очка, попадание в сектор утроения — три очка, вне зависимости от номера сектора и порядкового номера игры).
- В каждом иннинге один игрок производит три броска по определённому ранее порядку в каждый сектор, начиная с 1-ого.
- При попадании в сектор, отличный от происходящего периода игры, игрок не получает очков.
- Победителем считается игрок, набравший максимальное количество пробежек.