## 26 марта в школе №11 прошли городские соревнования по Дартс

## среди образовательных учреждений.

## От нашего МАДОУ выступили:

## ЕВГЕНИЙ МИХАЙЛОВИЧ - корпус «Маленькая страна»

## МАРИЯ ГЕОРГИЕВНА и ЛЮДМИЛА АНАТОЛЬЕВНА – корпус «Ручеек»

## C:\Documents and Settings\Администратор\Рабочий стол\дартс-2014\DSC07753.JPG C:\Documents and Settings\Администратор\Рабочий стол\дартс-2014\DSC07755.JPG

**На соревнование заявилось 17 команд,**

  

**Хоть мы и не стали призерами, но у нас взяли интервью местное TV**

 

**Нам очень понравилось участвовать в соревновании по Дартс , так как это проходит быстро, увлекательно и есть доля интриги и чуточку везения!**

**Предлагаем и вам принять участие в соревновании по Дартс в нашем ДОУ**

**«Ручеек» в апреле месяце. Ждем заявок и предложений!**

**С вопросами по организации соревнований обращаться к Швецовой Л.А.**

|  |
| --- |
| **ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ В ДАРТС**    Повесьте мишень так, как показано на рисунке:http://www.udarr.ru/sovet/images/plan.gifИгроки по очереди бросают по 3 дротика. Для определения очередности каждый игрок или один из команды бросает по дротику. Попавший ближе к центру начинает игру. Счет ведется по дротикам, оставшимся в мишени после трех бросков. Каждая сторона начинает со счета 301. Метод ведения счета заключается в вычитании полученного количества очков из оставшихся.http://www.udarr.ru/sovet/images/mishen.gif*«Яблочко» — 50 очков, зеленое кольцо вокруг него — 25 очков, внутреннее   кольцо   мишени   утраивает   значение   сектора    (кольцо «Утроения»),   внешнее  кольцо  мишени   удваивает   значение   сектора (кольцо «Удвоения»).*Победителем считается Тот, кто сумел свести свой счет до нуля первым. Заканчивать игру нужно обязательно броском в «Удвоение» или в «Яблочко» мишени («Булл-ай») 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. Каждая игра в 301 носит название «Лэг». Пять «Лэгз» составляют «Сет» (игра ведется до трех побед в «Лэгз»). Окончательным победителем считается тот, кто выиграл заданное количество «Сетс». Игра в 301 - в основном для двух соперников. Для командной игры счет увеличивается до 501 (в парах) или до 1001(в тройках и четверках).  |