



DARDOS

MATERIAL NECESSÁRIO

Os dardos são um jogo que pode ser praticado de modo individual ou em equipes e ganha o competidor que chegar aos zero pontos primeiro. Trata-se de um jogo de inteligência muito simples e de fácil jogabilidade. Para o praticar é necessário reunir o material seguinte:

OS DARDOS

O peso e a forma dos dardos variam muito e isso deve-se ao material que é empregue na construção do corpo dos dardos. Pode ser feito em latão, níquel, titânio ou tungstênio. Geralmente, a maioria dos jogadores prefere os dados que são feitos em tungstênio, que é um metal mais pesado e denso, pois estes possibilitam uma maior precisão no lançamento dos dardos. As pontas que são utilizadas nos dardos também são muito importantes e estas podem ser feitas em aço, quando são utilizados alvos convencionais, ou em plástico quando os alvos são eletrônicos ou plásticos.

O TABULEIRO

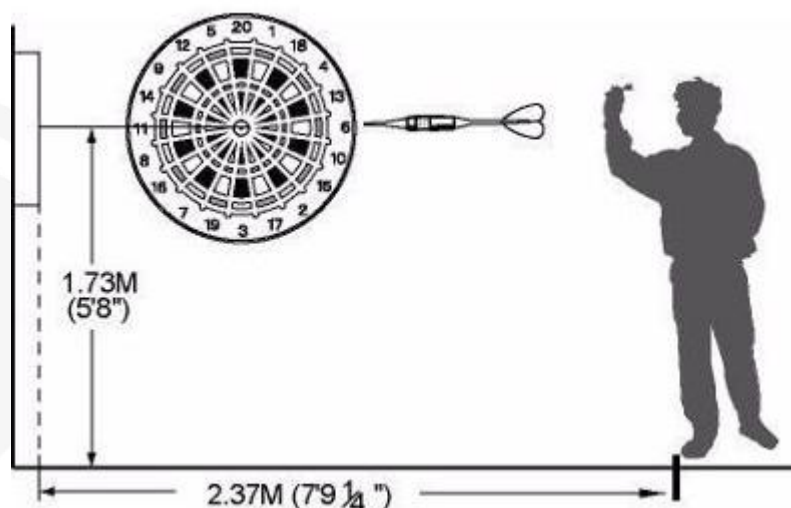
O tabuleiro é o elemento mais importante num jogo de dardos, pois é nele que se desenrola toda a ação. Todos os tabuleiros de dardos são iguais e apresentam os números de 1 a 20 distribuídos de forma não sequencial ao redor do tabuleiro. O centro do tabuleiro é chamado de mosca e esta é dividida em duas partes: a mosca interna (círculo central do tabuleiro) e a externa (círculo que envolve o círculo central).

A COLOCAÇÃO DO TABULEIRO

Para se tornar um bom jogador de dardos deve jogar de acordo com as medidas oficiais. Dessa forma, deve pendurar o tabuleiro para que a mosca esteja a 1,73 metros do chão, verificando se o tabuleiro fica bem preso à parede. Posteriormente, deve marcar a linha de onde os jogadores arremessarão os dardos. Essa linha, por norma,



deve encontrar-se à distância de 2,37 metros do tabuleiro. Ao jogar sempre com as medidas oficiais conseguirá jogar dardos em qualquer tipo de ambiente e/ou competição.



AS REGRAS DO JOGO

1 - Para que possa jogar dardos corretamente, é necessário que compreenda as regras deste jogo de precisão. Existem determinados locais que têm regras específicas, no entanto, das mais importantes destacam-se as seguintes:

2 - É um desporto para ser jogado por dois jogadores ou duas equipas, apesar de existirem algumas variações;

3 - Cada jogador de cada equipa deve arremessar o dardo contra o tabuleiro para determinar quem sai a jogar. Aquele que mais se aproximar da mosca, sai em primeiro lugar;

4 - A cada jogador é permitido fazer 9 lançamentos de aquecimento antes do início de um jogo; Cada jogador tem direito a lançar três dardos por cada ronda;

5 - Depois dos dardos serem lançados, contabilizam-se as pontuações e retiram-se os dardos do tabuleiro, antes de chegar a vez do adversário;



6 - No momento do lançamento, todos os jogadores devem posicionar-se antes da linha de lançamento. Se o pé do jogador que está a lançar ultrapassar a linha de lançamento, esse lançamento não é válido;

7 - No momento do lançamento, um jogador pode inclinar-se o máximo possível, desde que o seu pé não ultrapasse a linha de lançamento.

A PONTUAÇÃO

À medida que os dardos são lançados, os pontos conquistados pelo jogador são subtraídos ao seu total e ganha o jogador que atingir em primeiro lugar os zero pontos.

À medida que os dardos são lançados, os pontos conquistados pelo jogador são subtraídos ao seu total e ganha o jogador que atingir em primeiro lugar os zero pontos.

A subtração de pontos pode ser feita da seguinte forma:

1 - Se um dardo acertar na parte negra ou amarela, o jogador faz o número de pontos que consta nessa secção;

2 - Se um dardo acertar as secções exteriores verdes ou vermelhas, o jogador dobra os pontos que constam nessa secção;

3 - Se um dardo acertar as secções interiores verdes ou vermelhas, o jogador triplica o número de pontos que constam nessa secção;

4 - O maior número de pontos que um jogador pode fazer é 180, acertando os 3 dardos no triplo vinte;

5 - Se um dardo atingir a mosca externa verde, o jogador acumula 25 pontos;

6 - Se um dardo cair na mosca interna verde, o jogador faz 50 pontos;

7 - Se um jogador lançar o dardo fora do arame externo ou do tabuleiro, ele não marca qualquer ponto naquele lançamento;

8 - Vence o jogo, aquele que acertar o último dardo na área de pontuação a dobrar (secção exterior verde ou vermelha) para ficar com o resultado exatamente a zero



pontos. Se, numa tentativa de lançamento, não forem contabilizados pontos suficientes para deixar o jogador com zero pontos, ou não for um duplo, o jogador não acumula ponto nenhum e tem de aguardar pela próxima ronda para jogar novamente.

AS MODALIDADES

Um jogo de dardos pode ter diversas modalidades que podem ser praticadas. As mais conhecidas são: a 301, 501, 701, 1001, Pontuação Máxima, Contagem Ascendente, Relógio, Cricket e a Cricket Cut Throat. No entanto, as que são mais utilizadas na disputa de torneios e campeonatos em todo o mundo são as variantes 501 e 301.

Por exemplo: no jogo 501 – onde se pretende chegar ao zero – se um jogador fizer 150 pontos nas três tentativas ele fica mais perto do zero do que aquele jogador que fez apenas 50 pontos.