

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ИГР



полное руководство по самым
популярным играм:
правила, техника,
профессиональные секреты



Ольга Викторовна Белякова

Энциклопедия игр

Текст предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=5437356
Энциклопедия игр: АСТ: Астрель; Москва; 2012
ISBN 978-5-271-28022-1, 978-5-17-057003-4

Аннотация

Игра – неотъемлемая часть нашей жизни. Судьба человека подобна рулетке: сегодня вы в фаворе, а завтра – не повезло... Эта книга посвящена самым увлекательным и захватывающим воображение играм, пришедшим к нам из древности и появившимся совсем недавно. Вы найдете здесь описания, правила, стратегии и тактику самых разнообразных игр – от популярных в наши дни боулинга и пейнтбола до изысканных карточных игр и бильярда.

Содержание

Предисловие	5
Что такое игра?	6
Игры от древних времен до наших дней	11
Игры других стран	17
Глава 1	28
Дартс	29
Стрельба по мишеням	55
Конец ознакомительного фрагмента.	71

**Ольга Викторовна
Белякова
Энциклопедия игр**



Предисловие

Игра – это, пожалуй, самое интересное в мире занятие. Принято считать, что это понятие относится к детскому периоду жизни человека. Но это не так. Достаточно вспомнить несколько распространенных выражений «взрослого» языка. Например, «играть на бирже», «поднимать тяжести играючи», «игривый характер», «играть чувствами» и т. д. Кроме того, существует множество «взрослых» игр. К ним можно отнести различные викторины и интеллектуальные игры, которые в изобилии присутствуют на телеэкранах. Существуют компьютерные игры, рассчитанные не только на детей, но и на взрослых игроков. Некоторые люди объединяются в команды, чтобы принять участие в ролевых играх в стиле фэнтези или повторяющих какое-либо историческое событие. И, конечно, не стоит забывать о разнообразных спортивных играх и состязаниях.

Что такое игра?

Игра – это разновидность физической и интеллектуальной деятельности, которая лишена прямой практической цели, но предоставляет человеку возможность самореализации.

Игра не только развлекает человека, дарит ему радость и веселье, но и развивает его. С раннего детства родители покупают своему ребенку разные игрушки. Это могут быть и погремушки, и маленькие мячики, которые ребенок пытается схватить, разные разноцветные вертушки, которые заставляют ребенка смотреть на них и радоваться красоте блестящих цветочков.

Посредством игры человек уже с малых лет начинает воспринимать этот мир: слышать его, осязать, смотреть. Наверное, сам ребенок еще не представляет, что с игры начинается его развитие, его становление в этом мире, для него игра – это радость, приятное и беспечное времяпрепровождение. Те же чувства, что и ребенок, испытывает взрослый человек. Но только играет он значительно реже, за исключением таких случаев, когда игра становится профессией (спортсмены, букмекеры, шоумены и т. д.) (рис. 1).



Рис. 1. Играющий ребенок

Существует множество видов игр. Среди них можно выделить спортивные, настольные, командные, индивидуальные, уличные, логические, азартные, интеллектуальные, деловые, компьютерные, ролевые и т. д.

С точки зрения психологии развития игра – это деятельность человека в условных ситуациях, которые моделируют реальные. В игре нередко воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, овладение которыми обеспечи-

вает приобщение к культуре и жизни в обществе. Психологи отмечают важность игры для познания предметной и социальной действительности, интеллектуального, профессионального, эмоционально-волевого и нравственного становления и развития личности. Таким образом, можно сказать, что игра направлена на воссоздание и усвоение общественного опыта.

Изучением игры занимаются такие науки, как психология, философия, этнография, культурология, педагогика, теория спорта, военного дела, управления и др.

Основной момент игры – это мнимая ситуация. В игре, руководствуясь этой мнимой ситуацией, человек начинает действовать по заранее определенным правилам. Часто оговаривается даже план игровых действий (рис. 2).



Рис. 2. Создание мнимой ситуации

Игры от древних времен до наших дней

Не секрет, что игры появились очень давно. Трудно установить даже приблизительную дату их возникновения. Возможно, что первая гра родилась вместе с первым человеком. Хотя животные тоже играют. Так или иначе, но игра прочно вошла в жизнь каждого человека.

Буквально каждый день появляются новые игры, совершенствуются старые. Так было и у наших предков. Весной и летом – хороводы, зимой – снежки и санки. Появлялись не только уличные игры-развлечения, но и так называемые «комнатные» игры. Например, всем известны игры в прятки, фанты, жмурки. Эти игры развлекают как детей, так и взрослых. Порой взрослые и дети играют вместе.

В прошлом на Руси играми в помещении увлекались и крестьянские девушки на своих вечерних посиделках, и городские барышни, приглашенные на праздник в какой-нибудь роскошный особняк московского или петербургского вельможи; и даже сами эти вельможи не прочь были на время игры вновь почувствовать себя детьми (рис. 3).



Рис. 3. Хоровод

Огромная часть игр носит спортивный характер. Это различные состязания в ловкости, и силе. Примером тому могут служить Олимпийские игры, являющиеся самыми грандиозными спортивными состязаниями древних времен, да и наших дней тоже. Эти игры проводились с 776 г. до н. э. по 394 г. н. э. в Олимпии, прекрасном городке Эллады. Это место было святым у греков, поэтому состязания проходили именно там.

От Олимпии произошло и название Игр. Победа на Олим-

пиаде была большим событием и приносила атлету необыкновенную славу. С VI в. до н. э. появились также и другие игры, подобные Олимпийским, – Пифийские, Истмийские и Немейские игры, которые также были посвящены различным древнегреческим богам. Но Олимпиады были самыми престижными среди этих состязаний.

Об Олимпийских играх говорят в своих произведениях Плутарх, Геродот, Пиндар, Лукиан, Павсаний, Симонид и другие античные авторы. Олимпийские игры были значимым для всей Древней Греции событием, выходящим за рамки сугубо спортивного мероприятия.

Вблизи стадиона на берегу реки Алфей располагали свои палатки люди, пришедшие посмотреть на состязания. Пять дней официально длился Греческий фестиваль. Олимпиады делали человека величественным, человек представлялся как идеал слияния совершенства, красоты духа и тела. Победителя Олимпийских игр называли олимпиоником. Его почитали как бога. Олимпийский герой, когда въезжал в родной город, был одет в одежду пурпурного цвета, голову его украшал венок. Приезд олимпионика означал приезд в город Олимпийской славы.

Вместе с играми к человеку пришел азарт. Появились даже специальные азартные игры, при которых люди получали возможность сделать ставки на исход какого-либо события или состязания и, возможно, получить выигрыш.

Ежедневно в Лас-Вегасе, мировой столице азартных игр, люди отдают миллионы, чтобы на следующий день вернуться с надеждой и проиграть в казино последнее или сказочно выиграть.

Уже первобытные гунны ставили на кон свои жизнь и смерть. Полудикие поселенцы Цейлона так увлекались азартом, что разрешали победителям измываться над телом соперников.

Древний Рим отдавался игре с особенной страстью. Нерон на один бросок костей ставил по 400 000 сестерциев. Октавиан играл даже во время верховой езды. Во времена Ювенала чиновники являлись в присутственные места с полными кошельками и вместо дел занимались играми (рис. 4).



Рис. 4. Олимпийский бегун

Мир развлечений не очень изменился с тех пор. Пройдя через ряд церковных запретов и негласное недовольство общественной морали, он продолжает занимать думы и сердца многих. Пещерные охотники в погоне за зверем чувствовали и азарт. Игроки, до остановки сердца смотрящие за вращающейся рулеткой, чувствуют себя ее продолжением, и все для того, чтобы шарик стал на нужной цифре рулетки. Азартные игроки ставят вновь и вновь, выигрывая и проигрывая, вычисляя возможные закономерности, пытаются вывести какую-то теорию. А реальных законов в этих играх нет. Существуют только методы, приводящие к различным правилам игры: покер, блек-джек, баккара, рулетка, нарды.

В детстве у будущего русского императора Петра Третьего игрушек не было. Все воспитание составляли наказания и военная муштра. Только когда Петру исполнилось 14 лет, когда к власти пришла Елизавета Петровна, родная тетя будущего императора, он получил первые игрушки.

Азартных игр придумано множество, страсть к игре – характерная часть человеческой сущности, как бы общество ни называло ее: пагубной, вредной и т. п.

Игры других стран

Игры разных народов очень похожи. Например, многие подвижные игры напоминают догонялки и салки (рис. 5).



Рис. 5. Детские игры

Так, русская игра «Кошки-мышки» имеет аналог у марийцев – «Дикие гуси», у латышей – «Волк и коза», у украинцев – «Селезень и утка». Но в играх каждого народа есть свои любимые герои. Например, у русских, белорусов, украинцев – это огородник, который сеет, сажает, у народов Севера – охотник. Есть и свои любимые животные: у русских – козел,

зайчик, у саамов – олень, у казахов – верблюд.

Игра для ребенка – это репетиция взрослой жизни. Правила народных игр – это своего рода моральный кодекс, который усваивается в детстве «играючи». Ребенок постигает, что такое лидерство, соперничество, чувство локтя, радость победы, горечь поражения, честность и обман. Различные забавы, увеселения, зрелища, народные виды спорта, имея развлекательную основу, включают в себя элементы театра, цирка, танцевального, музыкального, песенного, поэтического и изобразительного искусства, а также верований и религиозных культов. Но все перечисленное выше имеет отношение и к взрослым играм. Человек в игре получает возможность проработать такие ситуации, которые не происходили в его жизни.

У маленького Николая II было много игрушек, но одной из самых любимых была железная дорога. Она была точь-в-точь как настоящая и заводилась ключиком. Возможно, именно поэтому повзрослевший Николай II уделял большое внимание развитию железных дорог в России. А в 24 года он стал председателем комитета Сибирской железной дороги.

За национальным характером игры кроются культурное богатство, традиции каждого народа. Содержание многих игр может рассказать о быте и религии, трудовой деятельности людей, живущих в разных уголках Земли.

Народная игра многогранна, но отбирается только здоро-

вое, доброе, выражающее душу, характер народа.

Основную часть игр разных народов составляют так называемые ролевые игры. В них человек принимает на себя роль какого-либо несуществующего и существовавшего ранее (исторические ролевые игры) героя. Ролевые игры – явление, известное во многих странах. Россия и Австралия, Бразилия и Финляндия – в ролевые игры играют в самых разных уголках мира.

Несмотря на схожесть изначального концепта, в каждой стране играют в какой-то степени по-своему. Причем «ролевики» одной страны вряд ли знают много об особенностях ролевых игр других стран. И на то есть вполне естественные причины. Одна из них – небольшое количество межнациональных ролевых игр и конференций.

Рассмотрим немного подробнее особенности проведения ролевых игр в разных странах.

Швеция

В Швеции существует национальная организация, объединяющая «ролевиков», занимающихся разными видами ролевых игр. Эта организация, называемая «Сверок», даже получает финансовую помощь от государства. «Сверок» насчитывает 40 000 ролевиков (рис. 6).



Рис. 6. Ролевые игры

В большинстве ролевых игр в Швеции участники сами создают своих персонажей. Сами игры длятся от одного дня до недели. Большинство игр собирают около 100 участников,

большие игры собирают около 1000.

Большинство «ролевигов» находятся в возрасте 16–25 лет. Вообще, возраст участников может быть практически любым: от младенцев (с родителями) до 60 лет и старше.

Обычно в играх используется латексное или стальное оружие. В Швеции растет интерес к более психологически требовательным играм. Многие экспериментальные психологические игры разыгрываются в современных рамках. Также прослеживается разделение между более взрослыми и опытными игроками и молодыми талантами. Опытные «ролевики» имеют тенденцию организовывать довольно смелые игры, хотя фэнтези и исторические игры составляют по-прежнему основную массу игр.

Финляндия

Для Финляндии типичны короткие игры, имеющие продолжительность не более двух дней. Существует совсем немного игр с количеством участников более 500 человек. Таких игр было проведено не более трех за последние 10 лет. Для каждой игры мастер пишет роли. В самих играх используется реалистичное оружие, например из стали.

Проводятся игры в различных жанрах, но очень много фэнтези. Средний возраст игроков довольно низкий (в районе 18 лет). Интересно, что в финских ролевых играх существует четкое разделение между «стариками» и молодым по-

колением. Обе группы имеют разные интересы и требования.

Норвегия

В Норвегии нет национальной организации. Ролевые игры очень разные по жанру и стилю. Большой спектр подходов к ролевым играм – от любительского до артистического, причем чаще всего без четкого разграничения. Большой разброс методов подготовки игр. Довольно обычны использование написанных заранее ролей, групповые встречи и длительная подготовка.

Игры, как правило, длятся пару дней. Самым обычным является использование латексного оружия.

Игры обычно собирают немного участников – от 40 до 90.

«Ролевики» Норвегии поставили своеобразный рекорд. В этой стране самая крупная ролевая игра собрала около 250 участников.

Дания

В этой стране существуют разные стили игры и организации в зависимости от региона. Большинство игр длятся с пятницы по воскресенье. Очень мало игр продолжительностью более 3–4 дней. Количество участников различно.

Большинство крупных игр в Дании собирают по 100–300 человек.

Способ создания персонажей (ролей) зависит от типа сценария. Обычно роль либо пишется мастером, либо участник делает набросок персонажа, который затем корректируется и одобряется мастером.

70–80 % участников – «ролевики» мужского пола.

В Дании, вероятно, самое большое количество детских ролевых игр по сравнению с другими странами. Средний возраст участников, не считая детей, составляет 20–25 лет.

Италия

В этой стране нет национальной организации «ролеви-ков», но есть всенациональный Клуб. Также существует несколько региональных групп, которые обычно работают друг против друга.

Обычная продолжительность игр составляет от 1 до 5 дней. Персонажи создаются самими участниками без какого-либо вмешательства организаторов. Неигровые персонажи обычно используются как основной рычаг управления событиями в игре.

Чаще всего используется латексное оружие, обычно жесткая боевка. Больше всего «ролеви-ков»-мужчин (около 80 %). Средний возраст игроков – 22 года. Крупные игры организуются молодым поколением «ролеви-ков».

Великобритания

Наибольшей популярностью пользуются игры в стиле фэнтези. Средний возраст участников – старше 20 лет.

Участники сами пишут своих персонажей (роли). Здесь ролевые игры считаются играми, а не искусством. Причем совсем не обязательно вживаться в роль, самое важное – хорошо провести время.

Бельгия

Большинство игр в Бельгии собирают 100–150 человек. Здесь разрешено только латексное оружие, причем оно не должно быть очень жестким. Бой ведется очень реалистично, участники могут наносить крайне ощутимые удары, отсюда требование к жесткости оружия.

На таких мероприятиях обычно дежурят медицинские работники, которые могут оказать участникам помощь.

Участники сами пишут свои роли в рамках предложенного мира и системы правил, организаторы создают неигровых персонажей.

Большинство игр длятся с вечера пятницы до вечера воскресенья.

Часто ролевые игры в этой стране имеют возрастное ограничение – от 18 лет и выше, но организуются игры и для более младшего возраста.

Эстония

В Эстонии нет национальной организации, нет сильных местных клубов. Возраст участников ролевых игр может варьироваться от 15 до 45 лет, чаще всего – от 17 до 30 лет.

Игры различаются по темам, чаще всего это фэнтези. Треть участников составляют «ролевики» женского пола.

В большинстве игр персонажи создаются самими игроками с учетом некоторых моментов, заранее определенных мастером. В некоторых играх все персонажи написаны мастером.

Чаще всего игры собирают от 40 до 60 человек

США

Большинство игр относятся к стилю фэнтези. Игры с боями делаются с использованием пластикового оружия. Латексное оружие здесь еще только-только появилось.

Большинство участников ролевые игры привлекают как способ ухода от реальной действительности. Причем треть участников составляют «ролевики» женского пола. Средний

возраст участников – 22 года, вообще возраст может варьироваться от 14 до 50 лет.

Костюмы и спецэффекты обычно очень среднего качества. В США очень мало организаций национального масштаба. В большинстве регионов существует несколько более мелких организаций, которые друг с другом не сотрудничают.

Продолжительность игр, за очень редким исключением, обычно составляет от 1 до 4 дней. Ролевые игры собирают от 12 до 900 участников, в среднем это 100, реже – более 150.

Канада

В этой стране очень популярны «кровавые» игры, имеющие более 1000 участников. Но никакого действия как такового, только драка. Есть и маленькие игры на 70–100 человек.

Персонажей для игры придумывают заранее – это совместная обязанность игроков и организаторов. Затем игрок выбирает роль, а мастер вписывает ее в сценарий.

Бразилия

В Бразилии существует несколько направлений ролевых игр, но наиболее популярными являются игры в стиле фэн-

тези.

В стране нет национальной организации, занимающейся ролевыми играми.

Фэнтезийные ролевые игры – вещь довольно новая для Бразилии. Первая игра с использованием пластикового оружия имела место в 2000 г. Некоторые ролевые группы сотрудничают друг с другом, другие – нет.

Ролевыми играми увлекался и маленький Петр I. В этих играх участвовало множество его друзей – сыновей дворян. Будущий царь вооружал их похожими на настоящие игрушечными пищалями, пистолетами и луками.

Большинство игр длятся не более одного дня и собирают обычно от 20 до 60 участников. Роли выбираются и разрабатываются игроками, мастер корректирует их в соответствии со сценарием.

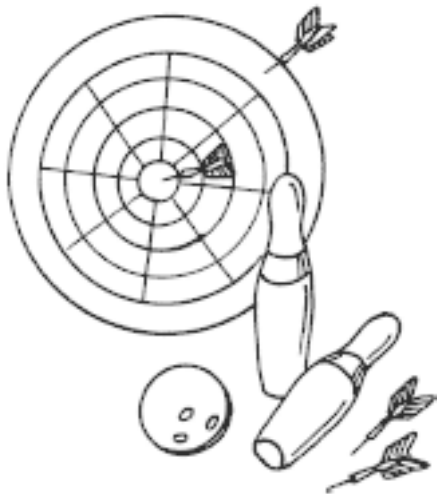
Здесь типичен очень интенсивный и жесткий бой с использованием пластикового оружия. Удары разрешено наносить только в определенные участки тела противника.

Латексное оружие еще не применяется.

Около 30 % участников составляют «ролевики» женского пола. Большинство игроков – подростки.

Глава 1

Померяемся мастерством и силой



Природа заложила в человека стремление быть первым. Каждый хочет быть лучшим в чем-то. Возможно, именно это и стало главной причиной появления различных состязаний, викторин. Мы рассмотрим несколько самых популярных и модных в наше время состязаний, которые доступны каждому. Они могут стать любимым видом отдыха не только для спортсменов, но и для любителей.

Дартс

Игра в дартс возникла в Британии несколько столетий назад, в ту пору, когда основным вооружением английских воинов был лук. Стрельба из лука требовала постоянных тренировок, нужно было иметь меткость глаза и твердость руки. Именно этим и занимались лучники днем и вечером. Укоротив свои стрелы, воины стали состязаться в метании их в прибитый к стене таверны деревянный брусок. До сих пор дартс является традиционной игрой, в которую играют в пабах Великобритании, Нидерландов, Скандинавских стран, Соединенных Штатов и некоторых других. Помимо этого, в дартс играют и на профессиональном уровне.

Существует и несколько другая версия возникновения игры в дартс. Однажды пасмурным днем в Великобритании в одном пабе охотники готовили луки и стрелы к предстоящей охоте. Кто-то проверял древки стрел на излом, а когда одно все-таки сломалось, он приладил к обломку хвост и кинул в висящую на стене бычью шкуру. Это был первый шаг к популярной впоследствии забаве. Спустя какое-то время метание укороченных стрел приобрело характер состязания. Затем начали складываться его правила.

Так появился дартс. Англичане до сих пор называют центр мишени бычьим глазом. В средневековой Англии находчивые лучники изобрели прекрасный способ совершенство-

вать свое мастерство, не выходя из паба. Для того чтобы не терять меткость глаза и твердость руки, в долгие зимние вечера, в ненастье и непогоду воины-лучники соревновались в меткости, бросая укороченные стрелы в деревянный брус, на котором был нарисован бычий глаз.

102 000 фунтов выиграл Джон Лоу в Великобритании в городе Слоу 13 октября 1984 г. во время телевизионной трансляции. Игра 501 была завершена за 9 бросков.

Через некоторое время это простое состязание стало настоящим увлечением, покорившим впоследствии всю Британию. Затем определились первые правила, усовершенствовалась форма мишени, стали проводиться официальные состязания и появились первые чемпионы. Прошли годы, и массовая национальная спортивная игра англичан перешагнула порог паба и распространилась по всем уголкам земного шара.

Дартс – игра, или, скорее, ряд связанных игр, в которых игроки метают короткие стрелы (дротики) в круглую мишень, висящую на стене. Хотя в прошлом использовались различные виды мишеней и правил, в настоящее время термин «дартс» обычно ссылается на стандартизированную игру с определенной конструкцией мишени и правилами.

Данная игра является достаточно азартной и по-настоящему затягивает играющих. Даже ни разу не попробовав, а только наблюдая за игроками, вы почувствуете желание тоже

проверить свои силы.

Игра развивает ловкость, зоркость, глазомер, а также точность броска. Постоянно играя, вы научитесь точно попадать в самый центр мишени с любого расстояния (рис. 7).

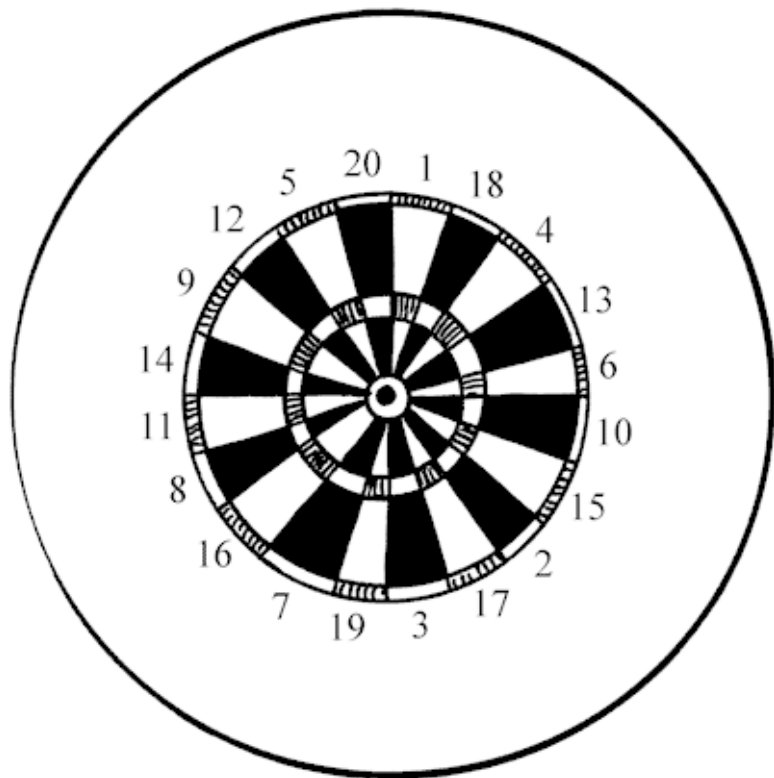


Рис. 7. Мишень для дартса

Игра развивает способность выдержки, силу броска и другие качества. Вы можете играть вдвоем, а можете создать целую команду, и все, что вам для этого нужно, – набор дартс (мишень и дротики), а также место для игры. Возможно играть как в помещении, так и на свежем воздухе.

Дротики достаточно тяжелые, поэтому даже при сильном ветре они не улетят. Для этой игры не нужна специальная форма или обмундирование. Вы можете просто прийти и начать игру. Она позволит вам провести время с друзьями не просто за пустыми разговорами, а активно и весело. Вы сами не заметите, как окажетесь настоящим любителем игры, а друзья поддержат ваши начинания. Удивительно, что вы можете воспользоваться правилами, предназначенными для профессионалов, а можете придумывать свои собственные правила.

В развитии дартса большое значение имеет изобретенный американцами электронный дартс-аппарат, который сделал игру абсолютно безопасной и снял с игроков необходимость записывать попадания на бумаге или держать цифры в голове. К тому же встроенный компьютер считает быстро, что позволяет разрабатывать все новые и новые игры со сложными расчетами.

Мишени для дартса обычно изготавливаются из сизаля (спрессованных волокон растения агава). Секции мишени разделяются друг от друга проволокой. В стандартной игре

центр мишени должен находиться на высоте 1,73 м (5 футов 8 дюймов) от пола, а расстояние от мишени до линии, с которой игроки метают дротики, составляет 2,37 м (7 футов, 9,25 дюйма).

Стандартная мишень разделена на 20 пронумерованных секций, обычно черного и желтого цветов, каждой из которых присвоено число от 1 до 20. В центре находится «яблочко», попадание в которое оценивается в 50 очков. Это яблочко окружено зеленым кольцом вокруг, попадание в которое приносит игроку 25 очков. Внешнее узкое кольцо является удвоением числа сектора, в то время как внутреннее узкое кольцо считается утроением числа сектора. И внешнее, и внутреннее узкие кольца традиционно окрашиваются в красный и зеленый цвета.

Попадание дротика вне узкого внешнего кольца очков не приносит. Если дротик не остается в мишени после броска, он также не приносит очков. Обычно очки подсчитываются после того, как игрок метает три дротика. После этого ход переходит к другому игроку.

Обычно игроки используют дротики, масса которых не превышает 50 г. В случаях игры на любительском (не классифицируемом) уровне допустимо использовать тяжелые дротики массой свыше 50 г, однако данное исключение делается для дротиков, сделанных под заказ, и в условиях игры вне чемпионатов. Что касается полупрофессиональной и профессиональной игры, то использование дротиков массой свыше

50 г – основание для недопуска или дисквалификации игрока (рис. 8).



Рис. 8. Дротик для дартса

Максимально возможный результат 3 бросков – 180 очков (если игрок попадает всеми тремя дротиками во внутреннее

узкое кольцо сектора 20).

Дротики для дартса должны быть качественными и прочными, ведь их неоднократно будут бросать, ронять, ударять о мишень и о другие предметы в период обучения игре. Поэтому при выборе дротика обращайте внимание не на привлекательный внешний вид, а на прочное крепление иглы к самому дротику, легкость замены оперения и иглы, нее остроту и материал, из которого сделан сам дротик. Если вы будете внимательно подходить к выбору дротиков, то они прослужат вам достаточно долгое время. Лучше всего приобретать мишень, дротики и другие аксессуары для игры в дартс от одного производителя. Тогда вы сможете быть уверены в качестве предметов для игры и в том, что срок эксплуатации данных аксессуаров будет одинаково долгим.

Хвостовики – это отдельная часть дротика, которая очень часто ломается. Выбирая дротики, обратите внимание на то, чтобы хвостовики были выполнены из металла, а также прочно крепились на самом дротике. Пластиковые хвостовики ломаются намного быстрее, чем металлические. Лучше всего сразу, приобретая комплект дротиков, приобрести несколько запасных хвостовиков. Если привыкните к определенным дротикам, вам будет очень обидно, если из-за сломанного хвостовика придется искать замену целому дротику (рис. 9).



Рис. 9. Стойка

На сегодняшний день наиболее известными производителями инвентаря для дартс выпускаются различные высокотехнологические дротики, например разработанные пятикратным чемпионом мира по дартс Эриком Бристоу дротики «Классик».

Будьте предусмотрительны. Приобретайте сразу же несколько наборов дротиков, хвостовиков и оперений, особенно в том случае, если вы хотите играть в дартс командой или с друзьями. При игре командой, особенно с неопытными игроками, дротики могут ломаться особенно часто.

Оперенье в составе дротика отвечает за траекторию полета. Выбирая дротик с более широким и крупным опереньем, вы должны знать, что полет дротика будет более плавным и долгим, а узкое и небольшое оперение придаст полету точность и быстроту.

Оперенья для дротиков, так же как и хвостовики, лучше приобретать в нескольких комплектах. Оперенье легко изнашивается и рвется, а его части быстро теряются. Без оперения вы не сможете вообще бросить дротик, поэтому приобретение запасного комплекта, а лучше не одного, станет правильным выбором. Оперенья лучше приобретать про запас еще и для того, чтобы впоследствии не разыскивать необходимое обмундирование, подходящее именно вашим дротикам.

Рассмотрим несколько основных разновидностей игры в дартс.

Триста один

Каждая сторона в игре начинает со счета 301. Метод ведения счета заключается в вычитании полученного количества очков из оставшихся, пока один из игроков не достигнет 0. 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, счет остается прежним, каким он был до серии бросков, приведших счет к перебору или единице.

Каждая игра в 301 носит название «лэг». Пять лэгов составляют сет (игра ведется до трех побед в лэгах). Окончательным победителем считается тот, кто выиграл заданное количество сетов.

Пятьсот один

Эта игра полностью повторяет «триста один», но с тем ис-

ключением, что начинается она со счета 501.

Раунд

Цель игры – подряд попасть во все секторы от 1 до 20, затем в удвоение сектора 20, его утроение и наконец в «яблочко». В случае если игрок три дротика направил в нужные цели, он продолжает играть дальше. Если один из дротиков направлен мимо, ход переходит к сопернику. Побеждает тот участник, который первым выполнит задачу игры.

Американский крикет

В этой игре победителем оказывается тот, кто первый попал в сегменты под номерами 20. Причем сделать это нужно не менее трех раз.

Тысяча

Засчитываются только попадания в «яблочко» и в следующее поле, т. е. 50 и 25 баллов. Для победы игрок должен набрать 1000 очков.

Самая быстрая игра «Триста один» с завершением в удвоенный сектор в 3 подхода проведена игроком Ричи Гарднером за 1 мин 38 с.

Большой раунд

После проведения жеребьевки, каждый игрок кидает по очереди по три дротика по секторам от «1» до «20», включая «Булл» («Яблочко» мишени).

Считаются попадания только в очередной сектор. При попадании в зону удвоения или утроения сектора очки, соответственно, удваиваются или утраиваются.

Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Яблочко

После проведения жеребьевки игроки бросают поочередно в центр мишени. Зачетными секторами являются «яблочко» (50 очков) и «зеленое кольцо» (25 очков).

Все пятерки

Цель игры – первым набрать 51 очко. Подсчет ведется следующим образом: результат 5 после серии бросков дает одно очко, 10–2, 15–3, 20–4 и т. д. В случае перебора очков сумма «сгорает».

Двадцать семь

Каждому игроку изначально дается по 27 очков. Первыми тремя дротиками необходимо поразить «удвоение» сектора 1. За каждое попадание в цель участник получает 2 очка (1×2). В тех случаях, когда ни один из дротиков не попадает в «удвоение» сектора 1, то из имеющегося количества очков (27) вычитаются 2 очка (1×2).

В 1987 г. за 8 ч пара игроков из Бирмингема бросила 11 000 дротиков (в среднем получается почти 700 дротиков в час на одного игрока) и выбила 176 500 очков, набирая по 16,2 очка на один дротик. Они 1406 раз попали в «яблочко» и 4274 раза – в «зеленое кольцо».

Следующими тремя дротиками необходимо поразить «удвоение» сектора 2. При этом каждое попадание в цель приносит 4 очка (2×2). Если ни один из дротиков не попал в «удвоение» сектора 2, то из имеющегося количества очков вычитается 4 (2×2).

Таким образом, игра ведется до 20-го сектора мишени. Победителем считается тот, у кого после бросков в «удвоение» сектора 20 осталось большее количество очков. Тот игрок, чей счет в ходе игры становится меньше единицы, выбывает из состязания.

Тысяча

Призовыми в этой игре являются «яблочко» и «зеленое кольцо». При этом игроки не имеют очков в начале игры, а затем, бросая сериями по три дротика и попадая в «яблочко» или «зеленое кольцо», набирают по «50» и «25». Другие сектора не учитываются. Побеждает тот, кто первым набирает 1000 очков.

Если игрок выходит за пределы 1000 очков (например, при имеющихся 975 выбил 50 очков), то последние не учитываются, т. е. действует правило перебора.

Пять жизней

За бросок тремя дротиками необходимо набрать больше очков, чем у предыдущего игрока. Разница может быть хотя бы в одно очко. В этой игре каждый игрок может ошибаться только 5 раз. На шестой игрок выходит из игры. В эту игру лучше играть командой из 5–6 человек.

Сектор 20

В игре «Сектор 20» участник выполняет 30 бросков (10 серий по 3 дротика), стараясь набрать как можно большую

сумму только за счет попаданий в «сектор 20» мишени. Попадания в «удвоение» засчитываются за 40 очков, в «утроение» – за 60 очков. Дротики, не попавшие в зону «20», к результату общей суммы не прибавляются.

Побеждает тот участник, который за 30 бросков наберет большее количество очков.

Диаметр

Игроки самостоятельно выбирают 2 противоположных сектора, образующих собой линию диаметра мишени. Затем они стараются поразить их «удвоения» и «утроения» по выбранной прямой. При этом они поразят, строя диаметр, «удвоение» сектора, «утроение», «зеленое кольцо», а затем «утроение» и «удвоение» противоположного сектора.

Победителем окажется тот, кто первым «нарисует» воображаемый диаметр.

Легенда гласит, что потомок первых американцев, прибывших в Америку на корабле «Mayflower», играл в дартс во время плавания. Для игры использовались дно от бочки из-под вина и короткие стрелы.

Игра в дартс – это прежде всего состязание в умении точно метать короткие стрелы (дротики). При желании научиться играть в дартс можно довольно быстро. Играть в дартс можно на улице и в закрытом помещении (в спортивном зале, кафе, обычной квартире).

Для этой игры не требуется специальная одежда, а принадлежности очень просты (рис. 10).

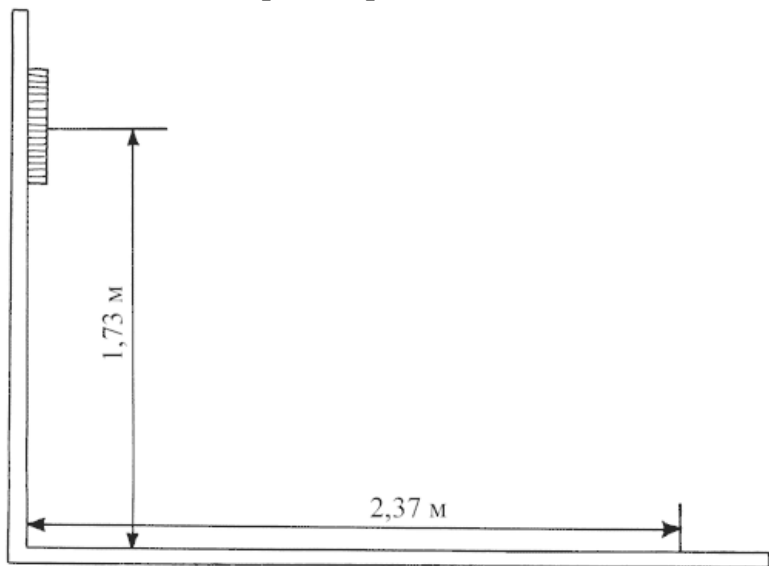


Рис. 10. Расположение мишени и позиции игрока

Играть в дартс могут и взрослые, и дети. Дартс доступен для инвалидов, он гуманен и демократичен. В эту игру можно играть как индивидуально, так и командно. Дартс – увлекательная и зрелищная игра. Это прекрасное средство для проведения досуга и поднятия настроения.

Для исполнения бросков в дартсе необходима определенная техника. Главными компонентами в технике дартса являются стойка и броски. Участник должен иметь устойчивое

положение при броске. Желательно находиться полубоком к мишени, так чтобы центр тяжести переносился на правую ногу при броске правой рукой и на левую при броске левой. Туловище немного наклонено вперед.

При броске спортсмен делает небольшой замах. Здесь должен участвовать только локтевой сустав руки, проводящей бросок. Движения локтевого сустава должны быть плавными, а сам бросок выполняющим без всякого напряжения мышц. Необходимо нацелить дротик в нужную точку мишени. Некоторые производят замах с участием плечевого сустава и изменяя центр тяжести тела – это большая ошибка. Рука и дротик должны быть едиными при броске, т. е. игроку необходимо почувствовать дротик как продолжение руки.

При броске в верхние части мишени спортсмен должен незначительно приподнять предплечье по отношению к стандартному положению и немного выпрямить корпус, а при броске в нижние части, напротив, опустить ниже предплечье и увеличить наклон корпуса. При бросках в боковые сектора мишени нужно перемещаться вдоль линии намеченных целей, а не выполнять броски по диагонали.

В годы Второй мировой войны набор дартс дротики входил в набор солдата Великобритании. Солдаты других стран привозили дротики домой в качестве сувениров и тем самым способствовали развитию и распространению игры.

Игрок должен бросать дротики в мишень из положения

«стоя», кроме тех случаев, когда физическая неполноценность или увечье не позволяет игроку выполнить это требование. Игрок должен выполнять броски дротиками последовательно, строго по одному. Серия бросков состоит из трех дротиков, если только лэг (три броска подряд), сет (серия лэгов) или матч (несколько сетов) не могут быть закончены меньшим количеством дротиков. Если игрок дотронется до любого дротика, находящегося в мишени, во время исполнения серии бросков, то эта серия считается завершенной. Любой дротик, отскочивший от мишени или выпавший из нее, не засчитывается и не перебрасывается.

У каждого из игроков свои дротики. При этом их длина не должна превышать 30,5 см (12 дюймов). Вес каждого должен быть не более 50 г.

Стандартный дротик состоит из таких частей, как:

- 1) вставленная тупым концом в тело дротика острая игла;
- 2) металлическое тело дротика;
- 3) стабилизатор полета.

Все игроки и команды должны соблюдать правила игры и, где необходимо, любые дополнительные правила, изложенные в программе или положении о конкретном состязании. Все игроки и команды должны подчиняться требованиям организаторов игр. А любой игрок, нарушивший правила игр во время какого-либо состязания, должен быть немедленно дисквалифицирован.

Что касается ведения счета, то и здесь тоже имеются свои

варианты. Приведем несколько основных пунктов, которым нужно следовать при подсчете очков.

1. Счет ведется по цифрам, расположенным за каждым сектором, в который дротик вошел или касается.

2. Если дротики уже вытащены из доски, то возражения по поводу счета недействительны.

3. Попадание дротика засчитывается в том случае, если его игла находится в мишени (или касается ее) в площади, ограниченной внешней проволокой кольца «удвоения».

4. Правильность ведения счета и вычитания должны проверяться рефери, маркером, а также игроком и, если это технически возможно, перед броском соперника.

5. Дротики вытаскиваются из мишени бросавшим игроком только после того, как счет объявлен рефери и зафиксирован маркером.

6. Текущий счет должен отражаться на отдельном листе, который рефери и игроки должны четко видеть.

Считается, что первой мишенью для игры в дартс было дно от бочки, по центру его находилась пробка, попадание в которую было показателем точности.

7. Все просьбы игрока о проверке зафиксированного счета или вычитаний должны подаваться до начала следующего броска этого игрока.

8. Первый из игроков, который в игре «Триста один» или «Пятьсот один» свел свой счет до нуля попаданием в «удвоение», считается победителем данного лэга, сета или матча.

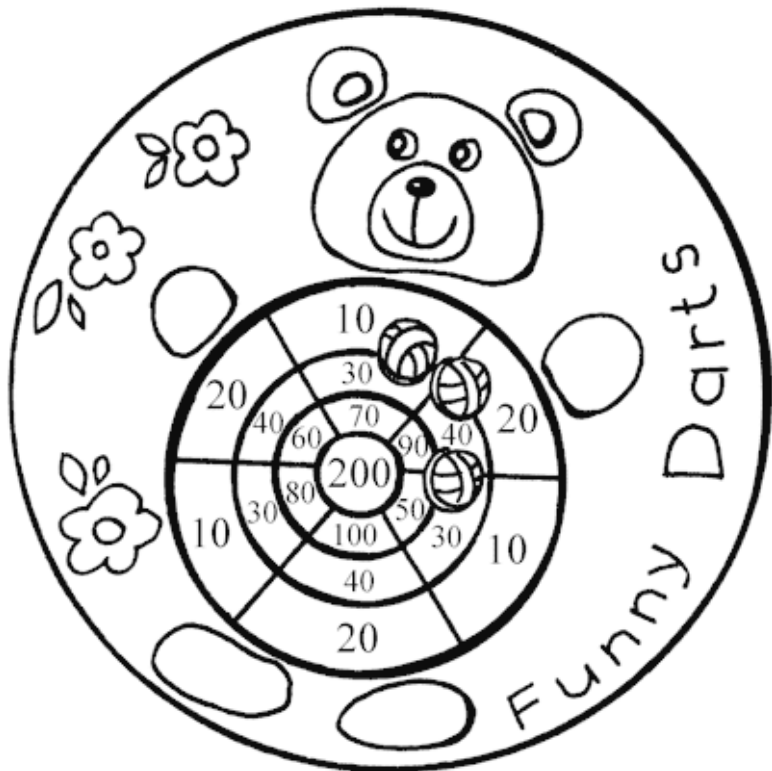


Рис. 11. Детский дартс с мячиками

9. Выигравший жребий или предварительный бросок начинает броски первым в четырех лэгах.

Особенно строго правила соблюдаются на соревнованиях по дартсу. Игрок или капитан команды имеют право потребовать заменить мишень или исправить ее положение в ходе

матча, но всегда с согласия соперника. Эта замена или исправление могут быть произведены только либо до начала, либо после окончания лэга.

Каждая мишень должна иметь равномерное освещение лампой не менее 100 Вт. Все источники света должны иметь экраны, защищающие глаза игрока, когда он на рубеже броска. Во время проведения финальных встреч общий уровень освещенности может быть увеличен путем применения прожекторов неофитов, но должны быть приняты все меры против появления нежелательных теней на мишени во время игры.

Рубеж броска обозначается прямоугольным бруском высотой 38 мм и длиной не менее 610 мм (высота – 1,5 дюйма и длина – 24дюйма). Этот брусок должен находиться от мишени на минимальном расстоянии, с которого разрешено производить броски. Это расстояние, исчисляемое по прямой линии, проходящей от задней грани бруска вдоль пола до перпендикуляра, опущенного на пол из центра «яблочка» мишени, составляет 2 м 37 см. Расстояние по диагонали от центра «яблочка» до задней грани бруска (в месте соприкосновения бруска с полом) должно быть 2 м 93 см. В тех случаях, когда брусок устанавливается на игровом месте, имеющем возвышение от уровня пола (сцене, специальном подиуме), тогда это место должно удовлетворять следующим условиям:

- 1) оно должно быть, по крайней мере, вытянуто вдоль пер-

пендикуляра, идущего от плоскости мишени;

2) ширина такого возвышения у бруска должна быть не менее 1525 мм;

3) минимальная глубина места для игрока, считая от задней грани бруска до края возвышенности, должна быть не менее 1220 мм.

Во время игры игроку не разрешается заступать за брусок или наступать на него во время исполнения броска. Игрок, собирающийся выполнить бросок, стоя не у центра бруска, а сбоку от него, также не должен заступать за воображаемую черту, являющуюся продолжением задней грани бруска.

В командном турнире по дартс замены запрещаются после окончания игр первого круга, если положение о данном турнире не позволяет запасным игрокам команды принять участие в турнире или если сложившиеся обстоятельства не позволят продолжать матч без произведения замены.

Игрок или капитан команды имеют право (всегда с согласия соперника) потребовать проверки правильности установки и размеров бруска. Эта просьба должна быть подана либо до начала лэга, либо после его окончания. Член судейской бригады должен передать это требование рефери матча или техническому персоналу, для того чтобы была произведена необходимая проверка и, если необходимо, правильная установка бруска. Такая проверка, так же как и установка, должна проводиться до начала лэга либо после его оконча-

ния.

Все проверки и установка бруска в соответствии с принятыми размерами и расстояниями должны проводиться специальным персоналом.

В России уже давно существует своя модификация игры в дартс – метание ножей в мишень. По данному виду спорта даже проводятся соревнования. Пока они распространены в основном только в Российской Федерации, но, возможно, вскоре вытеснят собой классический дартс. От классического дартса русский дартс отличается в первую очередь наличием ножей вместо дротиков. Метание ножей может использоваться также и как защита от нападающих, поэтому навыки пригодятся как для игры, так и для жизни, если вдруг возникнет нестандартная ситуация.

Для метания берутся ножи с хорошей балансировкой, не слишком тяжелые, с достаточно толстым, хорошо заточенным лезвием. Мишень часто выполнена из дерева – лезвие ножа намного толще, чем наконечник дротика, и мишень требуется более прочная. Ножей для игры в русский дартс необходимо иметь не менее 20. Такое количество профессиональных ножей, используемых специально для метания, а не обычных хозяйственных, позволит участнику свободно играть в данную игру. В целом игра происходит похожим способом, как и дартс, – ножом необходимо попасть в соответствующий сегмент мишени. Побеждает тот, кто отличился своей точностью и меткостью. Выпавший нож не засчитывается.

вается (рис. 12).



Рис. 12. Русский дартс (метание ножей)

Игра в дартс доступна даже детям. Однако следует помнить, что на концах дротиков находятся острые иглы, поэтому детям лучше играть под присмотром взрослых.

Пластиковые иглы используются в детском дартсе, для того чтобы уберечь детей от ранений или травм. Игры с острыми металлическими наконечниками дротиков не доведут до добра, если сразу же предложить их детям. Поэтому для начала подарите им детский дартс с пластиковыми наконечниками дротиков. Также пластиковые иглы используются при игре в электронный дартс. Там нет необходимости в острых металлических дротиках, так как в электронном дартсе используется цифровая электронная мишень, которая реагирует на удар дротика. Для того чтобы вам засчитали очки, необходимо просто попасть в мишень пластиковой иглой дротика.

Стрельба по мишеням

Меткая спортивная стрельба является сложным навыком. Овладеть им может любой человек, но для этого понадобится много стараний и труда. Занятия стрельбой вырабатывают у человека хладнокровие и умение сдерживать свои эмоции. Стрелять по мишеням можно из самых разных приспособлений. Начнем с лука.

Лук – это ручное оружие для метания стрел, употреблявшееся с эпохи мезолита (около 7000 лет до н. э.) вплоть до XVII в., а в некоторых странах использовалось и в XX в. С помощью лука древние люди охотились, добывая себе пищу. Искусство владеть луком высоко ценилось на заре развития человечества.

С развитием цивилизации огнестрельное оружие постепенно вытеснило лук, бывший основным оружием армий мира, хотя некоторое время еще шло состязание между этими видами вооружения. Нередко лучники стреляли точнее, и скорострельность их была выше. В конце концов, лук уступил огнестрельному оружию, но еще длительное время оставался средством промысловой охоты. В настоящее время стрельба из лука используется в физическом воспитании населения. У народов Бурятии и Монголии стрельба из лука является составной частью программы празднеств и возможных состязаний.

Стрельба из лука – самый любимый вид спорта у жителей Бутана. Каждая деревня имеет собственное поле для стрельбы из лука. Никакое празднество или фестиваль не обходится без соревнования по стрельбе из лука. Расстояние до мишеней – около 120 м. Мишени вырезаются из дерева и ярко раскрашиваются.

В настоящее время одними из самых распространенных соревнований по стрельбе из лука по мишеням и без них являются следующие.

Стрельба Клаут

Стрельба по горизонтально размещенной на земле мишени проводится на дистанции 165 м для мужчин и 125 м для женщин и ведется в одном направлении. Используется круглая мишень диаметром 15 м, которая разделена на пять концентрических зон, каждая шириной 1,5 м. Диаметр центральной зоны – 3 м.

Центр мишени обозначается треугольным флагом высотой 80 см. Достоинство зон мишени: центр – 5 очков и далее 4, 3, 2, 1 очко (рис. 13).

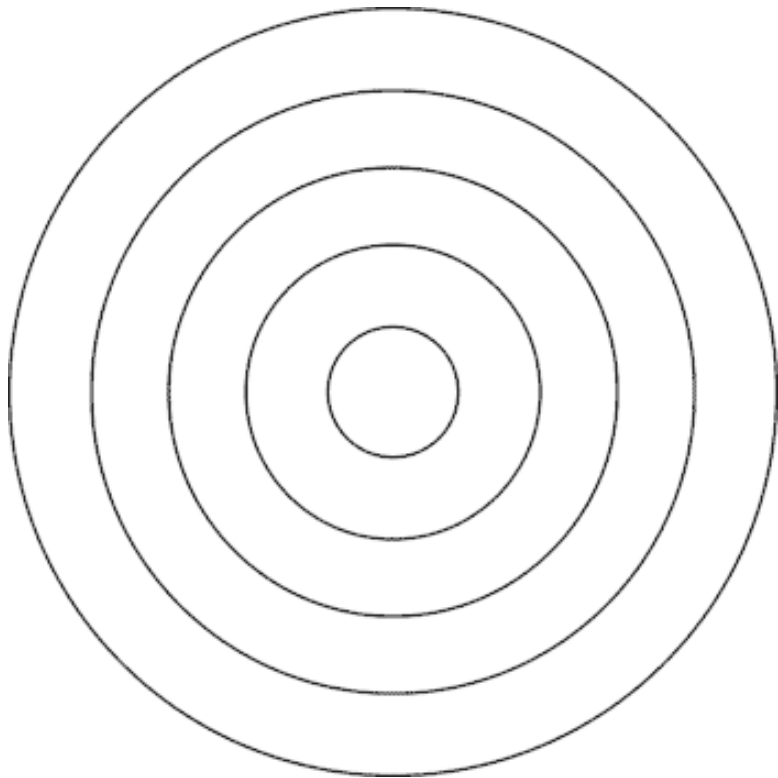


Рис. 13. Мишень для стрельбы Клаут

Стрельба на дальность

Стрельба на дальность производится из луков, предназна-

ченных для стрельбы по мишеням и специально созданных для стрельбы на дальность.

Стрельба ведется из луков с мощностью от 22,6 кг для мужчин и от 15,8 кг для женщин.

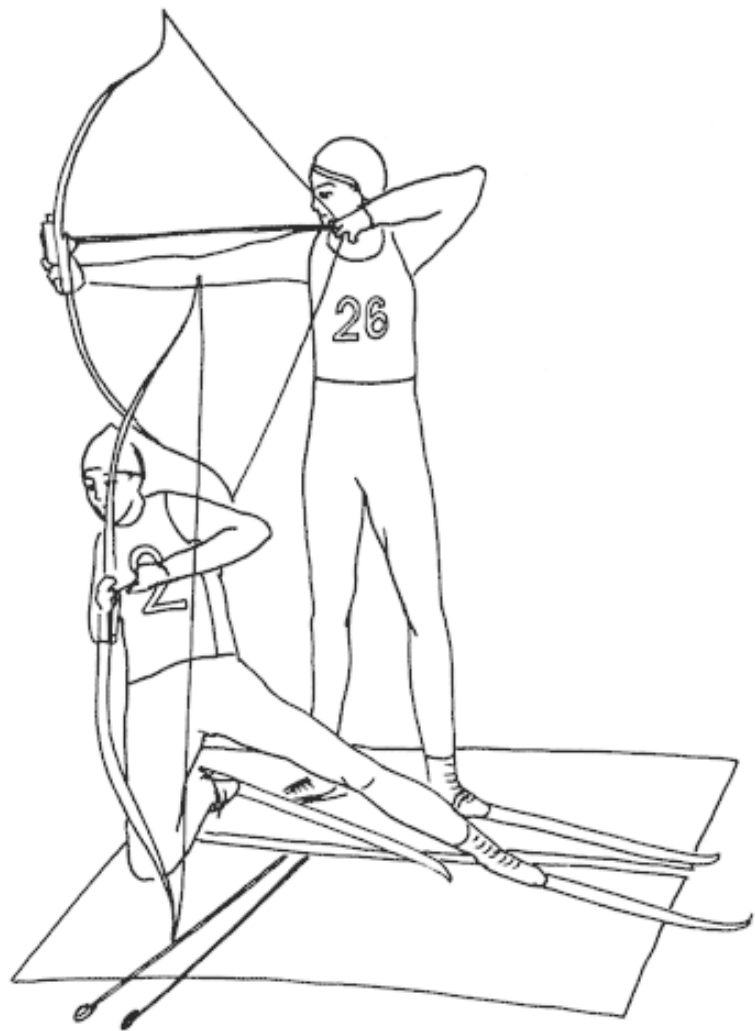
Но наиболее популярным является все же стрельба из огнестрельного оружия. Особенно стоит выделить спортинг. Спортинг – это разновидность стендовой стрельбы, объединяющая в себе практически все спортивно-охотничьи дисциплины: стрельбу по летящим по воздуху и движущимся по земле мишеням, имитирующим своими разнообразными траекториями полет птиц и бег зверей в условиях природных особенностей местности.

Стрелок в спортинге, как правило, не видит мишени в момент ее запуска. Спортинг требует от спортсмена прежде всего умения распределять свои силы. Для того чтобы отстрелять серию в 25 мишеней, приходится передвигаться с оружием по определенному маршруту (охотничьей тропе) от одной площадки к другой. Как правило, стрелок проходит три таких маршрута в день, с 4–5 площадками на каждом из них.

Стрельба ачери-биатлон

Бег на лыжах со стрельбой из лука. Эта спортивная дисциплина включает в себя индивидуальное и командное соревнование по кольцевой лыжной трассе с промежуточными

стрелковыми рубежами, где спортсмен выпускает 4 стрелы на рубеж по падающим мишеням. Стрельба ведется стоя и с колена (рис. 14).



Дуплетная стрельба

Это один из видов спортивно-охотничьей стрельбы, имеющий ряд особенностей по организации, при котором стрельба ведется по дуплетам, одинаково выпускаемым для одного стрелкового места. Каждое стрелковое место обычно располагается в удалении друг от друга. В серии допустимо использование одиночных мишеней для обеспечения кратности: две одиночные мишени для серии 50 выстрелов, 4 одиночные мишени – для серии 100 выстрелов и 6 одиночных – для серии 50 выстрелов.

Самым старшим по возрасту олимпийским чемпионом в истории дартса был Оскар Сван, который победил в стрельбе по мишени «бегущий олень». Это состязание состоялось в 1912 г. В тот день, когда он стал чемпионом, ему было 64 года и 8 месяцев.

Компакт-спортинг

Этот вид спортивно-охотничьей стрельбы отличается тем, что стрельба серии 25 мишеней производится на ограниченных площадях, либо стандартных площадках круглого и

траншейного стендов, либо на площадках, имеющих размеры, приближенные к ним. Максимальная дальность поражения мишеней составляет не более 35 м.

Большой спортинг

Данный вид спортивно-охотничьей стрельбы по сравнению с компакт-спортингом и другими видами значительно более сложен по организации, требует большего количества метательной техники, проводится на обширных участках местности.

Большой спортинг наиболее сложен по разнообразию траекторий мишеней, наличию максимально дальних дистанций стрельбы, отличается жесткими требованиями к изготовке стрелка. К усложняющим элементам можно отнести и то, что стрелок, как правило, не видит мишень в момент пуска ее машинкой, при этом судья дублирует команду стрелка (свистком, взмахом руки, по рации и т. д.), так как часть машинок может обслуживаться заряжающим пускальщиком, находящимся за естественным или искусственным укрытием.

Большой спортинг предъявляет к стрелкам повышенные требования: иметь с собой необходимое снаряжение, переносить его по местности (как на охоте), уметь распределять свои силы, так как, для того чтобы отстрелять серию 25 мишеней, приходится передвигаться по маршруту от одной

стрелковой площадки к другой, при этом сделать 4–5 стартов в стрельбе. Серия 25 мишеней занимает, как правило, более 1 ч по времени (вместе с переходами) (рис. 15).

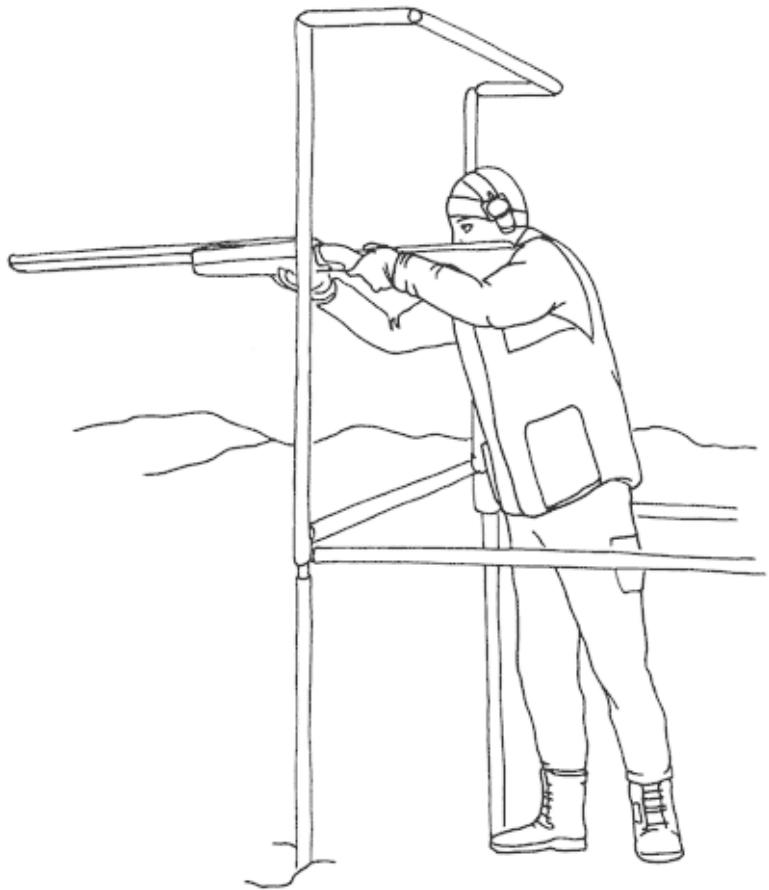


Рис. 15. Спортинг

Русский спортинг

Это одна из дисциплин спортинга, при которой на каждом стрелковом месте мишень (тарелочка) имитирует полет конкретного вида дичи (утки, гуся, тетерева, болотной дичи, фазана, куропатки, зайца и т. д.). При этом предусматриваются наиболее часто встречающиеся на охоте парные полеты мишеней, или одновременные вылеты в одном направлении, или вылеты из близко расположенных машинок.

Программа соревнований – 100, 150, 200 мишеней. Стрельба с подхода (охотничья тропа) – минимально 5 различных траекторий полетов птиц, минимальное количество машинок – 10 штук. Дистанция тропы – до 30 м. Дистанция стрельбы разбивается на 10 одинаковых секторов. Мишень подается без команды стрелка во время его движения произвольно в каждом секторе, по индивидуальной программе, неизвестной спортсмену. Программа определяется жеребьевкой.

Первые стрелковые состязания лыжников (биатлон) были проведены в 1776 г. в Норвегии.

Линейная стрельба

На площадке установлена единственная метательная машинка, размещенная в конструкции шириной около 2,5 м и высотой передней части, равной 0,91 м. Пять стрелковых позиций на расстоянии 2,75 м друг от друга образуют дугу, удаленную от корпуса машинки на 14,5 м. Мишени (стандартного размера и обычно черного или ярко-оранжевого цвета в зависимости от фона) имеют фиксированную скорость и высоту подъема, но могут перемещаться из стороны в сторону максимум на $22,5^\circ$ в любую сторону от прямой линии.

В безветренную погоду они должны пролетать расстояние 48–50 м. Пристрелочные мишени настраиваются так, чтобы проходить через обруч диаметром 0,91 м, расположенный на высоте 2,7 м и на расстоянии 9 м вдоль оси.

Пропеллеры

Мишень представляет собой пластмассовый вертолет с двумя крыльями, центральная часть корпуса – вставная деталь белого цвета. Цель стрельбы – поразить мишень с достаточной силой, чтобы центральная часть отделилась и упала в пределах установленного ограждения.

Площадка оборудована пятью машинками для запуска

мишеней, расположенными по дуге на расстоянии 4,5 м и обращенными к спортсмену, который находится на дорожке длиной 7 м. Ближайшая точка дорожки находится на расстоянии 21 м от метательных машинок, и стрелок отходит дальше назад для усложнения стрельбы. Ограждение высотой 60 см установлено в 21 м за линией метательных машинок.

Машинки для запуска мишеней оборудованы небольшими вибрационными электродвигателями, которые вращают мишени на больших оборотах. При запуске мишень двигается в неопределенном направлении, и полет ее полностью непредсказуем.

Характерной особенностью соревнований в этом виде стрельбы является небольшое количество мишеней – обычно не более 25. Спортсменам приходится долго ждать между запуском мишеней, чтобы получить возможность внимательно сосредоточиться. Стрелок подходит к отметке, занимает позицию и сообщает, что готов. Это служит сигналом для запуска двигателей.

По команде «Дай!» заслонка перед одной из мишеней откидывается, и мишень выпускается. Выбор метательной машинки беспорядочный. Спортсмену разрешается сделать два выстрела, но у него есть всего пара секунд для выстрела, до того как мишень улетит за ограждение.

Мишень считается пораженной, если центральный белый диск полностью отделился и упал в пределах отмеченной

территории. Если сломалось только крыло мишени, процесс повторяется.

Универсальная траншея

Спортивная площадка для стендовой стрельбы с размещением пяти стрелковых площадок в одну линию на расстоянии 1,5 м от машинок для метания тарелочек. В траншее размещаются 5 групп по 3 машинки в каждой. Одна серия – 25 мишеней.

В стрельбе на траншейном стенде каждый раз из траншеи подаются по две мишени, т. е. всего получается 50 мишеней.

Универсальная траншея представляет собой вариант международной стрелковой дисциплины – Олимпийской Траншеи. Но в отличие от Олимпийской Траншеи крупные чемпионаты обычно открыты для участия в них индивидуальных стрелков, а также официальных команд, если не будет превышено намеченное количество, что дает возможность стрелку-любителю ощутить атмосферу крупных стрелковых соревнований на обширных территориях.

В конце XIX – начале XX в., в том числе и на нескольких первых Олимпийских играх, стрелки вели огонь по подбрасываемым в воздух живым голубям. Затем голубей сменили тарелочки.

Автоматический мульти-трап

Автоматический мульти-трап является сравнительно новой дисциплиной в стрельбе по спортивным мишеням и представляет собой продукт совместной технологии, относящейся к машинкам для запуска мишеней. На площадке всего одна автоматическая машинка, которая обеспечивает постоянное изменение угла и высоты полета мишеней. Эта особенность представляет огромное разнообразие мишеней для стрелков, однако мишени подаются беспорядочно. Основная программа соревнований выполняется в течение двух дней и включает стрельбу по 200 мишеням.

В этой дисциплине имеется пять стрелковых мест, расположенных на одной линии на расстоянии 3 м друг от друга, которые, в свою очередь, находятся в 15 м от машинки. Линия для стрельбы может быть прямой, как в Олимпийском траншейном стенде, или изогнутой по радиусу 15 м. Машинка устанавливается выше уровня земли (рис. 16).

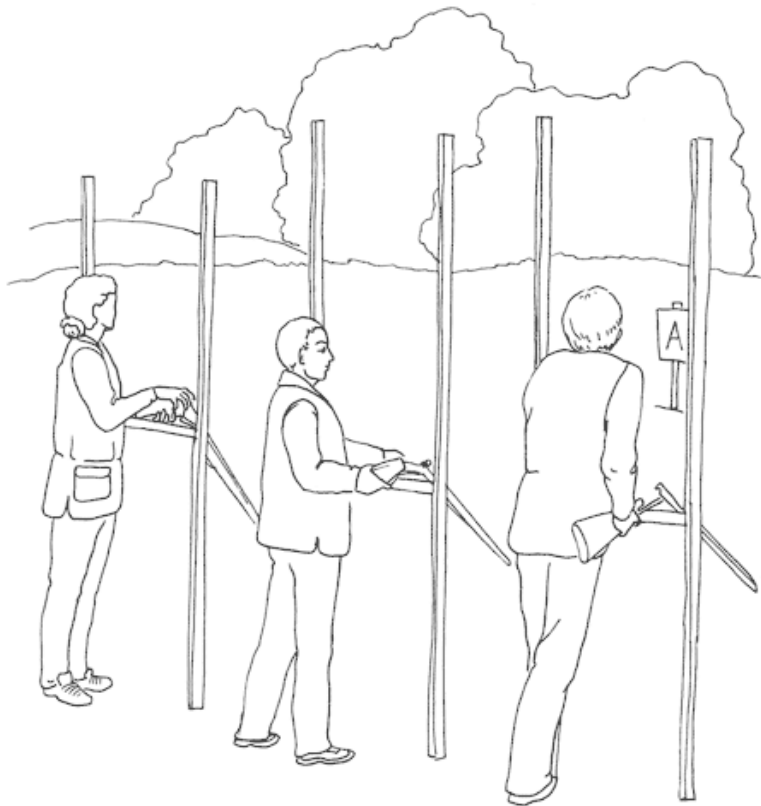


Рис. 16. Стрельба по вылетающим мишеням

Круглый стенд

Территория, имеющая форму полукруга, используется для Круглого Стенда Американской Национальной Стрелковой Ассоциацией по Круглому Стенду, но с более очевидной разницей – добавляется стрелковое место 8 в центре оси. Используются стандартные мишени с метательными машинками, установленными таким образом, что мишени пролетают 55 м в безветренную погоду.

Мишени запускаются как с «высокого», так и с «нижнего» корпусов, проходя зону точки пересечения. Делается отметка границы 40 м от каждого корпуса метательной машинки, т. е. устанавливаются пределы, в которых нужно поразить мишень.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.