

بچه پیکان

آشنایی با رشته آماجه (دارت)

مهدی زارعی



ورزشی

۴۴

«آماجه» نوعی سرگرمی است که شرکت‌کنندگان در آن، پیکان‌هایی را به سمت یک هدف که به شکل یک صفحه است، پرتاب می‌کنند. صفحه از حلقه‌هایی رنگین تشکیل شده است و برخورد پیکان به هر بخش از این صفحه، امتیاز خاصی دارد. آماجه را می‌توان نوعی هنر و سرگرمی دانست، اما با توجه به اهمیت تمرکز، قدرت محاسبه و پرتاب پیکان در این رشته، آن را به‌عنوان ورزش می‌شناسند؛ توانایی‌های مورد استفاده در این رشته می‌تواند در تمام لحظه‌های زندگی - از جمله هنگام تحصیل - برای ما مفید باشد.

نحوه پرتاب

برای پرتاب پیکان، در صورتی که با دست راست پرتاب می‌کنیم، باید پای راست را جلو بگذاریم، ولی اگر با دست چپ پرتاب می‌کنیم، پای چپ را جلو می‌گذاریم و آماجه را با دقت به سمت تخته آماجه پرتاب می‌کنیم. ارتفاع این تخته از سطح زمین ۱۷۳ سانتی‌متر و فاصله پرتاب‌کننده تا تخته ۲۳۷ سانتی‌متر است. تخته آماجه ۶۲ قسمت مخصوص امتیاز دارد و هر قسمت دارای امتیازی جداگانه از بخش‌های دیگر است.

نوجوان

شماره ۲ آبان ۱۴۰۴

تعداد پرتاب‌ها

آغاز مسابقهٔ آماج، با پرتاب یک آماج از طرف هر بازیکن (یا هر تیم) انجام می‌گیرد. هر بازیکنی که پرتاب او به «میان خال» یا مرکز تختهٔ آماج نزدیک‌تر باشد، بازی را آغاز خواهد کرد.

در هر دور مسابقهٔ آماج، هر بازیکن سه بار حق پرتاب دارد و پس از آن که سه پرتاب هر نفر تمام شد، بازیکنی که امتیاز بیشتری کسب کرده، آن دور را برنده می‌شود. تعداد دورها معمولاً عددی فرد است (۳، ۵، ۷ و...)، زیرا برندهٔ مسابقه کسی خواهد شد که تعداد بیشتری از دورها را به سود خود تمام کرده باشد.

قوانین

پس از آنکه بازیکن برای مسابقه فراخوانده شد، حداکثر پنج دقیقه فرصت دارد که خود را به تختهٔ پرتاب برساند.

در مسابقه‌ها، سطح هر تخته باید با لامپی با نور حداقل ۱۰۰ وات روشن شود. این لامپ در مسابقه‌های نیمه‌نهایی و نهایی به دو عدد افزایش می‌یابد. لامپ‌ها باید به‌گونه‌ای قرار داده شوند که روی تخته سایه ایجاد نکنند.

اگر داور نتواند تشخیص دهد که آماج کدام بازیکن به مرکز نزدیک‌تر است، یا اینکه هر دو آماج در حلقه ۲۵ امتیازی قرار گرفته باشند، دستور پرتاب مجدد را صادر می‌کند.

پیش از شروع مسابقه، به هر بازیکن شش عدد دارت برای تمرین داده خواهد شد.

اگر وسایل و تجهیزات بازیکنی هنگام پرتاب آسیب ببیند، او سه دقیقه فرصت دارد تا آن‌ها را تعمیر کند.

اگر یک بازیکن دارت بخواهد برای کشوری غیر از کشور خود مسابقه دهد، باید دست کم سه سال از آخرین مسابقه وی برای کشور خودش گذشته باشد.

تختهٔ آماج

تختهٔ دارت به شکلی طراحی شده است که «میل‌های فلزی درون آن» محدودهٔ دایره‌ای تخته را به قسمت‌هایی مثلثی شکل تقسیم کرده‌اند. در انتهای هر مثلث، عددی نوشته شده است و برخورد پیکان به آن مثلث، امتیاز نوشته شده در کنار مثلث را برای شرکت‌کننده به ارمغان می‌آورد.

هر مثلث با میل‌های فلزی به چهار قسمت تقسیم شده است. در هر بخش مثلثی شکل دو مستطیل کوچک وجود دارد. در صورت برخورد پیکان با مستطیل کوچک انتهایی دایره، امتیاز آن بخش در ۲، و در صورت برخورد آن به مستطیل کوچک وسط هر مثلث، امتیاز در ۳ ضرب می‌شود. در مرکز تختهٔ آماج دو دایره کوچک وجود دارد. برخورد پیکان با دایرهٔ بزرگ‌تر امتیاز ۲۵ و با دایرهٔ مرکزی امتیاز ۵۰ را برای پرتاب‌کننده دارد.



آماج

پیکان از چهار قسمت تشکیل شده است:

نوک (Tip یا Point)، بارل (Barrel)، شافت (Shaft) و فلاپت (Flight).

طول آماج نباید بیشتر از ۳۰/۵ سانتی‌متر و وزن آن نیز نباید بیشتر از ۵۰ گرم باشد.

تعداد شرکت‌کننده‌ها

مسابقه‌های آماج به صورت رقابت‌های انفرادی (مسابقهٔ دو نفر با یکدیگر)، دو نفره و تیمی (۳ نفره) برگزار می‌شود. اعضای هر تیم را تا پیش از پرتاب اولیسن پیکان می‌توان تعویض کرد. علاوه بر این، در رقابت‌های تیمی یا دو نفره، اگر بازیکنی نتواند به بازی ادامه دهد، تعویض او امکان‌پذیر است. در مسابقه بازی نکرده باشد، اعضای هر تیم باید لباسی یکسان بپوشند؛ مثلاً پیراهن، بلوز، دامن یا شلوار آن‌ها باید یک‌رنگ و یک مدل باشد.

