

COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: LOS DARDOS



Jorge Mariano Altozano
Año 2010



ÍNDICE

1. Introducción: Origen e historia del juego
2. Descripción del material
 - 2.1 Los dardos
 - 2.1.1 La punta
 - 2.1.2 El barril
 - 2.1.3 Cañas o colas
 - 2.1.4 Plumas o veletas
 - 2.2 La diana
 - 2.2.1 Dianas electrónicas
 - 2.2.2 Dianas convencionales
3. Modalidades y reglas de juego
 - 3.1 Reglas básicas de juego
 - 3.2 Modalidades
4. Referencias bibliográficas



1. Introducción: Origen e historia del juego.

Los dardos son un juego que se practica individualmente o por equipos, y que consiste en lanzar tres dardos alternativamente cada jugador a una diana hasta completar una puntuación determinada o alcanzar unos sectores determinados una serie de veces también determinada, según la variante del juego a la que se esté jugando.

La primera vez que se mencionan los dardos en los libros de historia fue en 1314. Entre batalla y batalla los soldados aburridos, lejos de sus mujeres, novias y amantes, se ocupaban en otros menesteres, uno de los cuales era competir entre ellos lanzando astillas u otros materiales punzantes a las tapas de los barriles de vino. Posteriormente utilizaron la sección de un tronco de árbol colgado entre unas ramas. Los mismos círculos concéntricos de la madera servían para definir las diferentes puntuaciones. Durante mucho tiempo le consideraron como un deporte practicado por los militares. Era muy apreciado ya que mantenía la puntería de los soldados, entrenando el lanzamiento de armas ligeras contra el enemigo.

La historia de los dardos en España empezó en los años 60, cuando comenzó el boom turístico en las zonas costeras españolas. En muchos locales con asiduos clientes ingleses, o que incluso los dueños eran ingleses, se empezaron a colocar dianas para entretenimiento de los clientes. En poco tiempo ya se iniciaban algunas pequeñas ligas locales, con la finalidad de que los clientes fueran conociendo a otros jugadores, y empezara a subir el nivel de juego.



No obstante, la mayor difusión de este juego vino con la invención de las dianas electrónicas en Estados Unidos, en los años 80 (hasta los 90 no llegaron a España), que simplificó mucho el juego, ya que la diana electrónica lleva automáticamente la puntuación, sin necesidad de tener que usar papel y bolígrafo como en las dianas tradicionales o "de pelo".

2. Descripción del material

2.1 Los dardos

En los dardos podemos diferenciar cuatro partes:



Ilustración 1: Partes de un dardo

2.1.1 La punta

Podemos diferenciar 3 tipos de dardos en función del tipo de punta:



- De punta de acero

Estos dardos se utilizan para jugar en dianas llamadas de pelo (antiguamente de camello, normalmente) en la actualidad son de sisal prensado. Su peso varía desde los 21 gramos hasta los 28 normalmente, pudiendo llegar a ser de 40 gramos.

- De plástico o electrónicos

Son dardos más ligeros que los anteriores, apropiados para dianas electrónicas. El motivo de que sean más ligeros es para evitar un excesivo desgaste de la diana. Los más comunes suelen pesar entre 16 y 18 gramos, aunque hay algunos, poco utilizados, que pueden pesar menos. Se diferencian por llevar la punta de plástico.

- De cerbatana

Otra modalidad de dardos son los dardos con cerbatana. En este caso, la distancia a la diana es mayor y los dardos son muy pequeños (del orden de 2 centímetros).

2.1.2. El barril

Antiguamente, los dardos estaban hechos de madera. Con el paso del tiempo, los métodos de fabricación progresaron y se empezaron a utilizar metales refinados. A partir de la 2ª Guerra Mundial el uso de estos metales se hizo extensible al circuito de dardos, Actualmente los barriles de los dardos se fabrican de diversos materiales. A continuación veremos los más extendidos:



- Dardos de Bronce

Es una aleación de cobre y zinc. Fue el primer metal que se utilizó para fabricar barriles de dardos. Es una aleación ligera y se amolda muy bien a la maquinaria. Al ser de gran ligereza, los dardos tienden a ser largos (mayor peso).

- Dardos de Níquel-Plata

Es una aleación de cobre, níquel y zinc. Es algo más pesado que el bronce, pero lo suficientemente ligero para ser fácilmente tratado por la maquinaria. La tendencia del dardo es que vaya a ser largo, igual que el anterior.

- Dardos de Tungsteno

Es el elemento nº 74 de la tabla periódica y tiene un peso molecular de 183,85. Es muy pesado y muy quebradizo. Se utiliza para la fabricación de los filamentos de las bombillas. La mayor ventaja es su relación peso/volumen (densidad). La diferencia que estriba sobre los anteriores es considerable, siendo un 2,55 de densidad superior. Es decir, un barril de bronce es el doble de tamaño que uno de tungsteno, para el mismo peso.

En un principio, los dardos de tungsteno eran prohibitivamente caros, debido a que el proceso de refinamiento no estaba muy pulido. Desde hace poco tiempo, estos dardos de tungsteno y níquel son más



baratos y los de mayor venta en este deporte. Debido a lo quebradizo que es este material, se ha de combinar con otros más ligeros, para evitar que los barriles se rompan con frecuencia. El metal adecuado es el níquel.

La mezcla de tungsteno-níquel se realiza en distintos porcentajes:

Tungsteno	Níquel
65%	35%
80%	20%
90%	10%
95%	5%
97%	3%

La combinación más frecuente es 80% y 20%. Cuanto mayor sea el % de tungsteno, mayor será la posibilidad de rotura del dardo.

Recientemente, también se ha mezclado el cobalto con el tungsteno. El peso molecular del cobalto es 58,94 (más pesado que el níquel). La mezcla más frecuente suele tener entre un 3% y 5% de cobalto. Lo máximo que podemos encontrar en el mercado es una mezcla 90% tungsteno y 10% cobalto.

2.1.3 Cañas o colas

Otra parte importante es a la hora de elegir las cañas o colas, que las hay de diversos tamaños y estilos, utilizando para su fabricación materiales como el aluminio, plásticos y últimamente también titanio, entre otros materiales. En su elección lo más importante es la



longitud de la misma, según el estilo de tiro que tengamos.

2.1.4. Plumas o veletas

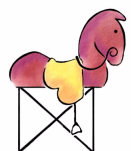
Por último, las plumas o veletas, que las hay de múltiples estilos y formas, fabricadas principalmente en diversos tipos de plásticos, pero en algunos casos podemos encontrarlas de tela u otros materiales.

Los distintos tipos van desde las rectas, con forma de pera, Standard y extra (éstas son las más generalizadas aunque las hay de muchas formas y estilos).

2.2 La diana

2.2.1 Dianas electrónicas

Las dianas electrónicas de dardos nos evitan la necesidad de tener que anotar nuestros resultados en cada tirada ya que la diana lo hace por nosotros. Estas dianas trabajan con un sistema de los sensores que detectan el área donde un dardo aterriza. Estas áreas se han preprogramado con una cuenta correspondiente, la cual suma cada tirada en el marcador. Cuando un dardo golpea al tablero, un sensor se apaga y envía la información a una computadora simple unida a la diana. El ordenador también lleva la cuenta de cada dardo que tiramos y va sumando los puntos que conseguimos después de cada dardo lanzado. Afortunadamente, algunos fabricantes de dianas han podido combinar la robustez de un tablero convencional con las ventajas de la electrónica, permitiendo que los jugadores utilicen dardos con punta de acero con las ventajas de la anotación



automática de las dianas electrónicas. Esto ha conducido a fabricantes electrónicos de dianas a intensificar la calidad de sus productos.



Ilustración 2: Diana electrónica

2.2.2 Dianas convencionales

Las primeras dianas que se construyeron estaban fabricadas con pelos de cerdo llamados cerdas y esa base se sigue manteniendo en la filosofía de fabricación de las actuales dianas, evidentemente adaptadas a los tiempos de ahora con distintos materiales de fabricación. El material más común usado para las dianas conocidas como las de pelo es corcho y sisal. El sisal es un material fibroso de uso general en la fabricación de la cuerda. Cuando un dardo pincha el corcho, las fibras rellenan el agujero dejado por el dardo. No se hace ningún agujero y daños reales, lo que significa que el tablero puede durar mucho más tiempo que si solo estuviese fabricada de corcho. Otro factor es el rebote de los dardos, que se produce cuando el dardo golpea una sección de la diana que está cubierta con el alambre que delimita las distintas zonas de puntuación y las grapas



que sujetan el mismo a la diana. Estos alambres y grapas se encuentran generalmente en la superficie del tablero. Las arañas forman las líneas de demarcación para las áreas que anotan en la diana (dobles y triples). Puesto que la punta de un dardo no puede penetrar la araña, el dardo sale despedido. Los fabricantes de dardos han tratado el problema haciendo dardos con punta retractable, con un sistema anti rebote, pero no del todo efectivo aunque si reduce el número de dardos que rebotan de la diana. Cuando las puntas de estos dardos golpean una araña, esta se mueve hacia atrás levemente y permite que el ímpetu del tiro empuje nuevamente al dardo dentro del tablero. Los fabricantes de dianas, por otra parte están proporcionando la solución insertando arañas y alambres mucho más finos en la diana. Las líneas de demarcación siguen siendo visibles, pero el problema de los rebotes se reduce mucho.



Ilustración 3: Diana convencional

3. Modalidades y reglas de juego

3.1 Reglas básicas de juego



Principalmente, las partidas de dardos se disputan entre jugadores individuales o dos equipos. Los equipos pueden estar compuestos de dos o más jugadores cada uno. Generalmente, nueve dardos son los que se permiten para que cada jugador caliente antes del comienzo de la partida. Entonces, se decide el equipo o jugador que tirará primero, normalmente esto se decide tirando un dardo al centro y comenzando el que quede más cerca del mismo, aunque también se puede decidir con una moneda al aire. En cada tirada los jugadores deben tirar los tres dardos. Teóricamente, si un jugador pisa la línea de tiro con el pie, esa tirada será anulada y los puntos no contarán, al igual que si un dardo se tira accidentalmente y este sobrepasa la línea de tiro, este se contará como dardo lanzado. Después de finalizar la tirada, los dardos deben permanecer unos segundos en la diana para que se verifique la puntuación obtenida y restarla. Un dardo si rebota de la diana no puntuará al no haber caído dentro de la diana y este no se podrá volver a tirar, sólo puntúan los dardos que permanecen clavados hasta el fin del lanzamiento de los tres dardos y tras la verificación de la puntuación por la persona que esté regulando la partida. El sistema de la puntuación de la diana es muy simple, cada dardo clavado en la zona sencilla sumará la puntuación marcada en cada extremo de la diana. El anillo doble se encuentra en la zona más lejana al centro de la diana y cada dardo que caiga en esa zona se debe multiplicar por dos los puntos marcados. El anillo triple se encuentra en la zona más cercana al centro y multiplica por tres la puntuación marcada para esa zona. Después nos encontramos con el centro, dividido en la zona verde y la roja. La verde puntúa 25



puntos mientras que la roja 50 y se puede utilizar para finalizar la partida en doble.

3.2 Modalidades

Existen muchas modalidades de juego de los dardos, aquí les vamos a presentar las más extendidas:

- 301, 501, 701, etc.

Variante del juego de los dardos en la que cada jugador tiene que partir de una de estas puntuaciones, elegida al comienzo por ambos contrincantes, y deben llegar hasta cero justo restando de esta puntuación la puntuación conseguida con los tres dardos en cada tirada. Para iniciar la partida (in) y llegar a cero o "cerrar" (out) la partida existen tres variantes o formas de hacerlo: comenzando o cerrando en sector sencillo, en sector doble (opción "double in/out") o en sectores doble y triple (opción "master in/out").

- Cricket

Variante del juego de los dardos que consiste en "cerrar" una serie de seis números más la diana acertándole tres veces con los dardos a cada uno. Los números con los que se juega más frecuentemente son el 20, 19, 18, 17, 16 y 15, más la diana (bull). Además de este mismo juego existen multitud de variantes, según se aumente la dificultad, eligiendo opciones como por ejemplo llevar además una puntuación, a favor (cricket "normal") o en contra (cricket cut throat o a degüello), o no llevarla (no score), que condicionará que se pueda ganar la partida una vez cerrados los siete números. Además existen otras variantes, como "wild cricket" (la diana elige los números que puntuarán), "crazy cricket" (los números a los que tirar, a menos que



se cierran, cambian en cada ronda), "wild and crazy cricket" (combinación de los dos anteriores), y "pick it cricket" (los jugadores eligen los números a los que tirar con los números a los que acierten en el calentamiento o con la mano).

- High Score

Variante del juego que consiste en alcanzar la máxima puntuación posible en un número limitado de tiradas que normalmente son siete.

- Arround the clock

El objeto de este juego popular es ser el primer jugador en acertar en cada número en la diana del 1 al 20. Los números se deben conseguir en orden, y los jugadores se alternan después de cada tres dardos tirados. Si un jugador no puede pasar cierto número, no podrá avanzar al siguiente hasta que lo consiga.

- Grand national

Los jugadores comienzan en 20 y se mueven en una dirección a la izquierda. Hay diecinueve números a saltar. Cada jugador tiene que lanzar por lo menos un dardo de cada tres en los números (en la orden de la diana por ejemplo 20, 5, 12, 9 y así sucesivamente). Cuando un jugador no puede hacer su caballo "cae". El ganador es el que termine antes toda la diana sin caerse.

- Killer

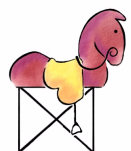
También conocido como el asesino, que es su traducción al castellano, es un buen juego cuando tienes mucha gente que quiere



jugar al mismo tiempo. Hay varias variaciones a este juego pero las reglas son básicamente iguales. En primer lugar cada jugador dibuja porciones es decir un número entre 1 y el 20. Esto se escribe primero en números en un papel. Los nombres de cada jugador se registran en la pizarra junto con su número. Entonces dan cada jugador entre 3 y 5 vidas. El objeto de este juego es para cada lanzador durante la primera ronda es conseguir el doble de su propio número tres veces para convertirse en asesino. Una vez que hayan conseguido esto entonces deben intentar acertar en los dobles de sus contrincantes. Cada vez que un jugador con el grado de asesino golpea el doble de uno de los contrincantes, estos pierden una vida. Los asesinos pueden también caer en un suicidio si accidentalmente le dan a su doble, perdiendo así una de sus vidas. El ganador es el último jugador que quede "vivo".

- Shanghai

Los jugadores lanzan una moneda al aire para ver quién comienza el juego. Los jugadores comienzan lanzando en el número 1 de la diana. El objeto es golpear uno solo, triple y doble (en cualquier orden). Si ningún jugador alcanza esto en el número 1, el juego se mueve al número 2 y así sucesivamente hasta que alguien gana. Este juego puede ser también en orden aleatorio y los jugadores que no anotan ninguno van siendo eliminados.



4. Referencias bibliográficas

Índice bibliográfico

- <http://www.wikipedia.org>
- <http://www.darderos.com>
- <http://www.dardosciudadreal.com>

Índice de las ilustraciones

- Ilustración portada: J. M. Blanco www.flickr.com
- Ilustración 1: <http://originaldards.com>
- Ilustración 2: <http://originaldards.com>
- Ilustración 3: <http://lamarmota.wordpress.com>

