

# MATEMÁTICAS DE CERCA

## Números

## Los números de una diana

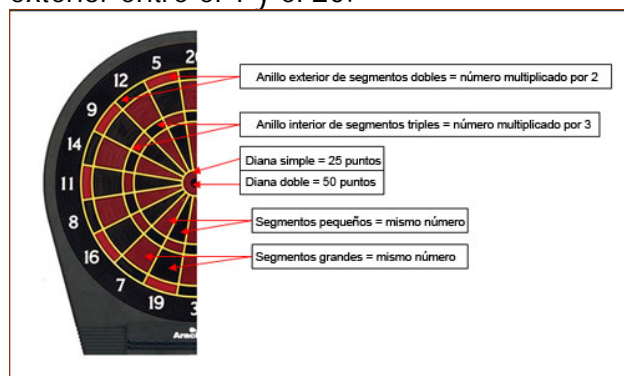
20 1 18 4 13 6 10 15 2 17 3 19 7 16 8 11 14 9 12 5

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

135  
2011

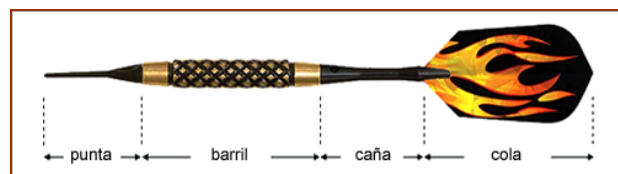


La diana está fraccionada en 20 sectores circulares, divididos por dos estrechas coronas circulares en trapecios circulares (llamados segmentos), numerados en el exterior entre el 1 y el 20.



El **sistema de la puntuación** de la diana es 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. Además está el centro, dividido en la zona verde que puntúa 25 puntos y la roja que lo hace con 50.

Existen  $20! = 2\,432\,902\,008\,176\,640\,000$  formas posibles de colocar los 20 valores de los sectores de una diana.



La invención de la curiosa secuencia numérica que se utiliza en la diana se debe al carpintero inglés Brian Gamlin a finales del siglo XIX. **Esta ordenación se diseñó con el fin de reducir la incidencia de tiros con suerte.** La colocación de números pequeños al lado de los números grandes, por ejemplo 1 y 5 al lado de 20, 3 y 2 al lado de 17 ó 4 y 1 al lado de 18, penalizan la poca puntería. Así, si se tira para la zona del 20, y no se acierta, se puede conseguir 1 ó 5 puntos.

Ningún día sin leer

Ningún día sin pensar