



Estratégias de el **juego** de **Cricket**

“Todo lo que necesitas
saber para convertirte
en un experto”



eBook de acceso gratuito
Versión 1.0 – Septiembre 2010

Más información:

Web: www.bfdarts.com
Web: www.bfdarts.es
Email: info@bfdarts.com

Edición y dirección; Fernando Berral
Diseño cubierta; Borja Gómez
Maquetación y diseño; Francisco Cámara

Depósito legal propiedad de Bull Flight Darts S.L.
Impreso en España

Este libro se publica bajo licencia de tipo “Reconocimiento – No comercial – Sin obra derivada”, se permite su copia y distribución por cualquier medio siempre que mantenga el reconocimiento de sus autores, no haga uso comercial de la obra y no realice ninguna modificación de ella.

Índice

P-. Bienvenido a la librería gratuita de bfdarts.com

1-. Introducción; por Fernando Berral

2-. Definición de cricket y variedades de juego

3-. Estrategias

3.1-. La diana

3.2-. Nuestro rival

3.3-. ¿A qué número lanzo?

3.4-. El juego

3.4.1-. Cricket Individual normal entre dos jugadores

3.4.2-. Cricket Team

BIENVENIDO A LA LIBRERÍA GRATUITA DE



Desde bfdarts queremos agradecerte la confianza depositada en nosotros y esperamos que este ejemplar que acabas de adquirir sea de tu agrado.

Para nosotros es un reto el poder hacer llegar a todo el mundo las técnicas, estrategias, trucos, entrenamientos... de nuestra pasión, LOS DARDOS, para ello hemos creado esta biblioteca de libros gratuitos para que todas las personas puedan llegar a un dominio total de este deporte.

Esperamos que con este libro tú también puedas convertirte en un experto de estrategia. Agredecer a Fernando Berral, escritor de este libro, la colaboración prestada.

Borja Gómez
www.bfdarts.com

ESTRATEGIAS DE EL JUEGO DE CRICKET

Todo lo que necesitas saber para convertirte en un experto

1. INTRODUCCIÓN

Una de las características que define a todo gran deportista es la capacidad de este para desarrollar su nivel creativo, ya no solo en el aspecto físico que ha de desplegar en el momento de juego, sino también su preparación mental, psicológica y **conocimiento del medio**.

Se conseguirán mejores resultados si conseguimos dominar todos estos aspectos y muchos otros detalles que iremos tratando y que Bfdarts.com nos brinda por medio de estos ebooks de enseñanza que buscan el objetivo de brindarte ser mejor jugador de dardos y lograr así que consigas mejores resultados en el despliegue de tu juego.

Personalmente y al ser este el primer ebook que os dedicamos me gustaría primeramente agradecer a Bfdarts.com esta oportunidad que me brinda para poder enseñaros los conocimientos que he ido adquiriendo durante mi carrera dardera.

Así pues vamos a comenzar con lo más básico, que es el conocimiento del juego de Cricket y poco a poco nos iremos adentrando en aspectos más profundos para lograr nuestro objetivo que no es otro que conseguir ganar partidas.

Os recomiendo la lectura pausada y analista de lo que aquí os voy a enseñar, aunque a veces penséis que es algo básico para vosotros, pues, no solo de aciertos gana el dardero, a veces otros aspectos que pasamos por alto nos permiten ganar partidas de dardos.

Sin más preámbulos vamos a comenzar hoy tratando el juego de Cricket.

Fernando Berral

2. DEFINICIÓN

Dentro de las distintas variedades de juegos que nos ofrecen las máquinas de dardos de los operadores, existe un juego que es comúnmente aceptado por la inmensa mayoría de los jugadores de dardos por su versatilidad y la gran capacidad que ofrece ya no tan solo en variedad de juego sino también en la creación de distintas estrategias que pueden irse creando a medida que se desarrolla una partida de dardos. Este juego es el Cricket.

Una rápida definición de este juego podría consistir en decir que el jugador que lo practica ha de cerrar siete sectores o números de la diana incluyendo el “Bull” o “Centro” junto con otros seis números que especificará cada máquina o diana acertándoles en cada uno de ellos tres veces como mínimo.

Existen varios tipos de juego de Cricket, aunque básicamente nos acabaremos centrando en dos de ellos (Cricket Individual y Cricket Team).

Entre todas estas variantes que nos ofrece el Cricket están:

Cricket Normal

Puede jugarse desde 1 jugador hasta un número indeterminado de jugadores, pero normalmente no suelen ser más de 8 jugadores. Consiste en acertar tres veces los siguientes sectores (20, 19, 18, 17, 16, 15 y Diana-25-), a partir del tercer impacto en los sectores lograremos aumentar nuestra puntuación el valor del sector. El objetivo es lograrlo lo antes posible en número de rondas y además con la mayor puntuación posible por encima de la puntuación de los demás jugadores que participen.

En caso que no se logren cerrar todos los sectores indicados ganará el juego el jugador que mayor puntuación lleve en el momento final de la partida o en la última ronda.

- **Cricket Cut Throat**

Exactamente igual que el Cricket normal con la salvedad que los puntos que acumulemos no se sumarán en nuestro marcador sino que iremos acumulándoselos al resto de jugadores que no tengan cerrado el mismo sector que nosotros y ganará el juego el jugador que cierre antes todos los sectores con la menor puntuación.

- **Cricket pick it**

En esta variante los jugadores eligen los 7 sectores a los que quieren impactar

- **Wild Cricket**

En este formato es la diana la que nos elige los números a los que lanzar.

- **Crazy Cricket**

Interesante variedad de juego en el que la propia máquina nos va cambiando alocadamente la zona a lanzar si no conseguimos los aciertos en las rondas que nos exige la máquina.

- **Cricket No Score**

Aquí la puntuación no es importante, la máquina tan solo valorará los aciertos conseguidos en los números señalados.

- **Cricket Team**

Es uno de los juegos más utilizados y trata normalmente del desafío de 4 jugadores que juegan en pareja. La pareja ganadora es la que consiga que uno de sus miembros cierre antes todos los números y además que la suma total de sus puntos esté por encima de los puntos de la pareja rival.

También se ganará sin cerrar todos los números con las rondas concluidas teniendo más puntos acumulados que la pareja contraria, en caso de jugar un Cricket Team Normal.

Si el juego se eligiese en el formato Cut Throat como hemos explicado anteriormente los puntos juegan en contra de la pareja que los lleve.

Split Score

En esta modalidad cada jugador conseguirá hacer la mayor puntuación posible empezando el juego por los siguientes sectores (15, 16, Dobles 17, 18, Triples, 19, 20 y Dianas). En caso de no acertar alguno de los sectores que nos indica la máquina la puntuación del jugador se verá dividida por la mitad.

Una vez acabadas las rondas ganará el jugador que mayor puntuación haya obtenido

Si tengo que hacer un primer receso dentro de este ebook es aquí donde lo voy a hacer para indicar que es este uno de los grandes juegos que permiten al dardero un entrenamiento selecto antes de iniciarnos en una competición contra otro jugador.

Comprobaréis que es un juego que os va a exigir empeñaros con alta concentración y que si jugáis entre 3 y 5 partidas a esta variedad de Cricket antes de un campeonato vuestra acierto se multiplicarán sin duda alguna.

Así pues tomad nota de esta apreciación y pondela en práctica.

3. ESTRATEGIAS

Ahora sí, una vez conocido el medio vamos a tratar de explicar las mejores estrategias dependiendo de la diana, el rival y el juego que nos encontremos a la hora de jugar al Cricket.

3.1 La diana.

Uno de los primeros aspectos que tenemos que evaluar es en que tipo de diana vamos a jugar ya que no es lo mismo jugar al Cricket en diana ancha, que estrecha o diana de pelo.

Si evaluamos que vamos a jugar en una diana estrecha o diana de pelo debemos de tener en cuenta la dificultad de acertar en triples y dobles ya que estos son mucho más pequeños que los de la diana ancha, con lo cual, tendremos que tener muy presente que optar por lanzar a las zonas simples es un factor más que favorable que el mero empeño de tratar de realizar triples.

Con toda probabilidad ya se sea un buen jugador de dardos o un principiante es más que probable que si nos obcecamos en la búsqueda de triples nuestro rival nos adelante tranquilamente si tan solo se dedica a buscar números sencillos. Nos encontraremos con toda seguridad durante bastantes rondas en una situación de atasco y nuestro rival nos adelantará y conseguirá ganarnos.

Mi recomendación siendo un jugador principiante o medio es buscar en dianas estrechas o de pelo los números sencillos.

Si nuestra destreza ya nos permite en este tipo de diana conseguir con regularidad un triple cada vez que lanzamos tres dardos, entonces mi recomendación es buscar las zonas triples con tendencia a buscar el llamado **“no fallo”**, esto significa que si no consigo impactar en el triple deseado al menos mi fallo ha de ser un sencillo como mínimo.

Es aquí donde hago un segundo receso para hacer hincapié en este aspecto del **“no fallo”**. Este aspecto diferencia a unos jugadores de otros y les hace ser jugadores de mejor calidad dardera y por supuesto les hace en campeonatos parar rondas frente a otros que no lo consiguen y que frente a un fallo tratan de paliarlo con la búsqueda de otro triple.

El jugador que consiga dominar el **“no fallo”** ganará casi siempre al jugador que no lo consiga dominar.

Soy consecuente con la media de cada jugador, desde jugadores que poseen un 1.0 de media hasta jugadores que llegan a alcanzar un 6.0 de media y es evidente que el jugador de 1.0 de media en este apartado dirá “que difícil es hacer lo que me están explicando”. Correcto amigo..., pero para eso estamos aquí, para poner en práctica lo que estamos contando para conseguir que pronto ese 1.0 de media se quede atrás y pase a ser un 2.0, un 3.0 o quien no te dice a ti que puedas llegar a ser ese jugador de 6.0 que es capaz de medirse con los más grandes darderos de este u otros

países..., para ello paciencia que no solamente vamos a aprender a jugar a Cricket sino que si nos sigues con tu lectura vamos a conseguir que tu juego sea espléndido, de calidad y además vas a conseguir divertirte muchísimo jugando a los DARDOS!!.

Confía en nosotros y síguenos en estos ebooks que vamos a tratar absolutamente **TODOS LOS GRANDES ASPECTOS DEL MUNDO DEL DARDO** (lo que saben los grandes darderos y que tu no sabes y te gustaría aprender).

Dejemos pues ya los tipos de diana estrecha y centrémonos ahora en las dianas anchas, pero antes y como dijimos anteriormente había otro aspecto a evaluar..., recordad..., “nuestro rival”.

3.2 *Nuestro rival.*

Afortunadamente nuestros operadores suelen normalmente englobarnos a la hora de ir a competir a los dardos dentro de unas medias valorables y equitativas, bien es cierto que a veces te habrás encontrado con jugadores que consideras que están bastante por encima de estas medias que te plantean o que simplemente tú consideras que no deberían estar ahí.

Puede ser..., puede que tengas razón y sea un infiltrado o puede que no, puede ser un jugador que ha despuntado en un momento dado, que haya tenido una gran tarde dardera o puede que no.

El caso es que te toca medirte con él y ha llegado el momento de hacerlo.

La primera pregunta que yo me haría sería esta: **¿Cómo puedo ganar a este jugador que me supera en media?**

Existen varios aspectos que ya tocaremos en otros ebooks de estrategia frente a estos rivales, aquí en este ebook tratamos de Cricket y sus estrategias y es lo que vamos a hacer.

Indudablemente si poseo un 3,00 de media y mi rival posee un 4,00 de media eso me está indicando que por cada 3 dardos que yo lance él va a conseguir un sencillo más que yo, tengo que tratar por todos los medios que él baje ese 4,00 y yo aunque no consiga subir mi media pueda ganarle.

¿Cómo lo desestabilizo?

Si me dedico a jugar una partida de desgaste en tiempo y rondas con toda probabilidad voy a perder así pues he de tratar de hacer una partida rápida y que le coja por sorpresa.

Si no te sale rápida porque no consigues materializar tus triples entonces debes desestabilizarlo sumando puntos (hablamos ya del juego Cricket Individual tu solo contra otro jugador).

Hay jugadores que se doblegan cuando se ven con una alta puntuación en contra y piensan y se les pasa por la cabeza que llevan 120 puntos en contra y que esa puntuación ya es muy alta y que para conseguirla deben de realizar 2 ó más triples y eso les condiciona para poder hacerlo. Esa es tu baza en caso de no conseguir una partida rápida !!!

Te recomiendo que a medida que vayas consiguiendo una ventaja en puntuación lances de vez en cuando un dardo a intentar cerrar el siguiente número que consideres, pero no te desgastes mucho a la hora de intentar un triple..., si se te acerca en puntos trata de meterle de nuevo puntuación para mantenerle ahí durante la partida.

Caso contrario...., imagina que te toca un rival que tiene menos media que tú porque lo sabes..., porque le conoces o por lo que sea..., no caigas en el error de subestimar al contrario y mantente firme en tus aciertos ya que en caso contrario si lo subestimas y él se crece puedes llegar a perder partidas y quedarte fuera del torneo.

No voy a tocar mucho más aquí en cuestión del rival ya que como he comentado lo haremos en otros ebooks y paso a desarrollar otras ideas.

3.3 ¿A qué número lanzo?

Gran pregunta amigos... quizá sea la pregunta con mayor secreto dentro del mundo de los dardos que a todos se nos ha pasado por la cabeza no en todas pero en casi todas las partidas que jugamos, ya seamos principiantes, amateurs o profesionales.

A mí me han surgido varias preguntas en este apartado a lo largo de mi carrera:

- ¿lanzo al número que más puntuía?
- ¿lanzo al número que mejor se me da a mí?
- ¿lanzo al número que peor se le da a él?
- ¿lanzo al número que tengo más a mano?

Y la respuesta correcta ha sido distinta a medida que me iba forjando ser mejor dardero. ¿Por qué no? Lo que me ha valido en unos tiempos no me ha servido en otros porque a medida que crecía darderamente hablando mis rivales me iban enseñando que esa no era la pregunta que debía hacerme sino que debía pasar a otra pregunta distinta a la anterior.

Eso te pasa a ti también y te seguirá pasando a medida que vayas forjándote mejor jugador así pues ordenemos las preguntas correctamente en función de nuestro nivel y ese orden es el siguiente:

- ¿lanzo al número que mejor se me da a mí?

CORRECTO !!! Soy un jugador principiante y de nada me va a servir empezar por el T20 si no soy capaz de hacerlo y sin embargo si tiro al sector T19 y T17 consigo más aciertos. Es probable que en las 20 rondas de juego no acabemos un cricket entero sin embargo gana el que más puntuación consiga y en estos sectores los jugadores principiantes consiguen más puntos que en los sectores T20 y T18, así pues si tienes menos de un 2.0 de media usa los sectores de abajo en una partida contra otro jugador de la misma media que tu.

- ¿lanzo al número que tengo más a mano?

Esta pregunta solemos hacérnosla en la fase en que hemos logrado con el primer o segundo dardo cerrar un Triple y en lugar de irnos a la otra punta de la diana nos parece más asequible lanzar al triple de al lado.

CORRECTO !!! Si eres un jugador de 2.0 a 3.0 de media usa esa estrategia, te dará muy buenos resultados en igualdad de condiciones ya que todavía no posees la destreza de mover el brazo totalmente bien por toda la diana.

- ¿lanzo al número que peor se le da a él?

Si tienes un 3.0 o 3.5 de media y conoces a tu rival y sabes que no se le da bien lanzar al T18 por ejemplo...., después de hacer tu T20 sacúdele donde más le duela ya que cuando quiera lanzar a ese punto conseguirá un atasco importante que te permitirá recuperarte cómodamente en los números que mejor se te dan a ti.

Esto solo te vale si sabes que él se atasca en un número, sino olvida esta estrategia.

- ¿lanzo al número que más puntúa?

Por supuesto amigo, ¿juegas ya a un nivel por encima del 4,0 de media?. Entonces empiezas a ser un jugador serio en España que tiene altas posibilidades de mejorar a los dardos, usa una combinación de las preguntas anteriores, ya casi no te importa lanzar al T20 que al T15, pero has de ser bastante espabilado y saber que tu rival juega como tu así que no desperdices un T19 por delante de un T18 o estarás haciendo concesiones a tu oponente que acabarás pagando a final de partida. Aprovecha los números más altos frente a los más bajos.

3.4 El juego.

Y ahora vamos al meollo de la cuestión. Como jugar bien al Cricket, para este apartado vamos a centrarnos tan solo en dos de las modalidades que previamente hemos comentado y que son las que más se practican por los jugadores.

- Cricket Individual entre dos jugadores
- Cricket Team entre dos parejas.

Muy distintas la una de la otra y con estrategias distintas también como no dependiendo de nuestra calidad de dardos.

3.4.1 Cricket Individual Normal entre dos jugadores.

Imaginemos que juegan dos jugadores de la misma calidad y vamos a poner 3 ejemplos (Principiante, Amateur y Master).

- PRINCIPIANTE

Tal y como hemos comentado antes, dos jugadores Principiantes que se batén y que tienen aproximadamente de media 1,5 deben de lanzar por sectores. Todavía no son capaces en una sola ronda de acertar un triple, normalmente esos aciertos en triples suelen venir por casualidad y muchas veces se produce la sorpresa de querer lanzar al sector 19 y dar al sector 16.

Debéis de ampliaros la diana, vuestro espacio a impactar no debe de ser tan reducido como querer dar un Triple, vuestro espacio ha de ser o bien sector 20 y 18, o bien sector 16 y 19 o bien sector 17 o 15.

Fijaros bien que no os indico otro sector que queda que es el 19 y 17 ya que para la finalización de partida os van a quedar sueltos los sectores 16 y 15 y un sector suelto en este nivel es muy difícil de conseguir.

Así pues dividiros la diana por quesitos como suelo yo decir a los chicos del local donde juego y veréis como así os es más sencillo de acertar.

Esta es la primera estrategia a adoptar, como consejo os recomiendo que os cojáis los quesitos de abajo, siempre son mucho más fáciles de acertar que los de arriba.

Poco más..., en este nivel hay que seguir practicando para alcanzar un nivel superior Amateur y para ello requiere mucha práctica como todos los deportes (no desesperéis que todo llega y como os he comentado antes poco a poco os vamos a ir dando claves para mejorar vuestro juego).

- AMATEUR

Amigo Amateur..., enhorabuena por tu nivel, ya rozas el 3,00 de media y te estás empezando a divertir, atrás quedaron esos quesitos, ya empiezas a forjarte como dardero y cada tirada consigues casi cerrar un número, queda todavía camino pero seguramente ya estás sacando tiempo de donde no tienes para entrenarte, empiezas a querer jugar contra gente mejor que tú, que te incluyan en sus partidas, que te llamen para jugar y todas esas cosas que te ilusionan ya que los dardos para ti ya empieza a ser pasión y quieres cambiar tus dardos, buscas mejoras en tus plumas, en las puntas, etc.

También te recorren un mar de dudas a veces, que si el brazo, que si la pierna, que si no me coloco bien, pero a pesar de los bajones que la carrera dardera da, tú sigues para adelante y ahí está uno de los puntos de inflexión más grandes del dardero.

Ahora ya no te vale con hacerte un 2.0 de media, tú quieres ganar todo lo que se te ponga por delante y aquí tienes que usar estrategias.

Como hemos comentado, analiza a tu rival si puedes, si no puedes entonces céntrate en mejorar tu calidad de juego.

Algunos jugadores de este nivel prefieren empezar por el T19 antes que por el T20, bueno..., puede valer todavía pero tienes que empezar a plantearte que dentro de poco te harás mejor jugador a medida que empieces a tocar más el T20 que el T19 aunque todavía cueste algo.

Cometerás muchos fallos de estrategia y casi siempre tendrás a tu lado a un jugador mejor que te indicará que te has equivocado y que deberías haber realizado una u otra acción distinta. Te empeñarás en que no estás equivocado porque empiezas a tener garra y furia, eres como ese adolescente que se revela, pero esto como la adolescencia tiene un tiempo y se hace más culto el que más escucha así que a pesar de tus ideas, escucha a los que más saben y déjate aconsejar, evalúa porque te dicen las cosas y trata de ponerlas en práctica, a medida que lo hagas mejorarás tu calidad.

CONSEJO, no te importe sumar puntos, aquí ya no somos principiantes y si a tu rival no le va a importar sumarte, a ti tampoco te debe de importar sumarle.

Aprovecha si tienes números predilectos para lanzar y sácales el mejor partido, te dará diferencias ante tu rival y ese factor sorpresa te hará ganar partidas.

Recuerda el dicho (la mejor defensa es un buen ataque y a veces un buen ataque es saber defenderse), esto en los dardos funciona.

- PROFESIONAL

Podríamos subdividir aquí este apartado en dos, el que acaba de llegar a ser profesional ya con su 4.0 – 5.0 de media y aquellos que ya están cerca del 6.0

Aquí ya se sabe lanzar, aquí ya no hay medias tintas, un jugador de 4.5 de media llega a esas medias porque a veces es capaz de conseguir cincos y seises, pero todavía le falta regularidad y a veces falla. El paso para tirar para adelante se llama **COCENTRACIÓN DARDO A DARDO**.

El jugador de 6.0 tiene la medida del triple cojida y además sabe que no debe despistarse. Ya se mide con jugadores profesionales de otros países y está en el Top del dardo en España.

Tu nivel de juego no te permite fallos y se te exige calidad, a veces las concentraciones en los locales de dardos se convierten en espectáculo para deleite del mismo y de los asistentes y a veces conseguir una buena partida le es una tarea complicada e incluso llega a ser en algunos momentos aburrido salir a jugar.

La estrategia la domina, pero eso sí, no debe descuidarse ni caer en la monotonía, tampoco debe dejarse ganar, ha de ser profesional y ganar lo máximo posible, eso debilitará a tus rivales y te hará mejor jugador.

Las estrategias no solo parten a la hora de jugar un campeonato, a veces las estrategias parten desde tu local de entrenamiento o desde tu casa. Jugador profesional, te tienen que doler hasta las cejas de jugar a los dardos porque date cuenta que tienes dos handicaps en este aspecto, primero que siempre habrá alguien que entrene más que tu y otro que puedes encontrarte en un torneo que te lleve más de 5 ó 6 horas de competición al más alto nivel y has de estar concentrado el máximo tiempo posible así que empieza por darte verdaderas palizas de entrenamientos al más alto nivel posible y tratar de estar concentrado el mayor tiempo posible en lo que estás haciendo.

Esa estrategia te hará más fuerte en las competiciones frente a jugadores que ya solo dedican 1 día a la semana porque ya creen que son buenos.

Ellos son buenos, tú has de ser mejor.

Para estos jugadores que podemos calificar de profesionales dentro de un Cricket Individual se debería de adoptar la posición de sacar al menos 3 Triples + 1 sencillo de diferencia frente al rival antes de pasar al siguiente número.

Digo que debería ser así porque actualmente esto no viene siendo la estrategia adoptada por la mayoría y eso hace que veamos que jugadores de este nivel que no llegan a destacar se mantienen durante años ahí arriba pero no despuntan.

Sin embargo si despuntan aquellos que año tras año, entranan, trabajan duro, ven vídeos, analizan contrarios, leen sobre dardos, asisten a campeonatos y sacuden duro a sus rivales para conseguir el respeto deseado dentro del mundo de los dardos.

Aunque la regla del 3+1 es a veces utilizada hay jugadores de este nivel que sorprenden con estrategias de T, T, T y consiguen desestabilizar a su rival a base de dejarles números menores con los que por óptima que sea su jugada siempre caerá en un número menor de puntos por tres dardos.

Existen dos grandes jugadas de salida en Cricket, el comienzo por tres T20 o por el contrario un comienzo con T20, T19, T18.

Las dos jugadas son muy buenas, aunque se debería comenzar por la primera ya que te permite aventajar a tu rival y con su tirada no podrá alcanzarte nunca en puntos.

Después de realizar esa salida has de dominar tú la partida hasta el final, NUNCA debes permitir que tu rival tenga opciones de ganarte a puntos o sacarte una gran diferencia de sectores que no puedas arrebatarte con tres dardos, sino te complicarás la partida y es probable que tu rival coja confianza en sí mismo y en su lanzamiento.

Si el 1er jugador realiza tres T20 la jugada del 2º jugador siempre ha de ser tres T19 y así durante toda la partida hasta que un jugador se coloque por encima en puntos del contrario y estar cómodo para lanzar a otro sector.

Si el 1er jugador realiza T20, T19, T18, el 2º jugador ha de contra restar esa jugada con tres T17 y **poco a poco** ir quitando un nº de los del primer jugador combinando las tiradas con más puntos y así durante toda la partida.

Fíjate bien que he dicho “poco a poco”, de nada nos vale tener prisa en una partida de Cricket y tratar de cerrarlo todo lo más rápido posible si tu rival sabe poner coherencia y sabe jugar acumulando puntos cuando hay que hacerlo.

También es importante saber economizar tiradas en el sentido que a veces es más importante meter un Triple para hacer puntos con el último dardo que intentar abrir un número y no conseguirlo.

También a veces hay que evaluar que no solo de Triples gana el dardero y que tener la seguridad de quitar un número con sencillos es la clave para ganar una partida.

Saber lanzar donde hay que lanzar en cada momento es muy importante para desestabilizar a tu contrario y ganar partidas y para saberlo a parte de que nos digan como hacerlo hay que practicarlo mucho para tener la destreza ganada cuando juguemos en serio.

Vamos a dar paso al siguiente y último juego que hemos comentado.

3.4.2 *Cricket Team*

En un Cricket Team como comentamos anteriormente una pareja se enfrentará a otra y ganará el equipo que primeramente coloque a un jugador cerrando todos los números y además la suma de sus puntos sea mayor que la de sus rivales.

Muchas veces vemos a jugadores que desperdician tiradas intentando cerrar sus números y no ayudan a su compañero sumando puntos cuando este último está cerca de cerrar su partida.

Y otras veces vemos errores garrafales cuando el jugador mejor colocado va a hacer su partida y no espera a su compañero que está a muy poquito de cerrar sus números.

Estos dos típicos errores personalmente los he visto muchísimas veces y por ello ver perder partidas que a priori estaban ganadas.

A esto se le llama individualismo y el individualismo dentro de una partida de Cricket Team no vale para nada. Hay que saber ser compañeros y si has de esperar a tu pareja porque vuestra partida así lo requiere tendrás que esperarle porque es por el bien de los dos.

Sin embargo otras veces tendréis que pararos para decidir si un jugador ha de intentar cerrar su partida con una jugada difícil ya que vuestros rivales están próximos a cerrar y no os queda más remedio que arriesgar para ganar.

También a veces saber colocarse un cierre es muy importante ya que estar a tiro de 3 dardos por un posible apuro significa ser inteligente jugando al Cricket Team.

Los mejores consejos a la hora de jugar a cualquier juego de Cricket son que no tengáis prisa, sed pacientes, evaluad bien al contrario, mantener una disciplina, entrenad mucho porque de ahí sacaréis muchas estrategias y sobretodo cuando tengáis la oportunidad de poder ver una buena partida de dardos hacerlo ya que os va a enseñar mucho.

Y por ahora aquí lo vamos a dejar, os emplazamos a que sigáis con nosotros en el siguiente ebook.

Saludos cordiales,

Fernando Berral

y

