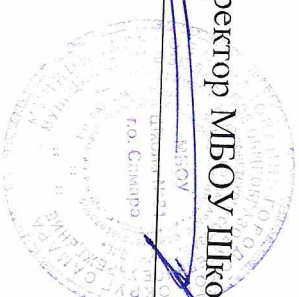


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа № 81 имени Героя Советского Союза Жалнина В. Н.» городского округа Самара

Программа рассмотрена и принята
на педагогическом совете
Протокол № 8 от 30.08.2021 г.

**ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«МИР СПОРТИВНЫХ ИГР»**

Уровень освоения программы базовый
возрастная категория обучающихся 5 - 9 класс



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ Школа № 81 г.о. Самара
О.В. Чуракова

Ф.И.О. должность
разработчика программы:
Белова Е.А., заместитель
директора по УВР

г. Самара, 2021 г.

Содержание

1.	Пояснительная записка	3
2.	Результаты освоения курса внеурочной деятельности	4
3.	Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности	6
4.	Тематическое планирование	10
5.	Приложение	12

1) Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Мир спортивных игр» разработана в соответствии с требованиями ФГОС ООО и концепцией физического воспитания. Темы и разделы выбраны с учетом имеющейся материальной базы и местных климатических условий. Программа курса рассчитана на учащихся 11-15 лет. Она предусматривает проведение теоретических занятий по каждому разделу, изучение и дальнейшее совершенствование специальных движений на практических занятиях, выполнение упражнений с использованием контрольных нормативов, участие во внутриспортивных соревнованиях.

Актуальность программы заключается в том, что занятия по ней позволяют учащимся детям восполнить недостаток навыков и овладеть необходимыми приемами игры во внеурочное время. Программа актуальна на сегодняшний день, так как ее реализация восполняет недостаток двигательной активности, имеющийся у детей в связи с высокой учебной нагрузкой, имеет оздоровительный эффект, а также благоприятно воздействует на все системы детского организма.

Новизна программы заключается в том, что в ней предусмотрено уделять большое количество учебных часов на изучение и совершенствование тактических приемов, что

позволит учащимся идти в ногу со временем и повысить уровень соревновательной деятельности в волейболе, футболе, баскетболе и лапте. Программа внеурочной деятельности «Спортивные игры» предназначена для физкультурно-спортивной и оздоровительной работы с учащимися, проявляющими интерес к физической культуре и спорту. Материал программы предполагает изучение основ четырех спортивных игр: баскетбола, волейбола, футбола, легкая атлетика, дартс и лапте в трех разделах: основы знаний, общая физическая подготовка и специальная техническая подготовка.

Материал по общей физической подготовке является единым для всех спортивных игр и входит в каждое занятие курса. Программа разработана на основе требований к результатам освоения образовательной программы. Курс призван оказывать содействие гармоничному физическому развитию каждого ребенка, всесторонней физической подготовке и укреплению здоровья; ориентирован на привитие потребности к систематическим занятиям физкультурой и спорта. Ученое время по видам подготовкой распределено таким образом, чтобы текущие темы совпадали с годовым планированием уроков физкультурой, что дополнително стимулирует учащихся к занятиям и повышению уровня подготовки по тому или иному виду спорта. Цель: совершенствование всех функций организма, укрепление нервной, сердечно-сосудистой, дыхательной систем, опорно-двигательного аппарата; повышение сопротивляемости организма человека неблагоприятным влияниям внешней среды.

Программа внеурочной деятельности по спортивно - оздоровительному направлению «Спортивные игры» может рассматриваться как одна из ступеней к формированию культуры здоровья и является неотъемлемой частью воспитательно-образовательного процесса. Основная идея программы заключается в мотивации обучающихся на ведение здорового образа жизни, в формировании потребности сохранения физического и психического здоровья как необходимого условия социального благополучия и успешности человека.

Данная программа направлена на формирование, сохранение и укрепление здоровья обучающихся, в основу, которой положены культурологический и личностно-ориентированный подходы.

Цель программы внеурочной деятельности «Мир спортивных игр»: укрепление здоровья, физического развития и подготовленности обучающихся.

воспитание личностных качеств, освоение и совершенствование жизненно важных двигательных навыков, основ спортивной техники избранных видов спорта.

Цель конкретизирована следующими **задачами**:

- пропаганда здорового образа жизни, укрепление здоровья, создание гармоничному физическому развитию обучающихся;
- популяризация спортивных игр как видов спорта и активного отдыха;
- формирование устойчивого интереса к занятиям спортивными играми;
- обучение технике и тактике спортивных игр;
- развитие физических способностей (силовых, скоростных, скоростно-силовых, координационных, выносливости, гибкости);
- формирование у обучающихся необходимых теоретических знаний;
- воспитание моральных и волевых качеств.

Программа внеурочной деятельности «Мир спортивных игр» 5-9 класс предусматривает проведение занятий в форме теоретических и практических часов, в том числе и в форме соревнований из расчета 34 часа в год (1 час в неделю), теоретический минимум изучается в процессе занятий в необходимом объеме. На проведение соревнований и физкультурных праздников предусмотрено 4 часа, на практические занятия отведен 31 час. Всего 170 часов.

2). Результаты освоения курса внеурочной деятельности

В ходе реализации программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «Мир спортивных игр» обучающиеся **смогут получить знания**:

- значение спортивных игр в развитии физических способностей и совершенствовании функциональных возможностей организма занимающихся;
- правила безопасного поведения во время занятий спортивными играми;
- названия разучиваемых технических приемов и основы правильной техники;
- наиболее типичные ошибки при выполнении технических приемов и тактических действий;
- упражнения для развития физических способностей (скоростных, скоростно-силовых, координационных, выносливости, гибкости);
- контрольные упражнения (двигательные тесты) для оценки физической и технической подготовленности и требовании к технике и правилам их выполнения;
- основное содержание правил соревнований по спортивным играм;
- жесты судьи спортивных игр;
- ировые упражнения, подвижные игры и эстафеты с элементами спортивных игр;

МОГУТ НАУЧИТЬСЯ:

- соблюдать меры безопасности и правила профилактики травматизма на занятиях спортивными играми;
- выполнять технические приемы и тактические действия;
- контролировать своё самочувствие (функциональное состояние организма) на занятиях спортивными играми;
- играть в спортивные игры с соблюдением основных правил;
- демонстрировать жесты судьи спортивных игр;
- проводить судейство спортивных игр.

Воспитательные результаты *внеурочной спортивно-оздоровительной деятельности школьников.*

Результаты первого уровня (приобретение школьником социальных знаний, понимание социальной реальности и повседневной жизни): приобретение школьником

знаний о правилах ведения здорового образа жизни, об основных нормах гигиены тела и психологии, о технике безопасности на занятиях и правилах безопасного поведения; о принятых в обществе нормах отношения к природе, окружающим людям; об ответственности за поступки, слова и мысли, за свое физическое и душевное здоровье; о неразрывной связи внутреннего мира человека и его внешнего окружения.

Результаты второго уровня (формирование позитивного отношения школьника к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом): развитие пенного отношения к своему здоровью и здоровью окружающих его людей, к спорту и физкультуре, к природе: животным, растениям, деревьям, воде и т.д.

Результат третьего уровня (приобретение школьником опыта самостоятельного социального действия): приобретение школьником опыта актуальной спортивно-оздоровительной деятельности в социальном опыте организации спортивно-оздоровительного обслуживания в социальном опыте работы о младших, опыта самообслуживания, самооздоровления и самосовершенствования, опыта организации совместной деятельности с другими школьниками; опыта управления другими и принятия на себя ответственности за здоровье и благополучие других.

Личностные и предметные результаты освоения учебного курса
В процессе обучения и воспитания собственных установок, потребностей в значимой мотивации на соблюдение норм и правил здорового образа жизни, культуры здоровья у обучающихся формируется познавательные, личностные, регулятивные, коммуникативные универсальные учебные действия.

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению является формирование следующих компетенций:
Определить и высказывать под руководством учителя самые простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности - является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

Регулятивные УУД:
Определять и формулировать цель деятельности на занятиях с помощью учителя. Проводить последовательность действий на занятии.
Учить высказывать своё предположение (версию), учить работать по предложенному учителем плану.
Средством формирования этих действий является проблемного диалога на этапе изучения нового материала.
Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на занятиях.

Средством формирования этих действий является оценивание образовательных достижений (учебных успехов).
Целью организации здоровьесберегающей жизнедеятельности (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.).

Познавательные УУД:
Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную на уроке.
Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса.
Преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять рассказы на основе простейших моделей (предметных, рисунков, схем); находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков).

Коммуникативные УУД:
схематических рисунков).

Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).

Слушать и понимать речь других.

Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога (подводящий и подводящий диалог).

Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Средством формирования этих действий служит организация работы в парах и малых группах.

Привлечение родителей (законных представителей) к совместной деятельности

3. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

Подвижные игры в школе являются незаменимым средством решения комплекса взаимосвязанных задач воспитания школьников, развития его разнообразных двигательных способностей и совершенствования умений.

5 класс – 34 часа

Волейбол - 11 часов

Инструктаж по технике безопасности. Обучение стойкам с перемещением и исходным положениям. Перемещение в стойке приставными шагами: правым, левым боком, лицом вперед. Разучивание верхней передачи мяча в парах, эстафета с элементами волейбола. Развитие скоростно-силовых качеств. Учебная игра в пионербол. Разучивание верхней прямой подачи с середины площадки. Нижняя прямая подача у стены. Нижняя прямая подача в парах. Передача мяча сверху и снизу в сочетании с перемещениями. Групповые упражнения приеме мяча снизу от нижней подачи. «Лионербол» - учебная игра. Приложение №1.

Баскетбол - 7 часов

Техника безопасности и основы знаний на занятиях по баскетболу. Стойки и перемещения баскетболиста. ОРУ, ведение мяча, порядок ловли и передачи мяча, финты. Передвижение, прыжки, остановки, повороты с мячом, финты, заслоны. ОРУ на месте и в движении, учебная игра в стритбол. Соревнования по баскетболу. Приложение №1.

Футбол - 11 часов

Техника безопасности во время игры в мини – футбол. Стойки игрока; перемещения в стойке приставными шагами боком и спиной вперед. Остановка мяча, ведение мяча, обманные движения. Старты из различных положений. Отбор мяча, ведение мяча из боковой линии, техника игры вратаря. Удары по неподвижному и катящемуся мячу внутренней стороной стопы и средней частью подъёма. Тактика нападения, индивидуальное действие с мячом. Остановка мяча грудью, отбор мяча в подкате. Учебная игра. Отбор мяча, ведение мяча из боковой линии, техника игры вратаря. Соревнование по мини – футболу. Подвижные игры: «Точная передача», «Попали в ворота». Приложение №1.

Легкая атлетика - 5 часов

Техника безопасности на занятиях. Разновидности бега, ходьбы. Бег с изменением направления. Бег с ускорением. Прыжок в высоту способом «перешагивания». Многобеговки. ОФП. Соревнования и эстафета с применением прыжков. Праздник «Малые олимпийские игры с мячом». Приложение №1.

6 класс – 34 часа

Волейбол - 11 часов

Удары по воротам указанными способами на точность (меткость) попадания мячом в цель. Удар ногой с разбега по неподвижному и катящемуся мячу в горизонтальную мишень. Ведение мяча по прямой с изменением направления движения и скорости ведения без сопротивления защитника. Ведение мяча по прямой с изменением

Футбол - 11 часов

Приложение №1.

Выбивание и выбивание мяча. Перехват мяча. Игра по правилам баскетбола с места, в движении (после ведения, после ловли) и в прыжке с противоборством мяча на месте и в движении без сопротивления защитника. Броски одной и двумя руками поворот, ускорение). Ловля и передача мяча двумя руками от груди и одной рукой от из основных элементов техники передвижения (перемещение в стойке, останова, вперед. Остановка двумя руками и прыжком. Повороты без мяча и с мячом. Комбинированная Стойки игрока. Перемещение в стойке приставными шагами боком, лицом и спиной

Баскетбол - 7 часов

по правилам. Подвижные игры и эстафеты. Приложение №1.

игровые задания по упрощенным правилам. Взаимодействие игроков на площадке. Игра подачи. Комбинации из освоенных элементов: прием, передача, блокирование. Игры и освоенных элементов. Верхняя прямая подача. Верхняя прямая подача. Прием мяча с тройках, через сетку. Передача мяча в заданную часть площадки. Комбинации из отраженного сеткой. Одноочное блокирование и страховка. Передача мяча в двойках, прямой нападающий удар после подбрасывания мяча партнером. Прием мяча, Индивидуальные действия игроков в зависимости от позиции игрока на площадке.

Волейбол - 11 часов

7 класс - 34 часа

Техника безопасности на занятиях. Разновидности бега, ходьбы. Бег с изменением направления. Бег с ускорением. Прыжок в высоту способом «перешагивания». Многокопки. ОФП. Соревнования и эстафета с применением прыжков. Праздник «Малые олимпийские игры с мячом». Приложение №1.

Летняя атлетика - 5 часов

Техника безопасности во время игры в мини-футбол. Техника передвижения, удары по мячу ногой. Остановка мяча, ведение мяча, обменные движения. Удары по неподвижному и катящемуся мячу. Остановка катящегося мяча внутренней стороной стопы и подошвой. Овладение техникой передвижения, остановок, поворотов и стоек. Удар по воротам. Игра в футбол. Остановка мяча грудью, отбор мяча в подкате. Учебная игра. Ведение с остановками по сигналу, между стойками, с обводкой стоек. Вышопление комбинации из освоенных элементов. Подвижные игры: «Лонка мячей», «Метко в цель», «Футбольный бильярд» Приложение 1

Футбол - 11 часов

Эстафеты с 6/6 мячом. Соревнования по баскетболу. Приложение №1. Техника безопасности и основы знаний на занятиях по баскетболу. Передвижения в основной стойке. Остановка прыжком после ускорения. Бросок мяча в кольцо, двумя руками от груди. Игра в 6/6 по упрощенным правилам. Ведение мяча в движении.

Баскетбол - 7 часов

Учебная игра. Приложение №1.

подачи. «Линербол» - учебная игра с приемами волейбола. Игры и игровые задания. мяча над собой, через сетку. Прыжковые упражнения в парах, тройках. Передача вперед. Перемещение на площадке. Передача двумя руками в парах, тройках. Передача через сетку). Прием мяча. Верхняя прямая подача (с расстояния 3-6 метров от сетки, тактические действия в защите. Верхняя прямая подача (с расстояния 3-6 метров от сетки, Передача мяча двумя руками на месте и после перемещения. Индивидуальные

8 класс – 34 часа

Волейбол - 11 часов

Передача мяча у сетке и в прыжке через сетку. Передача мяча сверху, стоя спиной к цели. Игры и итровые задания с ограниченным числом итровок. Верхняя прямая подача в нападающую зону площадки. Прием мяча с подачи. Комбинации из освоенных элементов: прием, передача, блокирование. Прием мяча, отраженного сеткой. Одноочное блокирование и страховка. Приложение №1. Игры и итровые задания по упрощенным правилам, с ограничением пространства и с ограниченным количеством итровок. Передача – садись», «Передай мяч головой». Эстафеты. Приложение №1.

Дартс - 5 часов

Техника безопасности на занятиях. Правила пользования « дартс». Правила игры в «Дартс». Судейство. Соревнование. Приложение №1.

Баскетбол - 7 часов

Стойки итрока. Перемещение в стойке присставными шагами боком, лицом и спиной вперед. Остановка двумя руками и прыжком. Ловорты без мяча и с мячом. Комбинации из основных элементов техники передвижений (перемещение в стойке, остановка, поворот, ускорение). Ловля и передача мяча двумя руками от груди и одной рукой от плеча на месте и в движении без сопротивления защитника, с пассивным сопротивлением мяча на месте и в движении (после ведения мяча, в движении и в прыжке с защитника. Ведение мяча в низкой, средней и высокой стойке на месте, в движении по прямой, с изменением направления движения и скорости. Ведение без сопротивления и пассивным сопротивлением защитника ведущей и не ведущей рукой. Броски одной и двумя руками с места, в движении (после ведения, после ловли) и в прыжке с противоборством. Выравнивание и выбивание мяча. Перехват мяча. Комбинация из освоенных элементов техники перемещений и ведения мячом. Игра по правилам мини-

Футбол - 11 часов

Удары по неподвижному и катящемуся мячу. Остановка катящегося, летящего мяча.

Удар головой (по летящему мячу). Удары по воротам указанными способами на точность (меткость) попадания мячом в цель. Удары ногой с разбега по неподвижному и катящемуся мячу в горизонтальную и вертикальную мишень. Удар ногой с разбега по неподвижному и катящемуся мячу в вертикальную (полоса шириной 2 метра, длиной 5-6 метров) мишень. Ведение мяча между предметами и с обводкой предметов. Ведение мяча по прямой с изменением направления движения и скорости ведения без сопротивления защитника, с пассивным и активным сопротивлением защитника. Ведущей и не ведущей ногой. Ложные движения. Игра по упрощенным правилам на площадках разных размеров. Игра по правилам. Правила организации и проведения соревнований, участие в соревнованиях различного уровня. Приложение №1.

Дартс - 5 часов

Техника безопасности на занятиях. Правила пользования « дартс». Правила игры в «Дартс». Судейство. Соревнование. Приложение №1.

9 класс – 34 часа
Волейбол - 11 часов
Верхняя передача двумя руками в прыжке. Передача мяча у сетки и в прыжке через сетку. Передача двумя руками назад. Передача мяча сверху, стоя спиной к цели. Прямой нападающий удар после подбрасывания мяча партнером. Прямой нападающий удар при встречных передачах. Комбинации из освоенных элементов: прием, передача, блокирование. Одноочное блокирование и страховка. Игры и игровые задания по упрощенным правилам. Игра по правилам. Взаимодействие игроков линии защиты и нападения. Игры и игровые задания по усложненным правилам, с ограничением пространства и с ограниченным количеством игроков. Игра по правилам с привлечением учащихся к судейству. Жесты судьи. Правила организации и проведения соревнований, участие в соревнованиях различного уровня. Приложение №1.

Баскетбол - 11 часов

Стойки игрока. Перемещение в стойке приставными шагами боком, лицом и спиной вперед. Остановка двумя руками и прыжком. Повороты без мяча и с мячом. Комбинации из основных элементов техники передвижений (перемещение в стойке, остановка, поворот, ускорение). Ловля и передача мяча на месте и в движении без сопротивления, с пассивным и активным сопротивлением защитника. Ведение мяча в низкой, средней и высокой стойке на месте, в движении по прямой, с изменением направления движения и скорости. Ведение без сопротивления, с пассивным и активным защитником и не ведущей рукой. Броски одной и двумя руками с места и в движении (после ведения, после ловли), в прыжке, без сопротивления защитника, с противодвижением. Выбрасывание и выбрасывание мяча. Перехват мяча. Позиционное нападение без изменения позиций игроков, с изменением мяча. Позиционное нападение без изменения позиций игроков, с изменением мяча. Тактические действия в нападении. Взаимодействие двух игроков «отдай мяч и выйди». Взаимодействие двух, трех игроков в нападении и защите через «заслон». Тестирование уровня развития двигательных способностей, уровня сформированности технических умений и навыков. Игра по правилам с привлечением учащихся к судейству. Правила организация и проведения соревнований, участие в соревнованиях различного уровня. Приложение №1.

Футбол - 7 часов

Ударты по воротам указанными способами на точность (меткость) попадания мячом в цель. Комбинации из освоенных элементов техники перемещений и владения мячом. Ведение мяча по прямой с изменением направления движения и скорости ведения без сопротивления защитника. Ведение мяча с пассивным и активным сопротивлением защитника, ведущей и не ведущей ногой. Ложные движения. Перехват, выбрасывание мяча. Удар (пас), прием мяча, остановка. Борьба мяча из-за боковой линии с места и штрафом. Приложение №1. Игра вратаря. Судейство. Игра в мини-футбол.

Дартс - 5 часов

Техника безопасности на занятиях. Правила пользования « дартс». Правила игры в «Дартс». Дартс». Разминка. Совершенствование бросков. Турнир. Техника игры в «Дартс». Судейство. Соревнование. Приложение №1.

В данной программе используются следующие формы организации и виды деятельности:

Физические упражнения. Групповые и игровые формы работы, фронтальная форма работы. Физические упражнения, их влияние на физическое развитие и развитие

физических качеств. Характеристика основных физических качеств: силы, быстроты, выносливости, гибкости и равновесия.

Физическая нагрузка и ее влияние на повышение частоты сердечных сокращений.

Физкультурно-оздоровительная деятельность.

Игровые формы работы. Самостоятельные занятия. Составление режима дня.

Групповые и индивидуальные формы работы. Выполнение простейших комплексов упражнений для формирования правильной осанки и развития мышечного тонуса, развития основных физических качеств; проведение оздоровительных занятий в режиме дня (физкультминутки).

Самостоятельные наблюдения за физическим развитием и физической подготовленностью. Измерение длины и массы тела, показателей осанки и физических качеств. Измерение частоты сердечных сокращений во время выполнения физических упражнений.

Каждое занятие является звеном системы уроков, связанных в логическую последовательность, построенных друг за другом и направленных на освоение учебного материала конкретной темы.

Формы проведения занятий и виды деятельности

Однотипные занятия	Посвящены только одному из компонентов подготовки игрока: техника, тактика или общефизической подготовке.
Комбинированные занятия	Включают два-три компонента в различных сочетаниях: техническая и физическая подготовка; техническая и тактическая подготовка; техническая, физическая и тактическая подготовка.
Целостно-игровые занятия	Построены на учебной двухсторонней игре по упрощенным правилам, с соблюдением основных правил.
Контрольные занятия	Принимать участие в выполнении контрольных заданий (двигательных заданий) с целью получения данных об уровне технико-тактической и физической подготовленности занимающихся.

4) Тематическое планирование 5 – 7 классы

№ п/п	Наименование разделов			Количество часов
	5 класс	6 класс	7 класс	
1.	Основы техники и тактики в спортивных играх.	8	8	9
		3	3	3
		3	3	3
		2	2	2
		2	2	2
		2	2	2
		1	1	1
		1	1	1
		1	1	1
		1	1	1
2.	Методика обучения технике игры.	15	15	15
		4	4	4
		4	4	4
		4	4	4
		4	4	4

№ п/п	Наименование разделов	Классы		в спортивных играх.	Классы	Количество часов		
		8	9			8	9	
3.	Организация и методика проведения занятий по спортивным играм.	Волейбол	4	4	4	4	4	
		Баскетбол	4	4	4	4	4	
		Футбол	4	4	4	4	4	
		Дартс					3	
		6	6	6	6	6	6	
		Волейбол	1	1	1	1	1	
		Баскетбол	2	2	2	2	2	
		Футбол	1	1	1	1	1	
		Дартс	2	2	2	2	2	
		Судейство в спортивных играх.	4	4	4	4	4	
		ВСЕГО	34	34	34	34	34	
		1.	Основы техники и тактики	8	9	9	9	9
		2.	Методика обучения технике игры.	Волейбол	3	3	3	3
Баскетбол	2			2	2	2		
Футбол	2			2	2	2		
Дартс	2			2	2	2		
15	15			15	15	15		
Волейбол	4			4	4	4		
Баскетбол	4			4	4	4		
Футбол	4			4	4	4		
Дартс							3	
6	6			6	6	6		
Волейбол	1			1	1	1	1	
Баскетбол	2			2	2	2	2	
Футбол	1	1	1	1	1			
Дартс	2	2	2	2	2			
Судейство в спортивных играх.	4	4	4	4	4			
ВСЕГО	34	34	34	34	34			

8 – 9 классы

№ п/п	Наименование разделов	Классы		в спортивных играх.	Классы	Количество часов	
		3 <th>4 <th>3 <th>4 </th></th></th>	4 <th>3 <th>4 </th></th>			3 <th>4 </th>	4
3.	Организация и методика проведения занятий по спортивным играм.	Волейбол	2	2	2	2	2
		Баскетбол	2	2	2	2	2
		Футбол	2	2	2	2	2
		Леткая атлетика	1	1	1	1	1
		Дартс					3
		7	7	7	7	7	
		Волейбол	2	2	2	2	2
		Баскетбол	2	2	2	2	2
		Футбол	2	2	2	2	2
		Леткая атлетика	1	1	1	1	1
		Дартс					3
		6	6	6	6	6	
		Волейбол	2	2	2	2	2
Баскетбол	2	2	2	2	2		
Футбол	1	1	1	1	1		
Дартс	2	2	2	2	2		
Судейство в спортивных играх.	4	4	4	4	4		
ВСЕГО	34	34	34	34	34		
4.	Леткая атлетика	3	3	3	3	3	
3.	Организация и методика проведения занятий по спортивным играм.	Волейбол	2	2	2	2	2
		Баскетбол	2	2	2	2	2
		Футбол	2	2	2	2	2
		Леткая атлетика	1	1	1	1	1
		Дартс					3
		7	7	7	7	7	
		Волейбол	2	2	2	2	2
		Баскетбол	2	2	2	2	2
		Футбол	2	2	2	2	2
		Леткая атлетика	1	1	1	1	1
		Дартс					3
		6	6	6	6	6	
		Волейбол	2	2	2	2	2
Баскетбол	2	2	2	2	2		
Футбол	1	1	1	1	1		
Дартс	2	2	2	2	2		
Судейство в спортивных играх.	4	4	4	4	4		
ВСЕГО	34	34	34	34	34		
4.	Леткая атлетика	3	3	3	3	3	

5). Приложение

Игры на закрепление и совершенствование технических приёмов и тактических действий

Игры с перемещениями игроков

1. «Спиной к финишу». Игроки построены в одну шеренгу за лцевой линией, спиной к финишу. Интервал между ними 4—5 м. По сигналу игроки бегут 18 м спиной вперёд (до противоположной лцевой линии). Побеждает игрок, который первым пересечёт линию финиша.

2. «Бег с кувячками». Команды построены в колонну по одному за лцевой линией площадки (линия старта-финиша). На расстоянии 9 м перед командами кладут по гимнастическому мату. По сигналу первые игроки команд бегут до гимнастического мата, выполняют кувячок вперёд и продолжают бег до противоположной лцевой линии. Заступив одной ногой за линию, игроки возвращаются спиной вперёд, выполняют на мате кувячок назад и продолжают бег спиной вперёд до линии старта-финиша. Побеждает приносит своей команде 1 очко. Следующие игроки выполняют то же задание. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

3. Стафета «Челночный бег с переносом кубиков». Предварительно на обеих половинах площадки устанавливаются по три кубика (можно кегли) на линиях разметки: два на пересечении линии нападения и боковых линий (по одному с каждой стороны) и один в центре на средней линии. В эстафете принимают участие две команды по шесть человек, которые располагаются на противоположных лцевых линиях. По сигналу первые участники от каждой команды до пересечения линии нападения с боковой линией (на своей стороне площадки), бегут в руки кубик, бегут обратно и ставят его на лцевую линию. Затем то же действие выполняют со вторым кубиком, находившимся на противоположной стороне от первого кубика. После чего устремляются к средней линии, бегут третий кубик, возвращаются назад и передают его второму участнику своей команды. Тот в свою очередь выполняет это же задание, только в обратной последовательности и т. д. Выигрывает команда, последний участник которой первым закончит перенос и установку кубиков в исходное (до игры) положение.

Игры с передачами мяча

1. Игровое задание «Художник». Передачами мяча сверху обозначить на стене какую-либо геометрическую фигуру, букву или цифру.

2. «Мяч над головой». Занимающиеся разбиваются на команды с равным числом игроков. Время игры (обычно 1 — 1,5 мин) объявляется заранее. Одновременно могут играть две и более команды. При нехватке волейбольных мячей команды вступают в игру по очереди. Игроки каждой командой произвольно располагаются на отведённой им части площадки. Одна команда отделяется от другой меловой линией или линиями имеющейся разметки. Каждый участник получает волейбольный мяч. От команды выделяется один человек, который контролирует игру команды-соперницы. По сигналу все играющие начинают выполнять верхнюю передачу над собой. Игрок, уронивший мяч или поймавший его, выбывает из игры и садится на скамейку. Побеждает команда, у которой после сигнала об окончании игры на площадке осталось больше игроков. Игру повторяют 2—3 раза.

3. «Обстрел чужого поля». На боковых линиях волейбольной площадки обозначают два круга диаметром 2 м один напротив другого. По очереди игроки заходят в круг и выполняют передачу мяча сверху левую руками, стараются попасть в противоположный круг. Если мяч не попадает в цель, игрок получает штрафное очко. Побеждает игрок, набравший наименьшее количество штрафных очков.

4. «Не урони мяч». Игроки делятся на пары и располагаются на расстоянии 4 м друг от друга. У каждой пары — волейбольный мяч. По сигналу начинают встречную произвольную передачу мяча в паре. Пара, поймавшая или уронившая мяч, садится на скамейку. Последняя пара, оставшаяся на площадке, объявляется победителем. Игру можно проводить по командам, формируя их из определённого количества пар.

5. «Передачи в движении». Игроки в паре на расстоянии 4 м друг от друга из-за лпцевой линии начинают передачу мяча двумя руками (снизу) в движении, перемещаясь боком к противоположной линии и обратно. Побеждает та пара, которая достигла меньше потерь мяча.

6. «Свеча». В игре принимают участие две и более команды с равным числом игроков. На полу мелом обозначают круг или квадрат гимнастический обруч. Команды располагаются в колонны по одному. По сигналу первые игроки команд забегают в круг, выполняют передачу над собой и выбегают из круга, а их места занимают вторые номера и т. д. Побеждает команда, сделавшая больше передач за определённое время.

7. «Поймай и передай». Участники разделяются на несколько команд, которые становятся в колонны по одному напротив друг друга на боковых линиях площадки. По команде направляют одну из колонн подбрасывают мяч одной рукой и выполняют передачу снизу двумя руками партнёру во встречную колонну. Тот ловит мяч и анализирует.

образом возвращает его обратно в противоположную колонну. Игроки, выполнившие передачу мяча, становятся в конец своей колонны. Побеждает команда, которая выполнит это упражнение быстрее и с меньшим количеством ошибок или совсем без ошибок.

8. «Вызов номеров». Игра проводится в двух командах. Игроки каждой команды расчитываются по порядку и, запоминая свой номер, становятся по кругу. Один игрок с мячом стоит в центре круга. По сигналу он начинает выполнять передачу мяча над собой, после третьей передачи называет какой-либо номер и бежит из круга. Игрок, чей номер был назван, устремляется к мячу и, не дав ему упасть на пол, продолжает передачу мяча над собой и т. д. Побеждает команда, у которой было меньше потерь мяча в определённое время.

Варианты

Игроки занимают по кругу различные исходные положения: стоя спиной к центру круга; сидя на полу и др.

Игроки перебиваются по кругу ходьбой, медленным бегом, прыжками на обеих ногах, в приседе и т. п.

Команды выстраиваются в колонны перед линией старта на одной стороне площадки. На расстоянии 9 м перед ними (в кругах) лежит по волейбольному мячу. Игроки расчитываются по порядку. Читатель вызывает любой номер, и игрок, чей номер был назван, устремляется к мячу. Берёт его в руки, выполняет передачу партнёру, стоящему во главе колонны, и получает от него обратный пас. Команда, игрок которой быстрее выполнит две передачи, получает 1 очко. Затем вызываются (в любой последовательности) остальные игроки команды. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

9. Стафета с передачей волейбольного мяча. Две - три команды с равным количеством игроков располагаются во встречных колоннах на расстоянии 7—8 м По сигналу первые игроки колонн ударяют волейбольным мячом об пол, а сами перемещаются в конец встречных колонн. Первые игроки встречных колонн выбегают вперёд, принимают откочивший от пола мяч, передают его двумя руками сверху (или снизу) в обратном направлении на второго игрока и перемещаются в конец противоположной колонны, второй также ударяет мячом об пол, а затем перемещается в конец встречной колонны и т. д. Игра проводится на время. Побеждает команда, допустившая меньше количество ошибок.

10. Эстафета «Передай — садись». Две колонны на расстоянии 3—4 м одна от другой, расстояние между игрока ми — длина рук, положенных на плечи. Перед колоннами на расстоянии 5—6 м — круги, в которые встают с волейбольными мячами капитаны команд. По сигналу игроки в кругах передают мяч первым игрокам в колоннах, те возвращают мяч обратно и сразу принимают упор присев. Далее такие же действия совершает второй, третий игрок и т. д. Когда последний игрок отдаёт капитану мяч, тот поднимает его вверх и вся команда быстро встаёт. Побеждает команда, закончившая передачу раньше других.

11. Эстафета «Одна верхняя передача». Перед колоннами своих команд на расстоянии 3 м от них за ограничительной линией стоят капитаны с мячами в руках. По сигналу они выполняют верхнюю передачу направляющему своей колонны. Направляющие возвращают мяч двумя руками капитанам и убегают в конец своей колонны. Капитаны передают мяч следующим игрокам и т. д. Если мяч упал на пол, то игрок, которому он был адресован, должен его поднять и выполнить передачу. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.

12. Эстафета «Две верхние передачи». Перед своими командами, которые построены в колонны на расстоянии 3 м за ограничительной линией, стоят капитаны с мячами в руках. По сигналу они выполняют верхнюю передачу над головой, а затем верхнюю передачу направляющему своей колонны. Направляющий повторяет упражнения, возвращая мяч капитану, после чего уходит в конец своей колонны и

т. д. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету. Упавший на пол мяч поднимает игрок, которому он был адресован.

13. Эстафета «Верхняя и нижняя передача мяча». Каждая команда делится на две стоящие друг против друга (на расстоянии до 4 м) колонны. Участники одной из колонн выполняют в сторону противоположной колонны верхнюю передачу и получают мяч нижней передачей. Волейболистам разрешается ловить мяч для выполнения своей передачи. После окончания эстафеты колонны меняются ролями. Упавший на пол мяч поднимает тот волейболист, которому он был направлен. Эстафету проводит четное количество раз.

Условный вариант: те же действия, но с передачами мяча через сетку.

14. «Назад по колонне». Игроки стоят в параллельных колоннах в 3 м друг от друга. По сигналу направляющие колонн выполняют передачу мяча сверху двумя руками партнёрам, стоящим сзади, которые в свою очередь передают мяч таким же способом в конец колонны. Замыкающий игрок ловит мяч, бежит с ним в начало колонны и выполняет то же задание и т. д. Выигрывает команда, в которой игрок, начавший упражнение, получает мяч первым.

15. «Прём и передача мяча в движении». Игроки в двух колоннах по одному выстраиваются за лицевой линией. Первые игроки в колоннах по сигналу учителя перемещаются к сетке, выполняющая передача мяча двумя руками над собой. Дойдя до сетки, бросают в неё мяч и принимают его снизу двумя руками. Возвращаясь к своей колонне, игроки выполняют передачу двумя руками снизу. Затем то же задание выполняют вторые игроки и т. д. За каждое падение мяча на пол команде начисляется штрафное очко. Выигрывает команда, набравшая меньше штрафных очков.

16. «Догони мяч». Игроки делятся на две группы по 8—10 человек, каждая группа играет самостоятельно на противоположных сторонах волейбольной площадки. Игроки располагаются в одну шеренгу на линии нападения спиной к сетке, приготовившись к

волейбольный мяч. По сигналу игрок второй команды выполняет нижнюю подачу вдоль лицевой линии на другой стороне площадки, а её направляющий получает расплачивается на одной стороне волейбольной площадки. Члены второй команды встают 5. «Прими подачу». Игроки делится на две команды. Первая команда произвольно Повторные подачи при совершении ошибки не разрешаются.

цифрой 6, игроку начисляют 6 очков и т. д. Побеждает команда, набравшая больше очков. цифрами от 1 до 6 и набрать наибольшую сумму очков. Если мяч попал в квадрат с площадки. Игроки обеих команд по очереди выполняют по одной подаче, стараясь 4. «Снайперы». Команды располагаются в шеренгах на лицевых линиях волейбольной ролими. Побеждает в игре тот, кто принял больше подач без ошибок.

обратном направлении. Каждый игрок выполняет по 10 подач, затем игроки меняются прямую подачу на своего партнёра, который принимает мяч и выполняет передачу в линиях площадки. По команде игрок одной из шеренг выполняет нижнюю (верхнюю) 3. «Сумей принять». Игроки парами один напротив другого располагаются на боковых Игры с подачами мяча

Вариант. После передачи мяча игрок перемещается в конец противоположной колонны. Выбивает команда, закончившая эстафету первой.

мяч не перелетел через сетку, совершивший ошибку игрок повторяет передачу. противоположной колонны и бежит с левой стороны в конец своей колонны и т. д. Если кому мяч адресован, тем же способом посылает его через сетку следующему игроку двумя руками через сетку своим партнёрам, а сами убегают в конец своей колонны. Тот, Направляющие правых колонн держат по мячу. По сигналу они передают мяч сверху которые располагаются лицом друг к другу по обе стороны сетки за линиями нападения. 2. Эстафета «Мяч над сеткой». 2—3 команды становятся в две встречные колонны, передачи.

ошибку в передаче, выбывает из игры. Побеждает команда, дольше выполнявшая через сетку партнёрам, а сами убегают в конец своей колонны. Команда, допустившая нападения. По сигналу игроки выполняют передачу мяча сверху (снизу) двумя руками делится на две подгруппы, которые располагаются на своём игровом участке 1. «Летающий мяч». Игроки делятся на 2—3 команды. Каждая команда, в свою очередь, Игры с передачами мяча через сетку

игроку. Передачи мяча прекращаются, если он упал на пол. адресовать мяч одним и тем же игрокам, его каждый раз следует посылать другому *Летящая игра*. Подавать мяч только по сигналу. При выполнении передачи нельзя повторно передачу команде начисляется 1 очко. Выбивает команда, набравшая больше очков. выполняют подачу и перебежку. Затем команды меняются местами и ролими. За каждую выполнение подачи. Так продолжается до тех пор, пока все игроки подающей команды для на своё место, передачи мяча прекращаются и мяч передаётся очередному игроку для точных передач за время бета игрока, выполнявшего подачу мяча. Как только он вернётся принимают мяч и разбивают его между собой, стараясь выполнить как можно больше вокруг площадки и возвращается назад на своё место. Игроки противоположной команды сигналу первый игрок выполняет подачу мяча на сторону соперника, а сам быстро бежит человек, одна из которых является подающей, другая — принимающей подачу. Обе команды по 6 17. «Липта волейболистов». Играющие распределяются на две равные команды по 6 возобновляется.

головы игроков вперед-вверх, те стараются не дать мячу упасть на пол, подбивая его бету. Один из игроков с мячом располагается позади шеренги. Он бросает мяч через

мяча через сетку. Любой игрок первой команды должен принять подачу и выполнить передачу одному из своих товарищей, который должен поймать мяч. Когда все игроки второй команды выполнят подачу, команды меняются местами. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Правила игры.
Подачу выполнять только по сигналу. В противном случае она не засчитывается и команда соперников получает очко.
При неудачной подаче противоборствующая команда тоже получает очко.
За каждую принятую подачу с последующей передачей и ловлей мяча команде присуждается очко.
При падении мяча на пол после неудачной попытки его поймать очко команде не засчитывается.

После приёма или падения мяча команда перекачивает под сеткой мяч второй команде. Игроки подающей команды выполняют по одной подаче строго по очереди.

Игры с атакующим ударом

1. «Бомбардир». Игроки делятся на две команды. Игроки одной команды поочередно выполняют атакующие удары из зоны 4 (2) с передачей из зоны 3. Игроки другой команды стремятся защитить своё поле. Если «бомбардир» попал в площадку и защитники не коснулись

мяча, то нападающий получает 2 очка; если коснулся, но не принял — 1 очко; если принял — 0 очков. Когда все игроки команды выполнят атакующий удар, команды меняются местами. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

2. «Удары с прицелом». Обе половинки игровой площадки расчерчиваются на 9 квадратов 3Х3 м, обозначенных цифрами. Команды располагаются в колоннах на боковых линиях зоны 2. Игроки поочередно выполняют атакующие удары с передачей из зоны 3. Команде начисляются очки соответственно цифре квадрата, в который попал мяч после удара. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Методическое указание. При выполнении нападающих ударов из зон 2 и 3 пифры в квадратах меняют.

Игры с блокированием атакующих ударов

1. «Кто быстрее». Игроки двух команд располагаются в колонну по одному на противоположных сторонах площадки в зоне 4 (на пересечении линии нападения и боковой линии). По сигналу направляющие колонны перемещаются в зону 2, попутно имитируя блок в зоне 4 (руки выше сетки), перемещение к линии нападения и касание её рукой. Затем имитируют блок в зоне 3, повторно касаются рукой линии нападения и в заключение имитируют блок в зоне 2. Быстро возвращаются к своей колонне и передают эстафету следующему игроку, который выполняет то же задание, и т. д. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.

«Дружная команда». Играт две команды по 3 человека. Одна команда нападет, другая обороняется. Игроки нападающей команды располагаются в зонах 2, 3, 4; блокирующие — по одному в зонах 2, 3, 4, их задача — организация группового блокирования. Нападающая команда выполняет удары из зон 2 и 4. Игрок, выполнявший нападающий удар из зоны 4, переходит в зону 2, и наоборот. После выполнения шести нападающих ударов игроки обеих команд уступают место другим игрокам своих команд и игра продолжается. Игроки, не участвующие в блокировании, собирают мячи и отдают их нападающим.

Если мяч заблокирован и остался на стороне нападающих, то блокирующие получают 2 очка, если мяч перелетел на сторону обороняющейся команды, но коснулся блока, то она получает 1 очко. Нападающий удар, не состоявшийся по вине атакующей команды, засчитывается как выполненный (ошибка в передаче, нетоварный нападающего или

касание им сетки и др.). После выполнения установленного количества нападаний ударов команды меняются местами и ролями. Побеждает команда, набравшая больше очков.

ДАТС

Общие

правила

Каждый игрок использует для бросков свои собственные дротики, длина, которых не должна превышать 30,5 см (12 дюймов), а вес, которых должен быть не более 50 г.

Каждый дротик состоит из следующих частей:

остро заточенная игла, вставленная тулым концом в

тело дротика;

металлическое тело дротика;

стабилизатор полета (может, в свою очередь, состоять из трех отдельных частей: стабилизирующего оперения, зашпиги оперения и хвостовика).

БДЮ оставляет за собой право "снять" игроков в каждом конкретном соревновании, если это считается необходимым.

Все игроки и команды должны соблюдать Правила Игры БДЮ (British Darts Organization) и, где необходимо, любые дополнительные правила, изложенные в программе или Положении о конкретном соревновании.

Все игроки и команды должны подчиняться требованиям организаторов и официальных лиц БДЮ, если соревнования проводятся под эгидой БДЮ.

Все призы, получаемые игроками, должны быть сохранены для возврата БДЮ, если только они не являются специальными, или должны быть возвращены БДЮ по специальному требованию.

Любой игрок, нарушивший Правила БДЮ во время какого-либо соревнования, должен быть дисквалифицирован на это соревнование.

Интерпретация Правил БДЮ во время какого-либо соревнования принадлежит официально назначенным БДЮ организаторам этого соревнования, причем их решение является окончательным и обязательным для всех сторон.

Все данные, послужившие основой для любой интерпретации, должны быть переданы Совету Директоров БДЮ для рассмотрения и возможного последующего пересмотра Правил БДЮ.

Любой спорный вопрос, не могуший быть разрешенным посредством применения Правил БДЮ, должен быть разрешен Советом Директоров БДЮ, причем его решение является окончательным и обязательным для всех сторон.

Бросок

Игрок должен бросать дротики в мишень из положения "стоя", кроме тех случаев, когда физическая неполноценность или увечье не позволяет игроку выполнить это требование (т.е. применение, например, инвалидного кресла).

Игрок должен выполнять броски дротиками последовательно, строго по одному. Серия бросков состоит из трех дротиков, если только игрок, сет или мать не могут быть закончены меньшим количеством дротиков.

Если игрок попадает до любого из дротиков, находящегося в мишени, во время исполнения серии бросков, то эта серия считается завершенной.

пересбывается.



Во всех соревнованиях каждый лет начинается с прямого старта (без попадания в сектор удвоения, т.е. "дабл") и заканчивается попаданием в "дабл", если иное не установлено Положением о проведении данного соревнования.

Попадание в "Бул-ай" оценивается в 50 очков, и если этого достаточно для завершения лета, сет или матча, то в этом случае "Бул-ай" считается удвоением 25.

В игре используется правило "сгорания" очков. Оно применяется в том случае, если игрок в серии набирает очков больше, чем ему требовалось для окончания. Очки, набранные во время этой серии, не засчитываются, и счет возвращается к тому числу, которое было зафиксировано у этого игрока перед последней серией его соперника.

Команда рефери "Игра окончена!" ("Тэйм шот!") только тогда считается действительной, когда объявлена влет за тем, как игрок вытаскил дротики из мишени.

Если команда рефери "Игра окончена!" объявляется недействительной, то игрок получает право продолжить данную серию с целью достижения требуемого результата.

Если в результате ошибки, описанной в п.2.5, игрок извлек дротик (или дротики) из мишени, то рефери в этом случае обязан позаботиться о том, чтобы этот дротик (или дротики) был возвращен в место, максимально приближенное к тому, где он до этого находился, и затем только игрок может закончить серию.

БДО не признает принципа "равных дротиков" (когда для окончания лета используется прямой набор очков, т.е. без попадания в "дабл"), т.е. игрок, заканчивающий свои броски в соответствии с Правилами БДО, выигрывает тот или иной лет, сет или матч. Единственно возможное отступление от этого правила - когда игрокам дается на броски определенное количество дротиков для выполнения определенного упражнения.

Все дротики, брошенные ошибочно после попадания в необходимый для окончания "дабл", не засчитываются, и тот или иной лет, сет или матч должны считаться завершенными в результате попадания дротика в "дабл".

Ведение счета

Попадание дротика засчитывается в том случае, если его игла находится в мишени (или касается ее) в плечах, ограниченной внешней проволочкой кольца "удвоения", и после объявления результата, достигнутого после броска этого дротика, он вытаскивается игроком из мишени.

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

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

Протест по поводу объявления или записанного счета не рассматривается, если он сделан после того, как дротики были вытасканы из доски.

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

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

Текущий счет должен отражаться на отдельном листе или табло, ясно видимом игроками и рефери.

Судья или маркер не имеют права "подсказывать" игроку, готовому закончить игру сведением счета до нуля, в какой из "даблов" он должен попасть (т.е. "Осталось тридцать два", а не "Остался дабл шестнадцать").

Первый из игроков, который свел свой счет до нуля попаданием в "дабл", считается победителем данного лета, сета или матча.

Рефери должен выступать в качестве третейского судьи при толковании Правил Игры БДО во время матча и должен, если необходимо, консультироваться со счетчиками и

другими официальными назначенными судьями перед объявлением любых результатов в ходе этого матча. Выигравший жребий или предварительный бросок начинает броски первым в четырех letech. Все мишени должны быть изготовлены из натуральной щетины или натурального волока. Все мишени разделены на сектора, которым присвоены числа от 1 до 20. Внутреннее узкое кольцо означает утроение числа сектора и называется "трет". Внешнее узкое кольцо означает удвоение числа сектора и называется "двой". Внешнему кольцу вокруг центра присвоено число "25". Внутреннему центральному кружку присвоено число "50", и он называется "булл-ай" или просто "булл" (бюльчо):
 Вся проволока, отграничивающая сектора, даблы, третлы, центральные круги и полюсы, в совокупности образующая рисунок паутинный, должна быть крепко и плотно прижата к мишени. Мишень крепится таким образом, чтобы расстояние от пола до центра "булла" составляло 173 см (5 футов 8 дюймов). Мишень должна вешаться таким образом, чтобы сектор "20" был черного цвета и находился строго вверху доски. На всех соревнованиях БДЮ должны использоваться мишени с разрешительным клеймом БДЮ. Ирок 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 до начала, либо после окончания leta. Все изменения положения мишени или ее замена производится лицом, официально уполномоченным БДЮ на этот матч.