

**ЛЬВІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ  
імені Івана Боберського**

Кафедра спортивних та рекреаційних ігор

**Лекція № 1**

**ДАРТС**  
з навчальної дисципліни "Фізичне виховання (рекреаційні ігри)"

для студентів III курсу

спеціальності 227 – Фізична терапія та ерготерапія

Розробник: © канд. наук з фіз. виховання та спорту, доцент Пасічник В.М.

Львів – 2019

## **План**

1. Історичний аспект.
2. Обладнання та інвентар.
3. Основи техніки.
4. Правила гри в дартс.
5. Ігри в дартс.

## 1. Історичний аспект

Точних даних про започаткування дартсу не існує, але багато англійських істориків сходяться на думці, що ця гра походить від стрільби з лука. У давні часи, коли найпоширенішою народною зброєю були лук і стріли, дартс (з англ. «дротик» або «коротка стріла») вигадали лучники, які, нудьгуючи в пивних пабах змагалися у стрільбі по пивних діжках. Згодом у стрілах скоротили древки, вставили оперення для стабілізації польоту, а як мішень почали використовувати синтетичні матеріали, спресовані й облямовані кільцями.

За іншими даними, гра виникла кілька століть тому на Британських островах у суспільстві військових і солдатів, які використовували укорочені стріли й кидали їх у дно бочки або стовбур дерева. Якщо як мішень використовували стовбур старого сухого дерева, то тріщини від стріл розходилися в так звані «сектори». Гра в дартс стала частиною британського способу життя. Справжню ж розмітку на сектори (20 секторів) уперше створив звичайний тесля Ланкашир Брайан Галмін 1896 року.

Після Першої світової війни імпровізовані дартс-ліги пивних заводів і дрібних виробників розрослися настільки, що до 1924 року виникли реальні передумови для створення національної асоціації дартсу. Перший організований турнір з дартсу сезону 1927–1928 року виявився дуже вдалим, і впродовж 30-х років до цієї першості була залучена більша частина Англії. У 1932 році були придумані перші мішені з сизалю.

У сезоні 1938–1939 року кількість залучених учасників зросла до 280000 осіб. Подальшому розвитку гри у дартс посприяло те, що під час Другої світової війни стріли входили в стандартний спортивний армійський набір NAAFI, покликаний підтримувати фізичну форму і високий моральний дух британських офіцерів і солдатів. Американські військові, які воювали в Європі, відвозили стрілки як сувеніри, і це дало суттєвий поштовх до розвитку дартсу вже в Америці, де про нього знали ще дуже небагато.

У 50–80-х роках дартс переживав досить складні періоди, незважаючи на те, що рівень учасників був ще досить високим. Ці роки «засвітили» таких всесвітньо відомих зірок, як Ерік Брістоу, Джон Лоу, Алан Еванс, Джокки Вільсон, Лейтон Рііс, Кліф Лазоренко.

У 1954 році у Великобританії була створена Національна асоціація дартсу (NDA).

Саме у 80-х роках, коли почали з'являтися так звані «Турніри в посольствах – Embassy darts», де за перемогу і за досягнення (501 – за 9 дротиків) присуджувалися чималі грошові призи, дартс остаточно сформувався як професійний вид спорту.

У 1992 році була створена Професіональна корпорація дартсу – Professional Darts Corporation (PDC). Перший жіночий чемпіонат світу з дартсу був проведений 2010 року. І вже 2011 року розпочався тур з дартсу – PDC Unicorn Tour Youth. Згідно з правилами, у ньому могли брати участь гравці від 14 до 21 року.

На сьогодні це масовий національний вид спорту, який нараховує більш як 6,5 мільйона гравців. Цей вид спорту популярний у багатьох країнах світу, зокрема і в Україні. Дартс поділяється на американський і європейський (класичний). На сьогодні місць, де можна пограти в дартс, стає дедалі більше. У всіх шанувальників цієї азартної гри є реальний шанс незабаром поборотися за олімпійський титул – адже гра в перспективі може стати олімпійським видом спорту.

На Олімпіаді в Сідней дартс був показовим видом спорту.

*Цікаві факти.* У дартсі існує особливий вид спортивного етикету. Причому правил етикету повинні дотримуватися і гравці, і глядачі. Приміром, перший гравець не повинен зволікати (витягнути свій дротик дуже швидко) і поступитися місцем наступному учасникові. Упродовж усієї гри серед глядачів і гравців має панувати мовчання, а говорити дозволяється лише учасникові, який здійснює кидок (він може ставити запитання судді). Окрім того, нікому не можна підказувати гравцеві. Поцікавитися вголос про рахунок вважається поганим тоном.

*Деякі особливості дартсу.* Гра в дартс – це насамперед змагання в умінні точно метати короткі стріли (дротики), якого при бажанні можна досягти у відносно короткий термін. Грати в дартс можна як просто неба, так і в закритому приміщенні (у спортивному залі, у звичайній квартирі). Дартс не вимагає спеціальної спортивної форми, а інвентар для гри простий і довговічний.

Для гри в дартс не існує мовних і вікових бар'єрів, змагатися можуть і дорослі, і діти. Ця гра доступна для інвалідів, вона гуманна й демократична. Формули турнірів припускають індивідуальні, парні та командні змагання.

Дартс – надзвичайно захоплива і видовищна гра. Це прекрасний засіб для проведення дозвілля і підняття настрою. Це гра друзів, гра серед друзів, гра, що допомагає придбати друзів. Для студентів це шанс здобути навичку зосереджуватися на певному виді діяльності. Після тривалого напруження при професійній діяльності гра дає можливість розслабити м'язи (м'язовий «корсет»), а також це прекрасне тренування для очних м'язів.

Дартс – видовищна гра. Незалежно від того, наскільки один гравець відстав від іншого, до кінця гри невідомо, хто стане переможцем. Окрім того, витрати на проведення гри достатньо невеликі, порівняно з отриманим емоційним і фізичним відпочинком.

## **2. Обладнання та інвентар**

*Мішень.* Мішені для дартсу звичайно виготовляють із сизалю (спресованих волокон агави), у країнах Азії поширені мішені, зроблені з кінського волосу. Ідея використання сизалю для виробництва мішеней належить компанії Nodor, завдяки якій у 1932 році з'явилися перші мішені із сизалю. Виробництво мішеней зосереджено в Кенії та Китаї, що пояснюється близькістю до джерел сировини.

Секції мішені розділяються одна від одної дротом. Стандартна мішень є колом діаметром близько 50 см, розділеним на 20 секторів (рис. 1), що звужуються до центра, яка має назву «Bull`s eye», у перекладі «волове око». Влучення в нього приносить 50 очок. Кільце зеленого кольору, що обрамляє

«волове око», дає 25 очок і має назву «Bull», у перекладі «віл». Мішень поділена на сектори, яким надані числа від 1 до 20. Мішень завжди вішається таким чином, щоб сектор з цифрою 20 був розташований вертикально вгорі. Підрахунок очок по секторах відбувається таким чином, що навпроти кожного сектора позначена його номінальна вартість. «Найдорожчий сектор» – 20, відповідно «найдешевший» – 1. Уцілення у внутрішнє вузьке кільце «triple ring» означає потроєння очок, у зовнішнє вузьке кільце «double ring» – подвоєння. І зовнішнє, і внутрішнє вузькі кільця традиційно забарвлюються в червоний і зелений кольори.

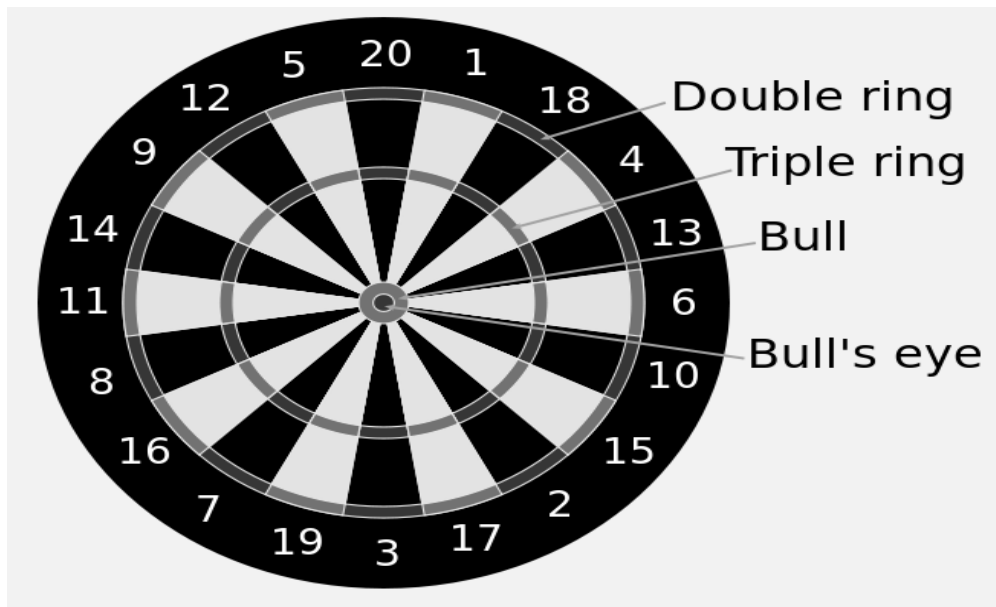


Рис. 1. Мішень для гри в дартс

Влучення дротики поза вузьке зовнішнє кільце очок не приносить. Якщо дротик не залишається в мішені після кидка, він також не приносить очок. Зазвичай очки підраховуються після того, як гравець метає 3 дротики. Після цього хід переходить до іншого гравця. Максимально можливий результат 3 кидки — 180 очок (якщо гравець уцілює усіма трьома дротиками у внутрішнє вузьке кільце сектора 20).

У стандартній грі центр мішені повинен бути на висоті 1,73 метра від підлоги, а відстань від лицьової сторони мішені до лінії, з якої гравці метають дротики, становить 2,37 метра (рис. 2).

Стандартні розміри мішені:

- внутрішня ширина кілець «подвоєнь» і «треблів» 8 мм;
- внутрішній діаметр «яблучка» 12,7 мм;
- внутрішній діаметр зовнішнього центрального кільця 31,8 мм;
- відстань від центра мішені до зовнішньої сторони дроту кільця «подвоєнь» 170 мм;
- відстань від центра мішені до зовнішньої сторони дроту кільця «треблів» 107,0 мм;
- загальний діаметр мішені  $451,0 \pm 10,0$  мм;
- товщина дроту 1,5 мм.

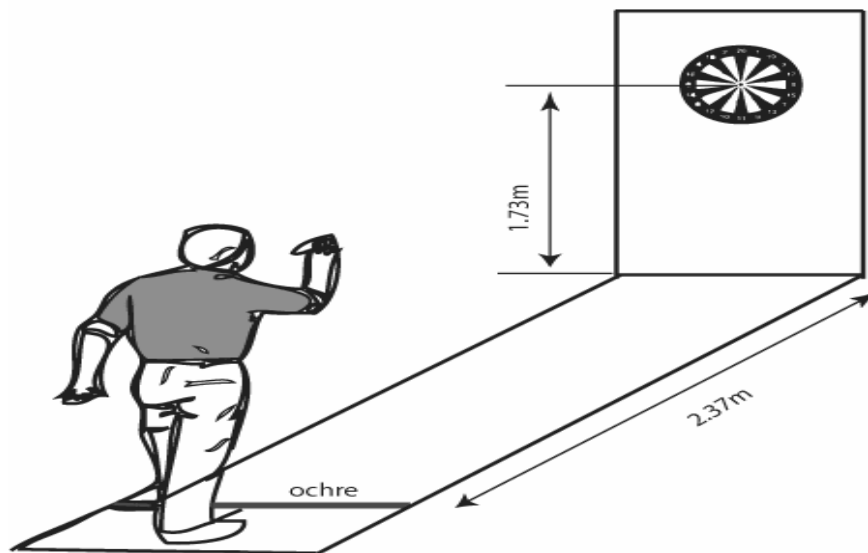


Рис. 2. Стандартні розміри майданчика для гри в дартс

**Дротик.** Основними частинами дротика є наконечник (point), барель (barrel), хвостовик (shaft) і оперення (flight) (рис. 3). Барель і голка – основні частини дротика. Вид бареля визначає тип дротика.

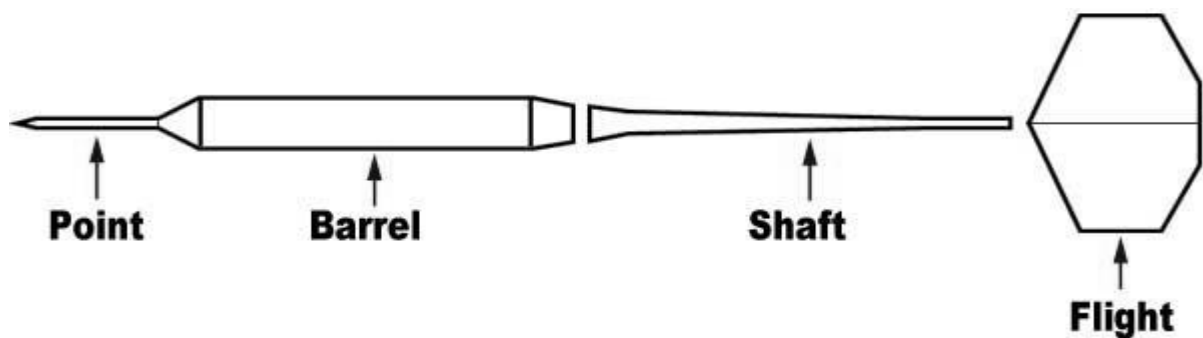


Рис. 3. Дротик для гри у дартс

Існує три основних типи дротиків (рис. 4).

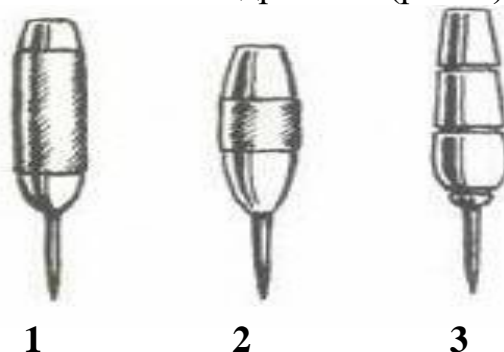


Рис. 4. Типи дротиків:

- 1) стрейт – маса якого рівномірно розподіляється по довжині;
- 2) діжка – маса якого сконцентрована в центрі;
- 3) торпеда – маса якого зосереджена спереду.

Кожен гравець використовує 3 дротики. Довжина дротика не повинна перевищувати 30,5 см, а вага – 50 г. Під час гри на аматорському рівні допустимо використовувати важкі дротики масою понад 50 г, однак цей виняток робиться для дротиків, зроблених під замовлення та в умовах гри поза чемпіонатами.

Матеріал і форма барелі визначають траєкторію польоту дротика, вона виготовляється з різних металів: бронзи, срібло-нікелевого сплаву, вольфраму. Наконечник зазвичай зроблений зі сталі. Оперення складається з трьох або менше окремих частин, зроблених з пір'я, пластмаси або паперу.

Дротики для дартсу повинні бути якісними і міцними, адже їх неодноразово будуть кидати в мішень і в інші предмети в період навчання гри. Хвостовики – це окрема частина дротика, яка дуже часто ламається, вони повинні бути виконані з металу і міцно кріпитися на самому дротику. Оперення у складі дротика відповідає за траєкторію польоту. Більш широке і велике оперення забезпечує плавніший і довший політ, а вузьке і невелике оперення додасть польоту точності і швидкості.

### 3. Основи техніки

**Позиція для кидка.** Обираючи для себе позицію для кидка, гравці повинні пам'ятати про те, що дротик легкий, відстань до мішені невелика, а ціль дуже мала за розміром. Ви досягнете успіху, якщо при кидку ваш корпус, злегка нахилений вперед, буде нерухомий, а кидок буде проведений ліктювою і кистьовою частинами руки (рис. 5а). Професіонали стверджують, що 50% успішного кидка – це саме стійка. Чим більш стійко ви стоїте на рубежі, тим більш точним буде ваш кидок (рис. 5б).



Рис. 5а. Позиція гравця для кидка у дартсі



Рис. 5б. Стійка гравця у дартсі

Поза тіла повинна бути розслабленою, зручною і стійкою. Рівновага має надзвичайне значення на точність кидка.

Існують дві класичні пози:

1. Обличчям до мішені, ноги разом, передом взуття торкаються лінії обмеження.

2. Ноги під прямим кутом до мішені, правою ногою торкаються лінії обмеження, невеликий нахил уперед з дотриманням рівноваги.

Розглянемо позицію для кидка правою рукою, хто грає лівою, повинні внести відповідні корективи. Отже, встати до мішені півобертом, мізинцем правої ноги торкаючись лінії кидка. Центр тяжіння переноситься на праву ногу при кидку правою рукою і на ліву при кидку лівої. Потрібно слідкувати за тим, щоб не заступати за цю лінію і в майбутньому завжди коректно вести боротьбу зі своїми суперниками. Потім, зробивши невеликий нахил уперед, обрати найбільш зручну і міцну стійку. Не забувати, що стійкість – це половина успіху. Щоб ще більше сприяти стійкості при кидку, ліву руку притискають до живота.

Нахил уперед забезпечить необхідний простір для руху руки під час кидка, а так само скоротить відстань до мішені. Праву руку витягують уперед так, щоб лікоть повернутий був суворо вниз, а оперення дротика перебувало на прямій лінії від очей до визначеної цілі (див. рис. 5а, 5б).

**Кидок.** Для найбільш вдалого кидка потрібно виконати таку послідовність дій:

- прицілитися;
- стати у вихідне положення;
- замахнутися;
- зробити кидок;
- продовжити рух після кидка.

Кидок можна удосконалити і навіть автоматизувати лише завдяки постійним тренуванням. Кидок здійснюється по-різному: хто кидає від підборіддя, хто веде руку від рівня очей, хто – біля вуха. Окрім того, важливо не випускати з поля зору дротик під час кидка, тому що це сприяє гарній координації очей і руки. На тренуваннях потрібно знайти для себе найбільш зручний спосіб кидка дротика, спробувати різні кидки і позиції. Важливим є рух після кидка, рука повинна продовжувати рухатися до повного випрямлення.

Руку потрібно тримати під прямим кутом таким чином, щоби під час прицілювання вона була прямо перед очима. Руку потрібно зберігати в нерухомому положенні, рухи повинні йти від опущеної руки і зап'ястка.

Прицілюючись, відвести назад передпліччя, розслабити зап'ястя (рис. 6а), виконати кидок. Рух руки слідує за кидком (рис. 6б). Стійка рівновага в цей час не повинна порушуватися. Найбільш характерна помилка, коли при метанні дротика використовують техніку метання м'яча. При цьому руку для замаху відводять далеко назад, переміщуючи вагу тіла з однієї ноги на іншу і подаючи тіло при кидку вперед для додання сили кидка.

Дротик потрібно утримувати великим пальцем у центрі тяжіння (рис. 7). Для того щоби дротик влучив у мішень нижче від дротиків, які вже є в ній, потрібно перемістити великий палець до хвостової частини. Навчитися використовувати такий «задній захват» дротика не зовсім просто, але він дозволяє досягти високих результатів.



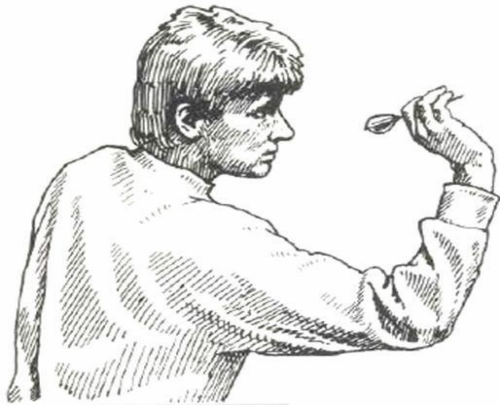


Рис. 6а. Початок кидка

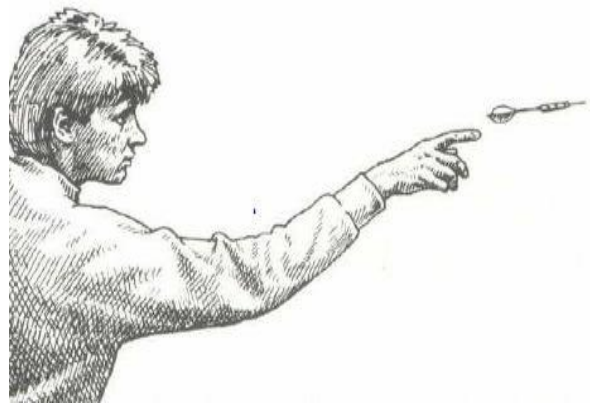


Рис. 6б. Закінчення кидка

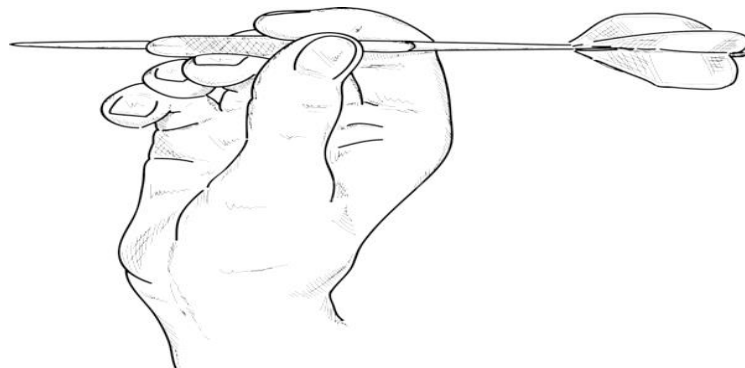


Рис. 7. Захват дротика

Потрібно намагатися тримати дротик у руці таким чином, щоб його вістря було спрямоване точно в заплановану ціль, при цьому прагнути знайти таку манеру тримати дротик, щоби тонко відчувати його центр ваги. Потрібно, щоб дротик і кисть становили єдине ціле. Рекомендується відпрацьовувати базову техніку на кидках в «яблучко». Це допоможе у виборі правильної позиції і манери тримати дротик. Відпрацьовуючи кидки у верхні й нижні сектори мішені, потрібно відштовхуватися від вже придбаної базової техніки. Для цього, націлившись на верхні сектори, трохи припідніміть передпліччя і випряміть корпус; націлюючись у нижні сектори, злегка опустіть передпліччя і відповідно трохи збільшуйте нахил корпуса вперед. Коли вашою цілью є бічні сектори мішені, то не намагайтеся робити кидок по діагоналі. Більш ефективним буде переміщення уздовж рубіжної лінії, це наблизить вас до визначеної цілі. Домагайтеся плавності і витонченості, кидаючи дротик у мішень.

**Навчання гри.** Кожне тренування з дартсу повинно містити елементи фізичної, тактичної, технічної і змагальної підготовки. Програми тренування можна поділити на три цикли, залежно від підготовки.

Перший цикл для початківців. Він складається з загальнофізичної та спеціальної розминки. Спеціальною розминкою можуть слугувати кидки в центральне коло мішені до зони потроєння. У тренування цього циклу обов'язково повинні входити кидки на кучність, по вертикалі – знизу вгору і зверху вниз, відпрацьовання кидків у центр мішені із заплещеними очима. Кидки з метою набору очок також є необхідним елементом тренування гравців

початкового рівня. Окрім того, звичайно ж, змагання під час тренувального процесу. Загальний час одного заняття повинен становити 80 хвилин.

Після того як гравець набереється трохи майстерності, можна переходити до другого циклу тренувань. Як і початковий цикл, він передбачає розминки, відпрацювання вже відомих кидків, змагання, але ще додаються вправи з виконання кидків по горизонталі справа наліво і зліва направо, кидків у певні сектори мішені, різні групові ігри. Час одного заняття збільшується до 100 хвилин.

Третій цикл розрахований уже на досвідчених спортсменів. Тут більше уваги приділяється змагальній практиці, виробленню психологічної стійкості, а також збільшується тривалість одного заняття.

#### **4. Правила гри в дартс**

##### *Загальні правила гри в дартс*

1. Повісити мішень відповідно до стандартних розмірів ігрового поля.
2. Для того щоби визначити, кому починати гру, кожний гравець кидає один дротик. Починає той, хто влучив у мішень найближче до центру.
3. Гравці кидають по три дротики в серії.
4. При підрахунку очок беруть до уваги лише ті дротики, які є в мішені після завершення серії.

##### *Правила стандартного турніру гри в дартс*

1. Кожний гравець (команда) отримує по 501 очку. Рахунок ведеться шляхом вирахування з 501 набраної кількості очок.
2. Переможцем вважається гравець (команда), який першим зменшить свої очки до нуля.
3. Ігри повинні починатися з подвоєння. Очки не списуються доти, поки не виб'ється подвоєння.
4. Правила 3 можна іноді не дотримуватися. Такий початок має назву «прямий старт».
5. Для закінчення гри необхідно влучити у подвоєння (або «биче око») так, щоб очки після цього впали до нуля. Правила 5 дотримуються завжди.
6. У правилах 3 і 5 «биче око» вважається подвоєнням 25.
7. Якщо очки впали менше ніж до нуля, то остання серія кидків не зараховується. Залишається стільки очок, скільки було до виконання цієї серії.
8. Кожна гра називається «легом». Матч складається з 3 легів. Перемагає той, хто першим виграє 2 леги.
9. Початковий рахунок 501 використовується для одиночних або парних змагань. Для командних змагань він повинен бути 501 або 1001, залежно від кількості гравців у команді.

**Техніка безпеки.** Виконавши кидок, намагайтеся швидко вийняти дротик з мішені, давши тим самим можливість суперникові зайняти позицію на позначці для кидка. Завжди стійте позаду суперника, що виконує кидок. Якщо ви глядач і бажаєте підтримати свого фаворита підбадьорливими вигуками, притримайте свої емоції до того моменту, поки він не завершить кидок. Розминка на будь-яких інших мішенях, крім розвішаних для цієї мети, не допускається після початку змагань. Ніхто не може перебувати в ігровій зоні, крім заявлених гравців

або членів суддівської бригади. Перед гравцем, що перебуває на лінії кидка (у бруска) і кидає дротики, можуть бути лише члени суддівської бригади. Суперникові гравця, який виконує кидок, дозволено стояти не ближче ніж 61 см (2 фути) позаду того, хто кидає.

## **5. Ігри в дартс**

### **«Набір очок»**

Мета гри: набрати якомога більшу кількість очок.

Правила гри: безперервно або по черзі, згідно з жеребом, гравці роблять 30 кидків у 10 серіях з трьох дротиків на кращу суму. Правило підрахунку очок: підсумовуються очки, набрані в результаті всіх точних влучень у мішень. При вціленні в зони подвоєння або потроєння очки відповідно збільшуються вдвічі або втричі, їх додають до загальної суми очок.

### **«Сектор 20»**

У вправі «Сектор 20» гравець виконує 30 кидків (10 серій по 3 дротики), намагаючись набрати якомога більшу суму тільки за рахунок влучень у «Сектор 20» мішені. Влучення в «подвоєння» зараховуються як 40 очок, у

«потроєння» – як 60 очок. За кидки дротиків, що не потрапили в зону «20», очки не нараховуються.

### **«301/501»**

Кожна команда в грі починає з рахунку 301 (варіант 501). Метод ведення рахунку полягає у відніманні отриманої кількості очок від решти, поки один із гравців не досягне 0. Закінчувати гру потрібно обов'язково кидком у

«подвоєння» або в «яблучко» мішені таким чином, щоб отримана кількість очок звела рахунок до нуля («яблучко» зараховується за подвійне 25). Якщо кидок дротика дав більшу кількість очок, ніж потрібно для нульового завершення гри (або ж рахунок зменшується до одиниці), то всі три останні кидки не зараховуються, і рахунок залишається таким, яким був до серії кидків, що призвели рахунок до перебору або одиниці.

Кожна гра в «301» має назву «лег». П'ять «легів» становлять «сет» (гра ведеться до трьох перемог у «легах»). Остаточним переможцем вважається той, хто виграв задану кількість «сетів».

### **«Булл»**

Грають часто для розминки. Усі кидки робляться в центр мішені. Зараховуються влучення тільки в «bull» і зелене кільце.

Мета гри: першим набрати обумовлену перед грою кількість очок.

Наприклад, 500. Правило підрахунку очок: «bull» (червоне кільце) – 50 очок, а зелене кільце – 25 очок.

### **«Раунд»**

Мета гри: першим потрапити в «яблучко».

Правила гри: потрібно по черзі влучити в сектори від 1-го до 20-го, потім подвоєння і потроєння 20-го сектора, і завершити гру влученням в «яблучко» мішені («bull»). У разі якщо в серії кидків усі три дротики досягають мети (наприклад: 1, 2, 3 або 12, 13, 14 тощо), то гравець, що кидав, продовжує свою гру позачергово. Заліковим полем сектора вважається вся його площа, включаючи кільця подвоєння і потроєння рахунку.

### **«Швидкий раунд»**

Правила гри в «Раунд» мають додаткові умови: при влученні в потроєння заданого сектора рахунок зміщується на три позиції вперед. Наприклад: гравцеві необхідно влучити в сектор 10. Він уцілює в потроєння цього сектора. Тепер мета цього гравця – сектор 13. При влученні в подвоєння рахунок відповідно зміщується на дві позиції вперед.

### **«Раунд у подвійні»**

В основі гри – правила гри в «Раунд», за винятком того, що заліковим полем кожного сектора є тільки сектор його подвоєння.

Примітка: гра найкраще підходить для відточування техніки кидків.

«Раунд у подвійні» зазвичай рекомендують для щоденних тренувань. Можна також за цим самим принципом грати в «Раунд у потрійні».

### **«Великий раунд»**

Хороша гра для розминки. Можна грати одному або з суперником.

Мета гри: набрати якомога більше очок, кидаючи по три дротики по чергово в кожен сектор з «1» до «20» і центр.

Правило підрахунку очок: кількість влучень у сектор множимо на номер цього сектора. Наприклад, якщо, кидаючи в сектор 2, цілили один раз у потроєння і один раз у сектор, то очки, набрані на цьому секторі:  $(3+1) \times 2 = 8$ . Очки, набрані на кожному з секторів, підсумовують і отримують кінцевий результат.

### **«Раунд подвоєнь»**

У цю гру можна грати і одному гравцеві, встановлюючи особисті рекорди.

Мета гри: влучити по черзі в усі подвоєння, починаючи з 1-го і закінчуючи 20-м сектором, витративши меншу кількість дротиків, ніж суперник.

Правила гри: поки гравець не влучить у подвоєння 1-го сектора, до подвоєння 2-го сектора не переходить. І так далі.

### **«Американський крикет»**

У цю гру можна грати як команда на команду, так і один на один.

Мета гри: кожен гравець (команда) повинен закрити всі сектори з «20» до «15» і «bull», при цьому набравши стільки ж або більше очок, ніж супротивник. Правило закриття: сектор вважається закритим, якщо в нього влучили не менше ніж 3 рази. Наприклад, 1 раз – у потроєння цього сектора або просто 3 рази в сектор.

Правило підрахунку очок: якщо гравець уціляє в сектор, який у нього закритий, а у другого гравця не закритий, то першому нараховуються очки. Наприклад, якщо у 1-го гравця закритий сектор «20», а в його супротивника цей сектор не закритий, і 1-й гравець потрапив у потроєння «20», то йому записується 60 очок. Можна грати і без цього правила.

### **«7 життів»**

Кількість гравців, що беруть участь у цій грі, не обмежена.

Мета гри: набрати за один підхід очок більше, ніж набрав попередній гравець (підрахунок, як у грі 501).

Правило підрахунку «життів»: якщо очок набрано рівно стільки ж або менше, то одне «життя» згоряє. Якщо ж набрано більше, то «життя» зберігаються. Наступний гравець намагається перевершити цей результат. Як

тільки всі «життя» згорять, гравець вибуває. Гру можна і ускладнити: наприклад, обмежитися 20-м сектором. При промаху «життя» згорає, а при наборі 180 очок нараховується бонусне «життя», при цьому підрахунок очок зберігається.

### **«Циферблат» (Around the clock)**

Одна з найпростіших ігор. У ній може брати участь необмежена кількість гравців.

Мета гри: кожен гравець повинен послідовно влучити в числа з 1, 2, 3, 4 і до 20 (останнім потрібно влучити у 25).

Правила гри: гравці почергово роблять по 3 кидки. Гравець, який влучить у всі числа першим, стає переможцем.

### **«5 життів»**

Прекрасна колективна гра. Можуть грати 5–6 осіб. Буде швидко і весело.

Мабуть, єдина гра, в яку нецікаво грати вдвох.

Мета гри: набрати більшу кількість очок, ніж у попереднього гравця.

Хоча б на одне очко, але більше. Винятком є тільки 180 очок.

Правила гри: кожен гравець має право на п'ять помилок. При 6-й помилці гравець вибуває з гри.

### **«1000»**

Заліковим полем гри є «bull» – червоне кільце» і зелене кільце. Кожен гравець спочатку не має очок і набирає їх серіями по три дротики, ураховуючи тільки «50» і «25». Переможцем вважається той, хто набрав 1000 очок. У грі діє правило перебору.

Примітка: залежно від ступеня підготовленості, можна грати за цими правилами в «500» або «250».

### **«Всі п'ятірки»**

Серіями по три дротики гравці прагнуть набрати максимальну кількість очок кратну 5. Серія кидків, що дала число, не кратне 5, не зараховується. Число 5 дає 1 очко, 10 – 2 очка, 50 – 10 очок і т. д. Переможцем вважається той, хто першим набере 51 очко. У грі діє правило перебору.

### **«Шанхай» (Shanghai)**

Мета гри: набрати найбільшу кількість очок, послідовно влучення в усі сектори від 1-го до 20-го, або зробити «Шанхай» (уцілення з першого кидка в простий сектор, сектор подвоєння і потроєння). Гравець, який зробив

«Шанхай», автоматично стає переможцем, незалежно від кількості очок.

Правило підрахунку очок: влучення в простий сектор дає 1 очко, у подвійний – 2 очки, у потрійний – 3 очки.

### **«Двадцять сім»**

Кожному гравцеві спочатку дається по 27 очок. Першими трьома дротиками необхідно влучити у «подвоєння» сектора 1. При цьому кожне влучення в ціль дає 2 очки (1x2). Якщо жоден із дротиків не потрапив у «подвоєння» сектора 1, то з наявної кількості очок (27) віднімається 2 очки. Наступними трьома дротиками необхідно влучити в «подвоєння» сектора 2. При цьому кожне влучення в ціль дає 4 очки (2x2). Якщо жоден із дротиків не влучив у «подвоєння» сектора 2, то від наявної кількості очок віднімається 4 (2x2). Таким чином, гра ведеться до 20-го сектора мішені. Переможцем

вважається той, у кого після кидків у «подвоєння» сектора 20 лишилася більша кількість очок.

Той гравець, чий рахунок у ході гри стає меншим за одиницю, вибуває зі змагання.

### **«Діаметр»**

Ті, що змагаються довільно, вибирають два діаметрально протилежні сектори і намагаються влучити в їх «подвоєння» і «потроєння» по уявній прямій. Наприклад, подвоєння сектора 16 – потроєння сектора 16 – мале кільце – потроєння сектора 4 – подвоєння сектора 4.

Перемагає той, хто першим пройде уявну пряму по заданих точках.

### **«Хокей»**

Мета гри: першим набрати обумовлену гравцями до гри кількість очок.

Правила гри: після розіграшу початку, переможець кидає дротики в центр

«bull». Якщо він промахується усіма трьома дротиками, то хід передається другому гравцеві. У тому разі, якщо перший гравець влучає в центр (отримує шайбу), то він призначає подвоєння сектора, в яке кидатиме дротики (забиватиме голи). При вціленні в це подвоєння він набирає одне очко (забиває один гол), 2 очки – якщо потрапить 2 рази, 3 очки – 3 рази. Далі продовжує гру другий гравець. Якщо 1-й гравець забрав шайбу (влучивши в центр), то для її перехоплення 2-му гравцеві треба так само вцілити в центр, після чого він призначає своє подвоєння сектора. Якщо 2-й гравець не влучить у центр, 1-й може набирати очки (забивати голи) у те подвоєння сектора, яке було призначено їм до цього.

### **«Крикет»**

Грають удвох або парами.

Мета гри: першим набрати найбільшу кількість очок. Гравець, який зробить це першим, вважається переможцем.

Правила гри: у грі беруть участь номери: 20, 19, 18, 17, 16, 15 і «яблучко». Гравці кидають дротики по черзі, три кидки за один підхід. Для того щоб заволодіти (закрити) номером, гравець повинен вибити його тричі. Цього можна досягти таким чином:

- 1) трьома одинарними влученнями в цей номер;
- 2) одним одинарним і одним влученням у «подвійне кільце» для цього номера;
- 3) одним влученням у «потрійне кільце» для цього номера, якщо один гравець тричі вибиває один номер, то цей номер стає його власністю, якщо обидва гравці заволодівають номером, то він вважається «закритим» і більше не братиме участі в грі.

Для того щоб закрити «яблучко» потрібно або тричі потрапити в «яблучко» (сектор 25), або 1 раз в «яблучко» (сектор 25) і один раз у «подвійне яблучко» (сектор 50).

У разі якщо один гравець «заволодів» будь-яким номером, а другий ще не має, то перший гравець може набирати на ньому очки доти, поки цей номер не буде «закритий». Очки з потрапляння в номер починають нараховуватися гравцеві з того моменту, коли він заволодіє номером, але при цьому цей номер ще не «закритий». Номери можуть перейти у власність або бути «закритими» в будь-якому порядку за бажанням гравця. Гравець не зобов'язаний називати

номер, у який він робить кидок. Після того як номер переходить у «власність» гравця, то влучення в сектор подвоєння або потроєння для цього номера призводить до подвоєння або потроєння додаткових очок для цього номера.

Перемагає той, хто «закрив» першим усі номери і «яблучко», і при цьому має найбільшу кількість очок. Якщо обидва гравці закінчили гру і при цьому мають однакову кількість очок або не мають очок зовсім, перемагає той, хто перший отримав у «власність» всі номери і «яблучко». Якщо гравець першим отримав у «власність» всі номери, але у нього менше очок, ніж у суперника, він повинен продовжити гру і набирати очки на «незакритих» номерах доти, поки не набере однакову або більшу кількість очок, ніж у свого суперника, або всі номери не «закриті».

У цієї гри є цікава особливість: якщо один гравець уже «закрив» сектор, який у суперника ще не закритий, то кожне влучення в цей сектор записується очками за номіналом сектора. Можна грати на випередження, і тоді гра ведеться до закриття всіх секторів одним гравцем. Можна грати на очки, і тоді прийнято грати до закриття обома гравцями всіх секторів. Виграє той, хто записує на суперника більшу кількість очок.

#### **«Бейсбол»**

Гра складається з 9 раундів. У першому раунді гравець повинен влучити в одиницю, у другому – у двійку і т. д. до дев'ятки.

Переможець – гравець з максимальною кількістю очок.

#### **«170»**

Особливість цієї гри в тому, що 170 – максимальна кількість очок, яку списують за кидки трьома дротиками, тобто за один підхід, – потроєння сектора 20, потроєння сектора 20, центр (яблучко). Професіонали вважають, що ідея цієї гри власне в тому, щоби списати 170 очок за один підхід.

#### **Контрольні запитання**

1. Які суспільні чинники вплинули на виникнення гри в дартс?
2. У чому полягають особливості гри в дартс?
3. Назвіть устаткування та інвентар, який використовують у дартсі.
4. Дайте характеристику основних технічних прийомів.
5. Назвіть загальні правила гри.
6. Дайте характеристику правилам стандартного турніру в дартс.
7. Які особливості техніки безпеки в дартсі?
8. Назвіть різновиди ігор у дартс та дайте їм коротку характеристику.

#### **Література:**

1. Аксянов Н. Дартс. Методическое пособие / Н. Аксянов, В. Яковлев. – Москва, 1991. – 16 с. с ил.

2. Лоу Д. Дартс / Д. Лоу; пер. с англ. – Москва, 1992. – 35 с.

3. Пасічник В. Рекреаційні ігри : навч. посіб. / Вікторія Пасічник, Валерій Мельник. – Львів : ЛДУФК, 2018. – 106 с.

4. Правила спортивных игр и состязаний / пер. с англ. – Москва : Попурри, 2000. – 320 с. с ил.

5. Шилин Ю.Н. Теория и методика тренировки в дартс / Ю. Н. Шилин, А. Н. Каневская. – Москва, 2003. – 120 с.

6. Никитин А. А. Дартс. Руководство для начинающих / А. А. Никитин.

– Москва : Изд-во Эксмо, 2004. – 64 с.