

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО ПО ОБРАЗОВАНИЮ

Государственное образовательное учреждение  
Оренбургский государственный университет

**В.В. Баранов, М.И. Кабышева,  
А.В. Богданов**

**ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ  
СОРЕВНОВАНИЙ  
ПО ФУТБОЛУ СРЕДИ СТУДЕНТОВ**

Методические рекомендации для преподавателей и студентов  
высших учебных заведений

г. Оренбург  
2008 г

Авторы:

**В.В. Баранов** - кандидат педагогических наук, заведующий кафедрой физического воспитания ГОУ ОГУ

**М.И. Кабышева** - кандидат педагогических наук, заместитель заведующего кафедрой физического воспитания ГОУ ОГУ по научно-методической работе

**А.В. Богданов** - тренер высшей категории, старший преподаватель кафедры физического воспитания ГОУ ОГУ

Рецензенты:

**А.И. Щетинская** - доктор педагогических наук, профессор, заведующая кафедрой педагогики дополнительного образования ОГПУ, генеральный директор ОДТДМ им. В.П. Поляничко

**Ю.А. Ларченко** - кандидат педагогических наук, заместитель генерального директора ОДТДМ им. В.П. Поляничко по научно-методической работе

Организация и проведение соревнований по футболу среди студентов/**В.В. Баранов**, **М.И. Кабышева**, **А.В. Богданов**; Министерство образования и науки РФ; Оренбург. ГОУ ОГУ - Оренбург: Издательство «Детство», 2008.

Методические рекомендации «Организация и проведение соревнований по футболу среди студентов» адресованы для тренеров, преподавателей и студентов высших учебных заведений, задача которых оказать методическую помощь в организации и проведении соревнований по футболу в высших учебных заведениях тренерам, преподавателям и студентам.

ГОУ ОГУ, 2008  
ОДТДМ, 2008  
Изд-во «Детство», 2008

## Содержание

Введение.....	5
1 Историческое развитие.....	6
2 Значение соревнований.....	7
3 Виды соревнований.....	8
4 Планирование соревнований.....	9
5 Системы розыгрыша.....	10
5.1 Круговая система.....	10
5.2 Определение мест в розыгрыше.....	15
5.3 Система розыгрыша с выбыванием после поражения.....	18
5.4 Система розыгрыша с выбыванием после двух поражений.....	22
5.5 Смешанная система.....	23
6 Положение о соревновании.....	25
Правило 1 - Поле для игры.....	27
Правило 2 Мяч.....	29
Правило 3 Число игроков.....	29
Правило 4 Экипировка игроков.....	31
Правило 5 Судья.....	32
Правило 6 Помощники судьи.....	33
Правило 7 Продолжительность игры.....	33
Правило 8 Начало и возобновление игры.....	34
Правило 9 Мяч в игре и не в игре.....	36
Правило 10 Определение взятия ворот.....	36
Правило 11 Положение «вне игры».....	36
Правило 12 Нарушения правил и недисциплинированное поведение игроков. .	37
Правило 13 Штрафной и свободный удары.....	39
Правило 14 11-метровый удар.....	41
Правило 15 Вбрасывание мяча.....	42
Правило 16 Удар от ворот.....	44
Правило 17 Угловой удар.....	45
Список использованных источников.....	46

## Введение

Одной из самых популярных спортивных игр среди подростков и молодёжи является футбол.

Доступность этой игры, простота инвентаря и оборудования, огромная эмоциональность, разнообразие игровых ситуаций, необходимость проявления большой воли и мужества при преодолении действий соперников делают футбол ценным средством физического воспитания. Игра в футбол позволяет без больших материальных затрат достигать высокой степени физической подготовленности, развивать быстроту, силу, выносливость, ловкость и многие другие двигательные качества. Соревнования по футболу воспитывают у спортсменов настойчивость, силу воли в достижении победы, чувство ответственности перед командой.

Тренеры, работающие в коллективах физической культуры, должны обладать достаточными знаниями и умениями для организации и проведения тренировок и соревнований по футболу.

Цель данных методических рекомендаций – изложить необходимые знания основ теории и методики организации и проведения соревнований по футболу.

## **1 Историческое развитие.**

В футбол играют почти во всех странах мира. Среди игровых видов спорта футбол является самым посещаемым. Как правило, национальные федерации футбола являются самыми представительными. В футбол можно играть практически в любое время года. С физиологической стороны футбол представляет собой мышечную работу переменной интенсивности. Борьба за мяч воспитывает в игроках мужество, решительность, стойкость, а большое количество обманных движений развивает у игроков ловкость и смекалку.

Родоначальницей футбола является Англия. Футбол был введен в программы физического воспитания в английских школах для представителей буржуазии. В Англии впервые были определены правила игры, которые стали основополагающими для дальнейшего развития футбола.

В 1862 г. футбольные клубы, существовавшие в то время в Англии, обобщили правила игры в футбол, а в 1863 г. созданной Ассоциацией футбола эти правила были утверждены.

Из Англии футбол распространился во все части света. Начиная с 1875 г. футбол получил широкое распространение в Голландии, затем в Дании и других странах Центральной Европы. Стали развиваться международные связи в области футбола.

Начало этим связям положил матч между командами Англии и Шотландии, который состоялся в 1872 в Глазго. Наряду с развитием самой игры развивались и правила футбола. Развивалась и улучшалась и организация футбольных матчей. В качестве высшей игровой инстанции в 1882 г. был создан Международный Совет, который и в настоящее время выносит окончательное решение об изменении футбольных правил.

В 1872 г. состоялся розыгрыш переходящего Кубка Челенжа. Из английской кубковой системы развились другие системы розыгрышей кубков. В 1904 г. была создана Международная федерация футбола (ФИФА), в которую в настоящее время входят более 150 стран. Наряду с ФИФА в 1954 г. был создан Европейский футбольный союз (УЕФА), в который в настоящее время входят 34 страны. Начиная с 1930 г. для национальных сборных команд каждые 4 года проводятся чемпионаты мира по футболу и начиная с 1968-чемпионаты Европы по футболу. С 1900 г. футбол стал олимпийским видом спорта, но официально он был включен в программу олимпийских игр только в 1908 г. Под руководством УЕФА разыгрываются следующие кубки: Кубок европейских чемпионов с 1956 г., Кубок обладателей Кубков с 1951 г. и Кубок УЕФА с 1971 г., который раньше проводился под названием Кубок ярмарок и в котором тоже участвуют сильнейшие команды стран-участниц Федерации, но кроме тех, которые участвуют в розыгрыше первых двух Кубков.

Ежегодно начиная с 1948 г. проводится турнир УЕФА для юношеских команд. Кроме того, начиная с 1977 г. каждые 2 года в рамках ФИФА проводится Чемпионат мира среди юниоров. После 1945 г. больших успехов в этом виде спорта добились социалистические страны.

## 2 Значение соревнований

Соревнования по футболу составляют основной раздел учебно-тренировочной работы. Они повышают заинтересованность в занятиях и способствуют массовому развитию футбола в ВУЗе. Без регулярного участия в играх футболист не может достичь высоких результатов. Соревнования выявляют степень физической, технической, тактической и морально-волевой подготовки участников и команды в целом. Соревновательная деятельность позволяет объективно определить функциональное состояние и технико-тактический уровень подготовленности футболистов для отбора лучших в сборную высшего учебного заведения на вышестоящие соревнования. Результаты соревнований служат средством подведения итогов учебно-тренировочной и спортивно-массовой работы со студентами.

Соревнования воспитывают у студентов настойчивость, силу воли в достижении победы, чувство ответственности перед коллективом группы, кафедры, факультета, ВУЗа. Эмоциональная напряженность игры в футбол и ответственность за результат позволяют оценить уровень психологической устойчивости спортсменов-студентов.

Соревнования, проводимые на открытом воздухе, имеют большое оздоровительное значение, являются одним из доступнейших и ценнейших средств физического развития. Привлекая болельщиков из числа студентов группы, кафедры, факультета, ВУЗа, соревнования служат мощным средством пропаганды и популяризации футбола среди студентов. Они оказывают организующее воздействие на участников и зрителей соревнований, привлекая последних к активным занятиям физической культурой и спортом.

Очень велика роль футбольного судьи как воспитателя-педагога и руководителя игры. Четкое судейство, непримиримая борьба с грубостью на поле и недисциплинированностью отдельных футболистов, своевременные замечания и указания игрокам соревнующихся команд способствуют проведению состязания на высоком техническом и тактическом уровне.

На качество организации и проведения соревнований влияет место проведения и его состояние, а так же погодные условия. Игровая площадка и ее состояние должно отвечать требованиям безопасности для жизни и здоровья участников соревнований. Поэтому организаторы должны обеспечить присутствие на соревнованиях медицинского персонала и проводить игры в благоприятные погодные условия.

### 3 Виды соревнований

В зависимости от поставленных задач, соревнования можно подразделить на: *основные и вспомогательные*.

К *основным* относятся виды соревнований, которые организуются и проводятся в соответствии с требованиями правил игры в футбол, утвержденных ФИФА (Международной федерацией футбольных ассоциаций), УЕФА (Федерацией европейских футбольных ассоциаций), РФС (Российским футбольным союзом) и другими официальными федерациями футбола и футбольными союзами профессионального и любительского (в том числе и студенческого) спорта.

Основные виды соревнований — это календарные соревнования, которые предусматриваются единым календарным планом спортивных мероприятий и проводятся согласно утвержденному положению.

#### **К основным видам соревнований относятся:**

- *первенства или чемпионаты,*
- *спартакиады,*
- *соревнования на кубок,*
- *отборочные соревнования.*

*Первенства или чемпионаты* — наиболее ответственные соревнования, по результатам которых команде-победительнице присваивается звание чемпиона. Этот вид организации соревнований позволяет объективно оценить силы команд, сопоставить качество проводимой учебно-тренировочной работы и спортивно-массовой работы среди студентов.

*Спартакиады* — включают в себя многие виды спорта, в том числе и футбол. Они могут проводиться среди студентов одного ВУЗа, среди команд высших учебных заведений города, области, ведомства, региона, страны и студентов разных стран (Универсиада).

*Соревнования на кубок* — проводятся с целью привлечения к соревнованиям максимального количества команд и выявления победителя в сравнительно короткие сроки. Соревнования на кубок проводятся по олимпийской системе с выбыванием проигравших и с соблюдением принципа последовательного отбора лучших студенческих коллективов.

*Отборочные соревнования* — проводятся с целью выявления сильнейших команд для участия в следующем этапе соревнований. Например, победитель городских студенческих соревнований потом принимает участие в областных студенческих играх.

### **К вспомогательным видам соревнований относятся:**

- *контрольные встречи,*
- *товарищеские встречи,*
- *показательные встречи,*
- *сокращенные соревнования или блиц - турниры.*

*Контрольные встречи* — проводятся с целью подготовки и проверки готовности команд к предстоящим соревнованиям.

*Товарищеские встречи* — проводятся в учебно-тренировочных целях или в плане традиционных соревнований с дружественными учебными заведениями.

*Показательные встречи* — служат популяризации футбола и показу спортивного мастерства.

*Сокращенные соревнования или блиц - турниры* — проводятся в течение нескольких часов. Их планируют обычно на праздничные дни и на дни открытия или закрытия спортивного сезона. Чтобы ускорить проведение таких соревнований, время игры сокращается. Программа сокращенных соревнований может включать в себя не только проведение игр, но и соревнования по технической или физической подготовке студентов. Данный вид соревнований является очень зрелищным, собирает в одном месте много участников и зрителей, которых привлекает быстрое выявление победителя при большом количестве команд. Минусом сокращенных соревнований является элемент случайности.

## **4 Планирование соревнований**

С учетом особенностей организационной структуры физкультурного движения в ВУЗах страны, сложилась определенная система футбольных всероссийских, региональных, областных, городских, а также соревнований внутри ВУЗа. Кроме этого, соревнования подразделяются на ведомственные и межведомственные. Ведомственные соревнования — это когда военные ВУЗы разыгрывают свое первенство, а институты физкультуры свои соревнования, аграрные университеты играют внутри своего ведомства. Межведомственные соревнования — это когда победители или представители разных учебных ведомств играют между собой. Эта система предусматривает последовательность, преемственность и чередование соревнований различного масштаба с учетом территориального и ведомственного принципа.

Планирование студенческих футбольных соревнований носит централизованный характер. Федеральное агентство РФ по физической культуре, спорту и туризму разрабатывает единый сводный календарный

план соревнований, согласовывая его с Министерством образования и науки Российской Федерации и своевременно оповещая спортивные организации, отвечающие за организацию и проведение студенческих соревнований по футболу на местах. Это позволяет избежать дублирования соревнований, чрезмерной занятости команд, больших разъездов и связанных с этим, финансовых расходов, создать условия для полноценной учебно-тренировочной и спортивно-массовой работы в студенческих коллективах.

Единый сводный календарный план соревнований — это не просто перечень мероприятий, а глубоко продуманный план совместных действий спортивных организаций по дальнейшему развитию футбола. Он включает в себя все вопросы, связанные с проведением территориальных и ведомственных соревнований. Целесообразно сводный календарный план всероссийских, региональных, областных (краевых), и городских соревнований составлять на 4 года с учетом соревнований, планируемых, вышестоящими организациями. После внесения необходимых коррективов единый сводный план соревнований по футболу среди студенческих команд высших учебных заведений включается в план спортивно-массовых мероприятий соответствующих министерств по физической культуре, спорту и туризму, являясь для всех спортивных организаций и высших учебных заведений обязательным.

## **5 Системы розыгрыша**

В практике утвердились три основные системы розыгрыша: круговая, система розыгрыша с выбыванием после поражения (одного или двух), - называемая кубковой или олимпийской и смешанная, являющаяся комбинацией первых двух систем.

### **5.1 Круговая система**

При круговой системе розыгрыша соревнований, каждая команда должна встретиться друг с другом по одному разу, если соревнование проводится в один круг, и по два раза, если оно проводится в два круга. Круговая система розыгрыша обычно используется на продолжительных соревнованиях. Такая система розыгрыша позволяет наиболее объективно выявить соотношение сил соревнующихся и определить сильнейшую команду, при этом в значительной степени устраняется элемент случайности в общем итоге соревнования. Наиболее оптимальным считается розыгрыш по этой системе в два круга.

При круговой системе определяют все места участников соревнования по количеству набранных очков. Победителем считается команда ВУЗа (или факультета), набравшая наибольшее количество очков в результате всех сыгранных игр. При равенстве очков у одной или нескольких команд для определения победителя регламентом о соревновании должны быть

предусмотрены какие-либо дополнительные показатели или мероприятия (например, дополнительная игра между этими коллективами, результат сыгранных ранее между ними игр, разница забитых и пропущенных мячей, ... жребий).

Порядок игр по круговой системе определяют жеребьевкой номеров команд — участниц соревнования. На основании определившихся номеров команд, составляется расписание игр, (календарь).

При проведении соревнования в один круг игра происходит на поле той команды, которая в паре стоит первой. Если в соревновании предусмотрено два круга, то вторая игра должна состояться на поле другой команды. При проведении соревнований на одном футбольном поле (игровой площадке), что обычно происходит на студенческих соревнованиях внутри ВУЗа, фактор своего поля отсутствует.

*Календарь игр по круговой системе можно составлять тремя способами:*

- **Первый способ:** В зависимости от числа команд, принимающих участие в соревновании, берется ближайшее меньшее нечетное число к общему количеству команд и соответственно ему наносятся вертикальные линии. Так, например, при 6 командах ближайшее меньшее нечетное число будет 5. Значит, надо начертить пять вертикальных линий. При 10 командах ближайшее меньшее нечетное число 9, значит, должно быть начерчено девять вертикальных линий.

Под вертикальными линиями и над ними, начиная снизу, слева направо записывают в последовательном порядке через одну линию номера команд с первого по ближайшее меньшее нечетное число от общего числа участвующих команд (см. таблицу №1).

Эти номера являются ориентировочными для графической записи последующих номеров. Для составления календаря игр первого дня необходимо от первого номера вокруг вертикальной линии записать в возрастающем порядке против часовой стрелки все участвующие номера. Для составления остальных игровых дней нужно записать змейкой все номера между вертикальными линиями с учетом номеров, расставленных ранее под ними и над ними. Причем номера записываются последовательно, повторяясь в возрастающем порядке с правой стороны вертикальных линий.

Затем для определения пар второго и остальных календарных дней в левую сторону от каждой вертикальной линии должны быть перенесены зеркальным методом все соседние номера предыдущего календарного дня.

Составление календаря игр для 10 команд:  
(ближайшее меньшее нечетное число—9)

Таблица №1.

	6		7		8		9		
6 5	5 7	7 6	6 8	8 7	7 9	9 8	8 1	1 9	
7 4	4 8	8 5	5 9	9 6	6 1	1 7	7 2	2 8	
8 3	3 9	9 4	4 1	1 5	5 2	2 6	6 3	3 7	
7 9	2 1	1 3	3 2	2 4	4 3	3 5	5 4	4 6	
1		2		3		4		5	

Игры по турам:

1-й тур	2-й тур	3-й тур	4-й тур	5-й тур	6-й тур	7-й тур	8-й тур	9-й тур
1 – 10	10 – 6	2 – 10	10 – 7	3 – 10	10 – 8	4 – 10	10 – 9	5 – 10
2 – 9	1 – 2	3 – 1	2 – 3	4 – 2	3 – 4	5 – 3	4 – 5	6 – 4
3 – 8	9 – 3	4 – 9	1 – 4	5 – 1	2 – 5	6 – 2	3 – 6	7 – 3
4 – 7	8 – 4	5 – 8	9 – 5	6 – 9	1 – 6	7 – 1	2 – 7	8 – 2
5 – 6	7 – 5	6 – 7	8 – 6	7 – 8	9 – 7	8 – 9	1 – 8	9 – 1

### ПРОБЛЕМА-ОЧЕРЕДНОСТЬ ТУРОВ

После того как заполнены все графы, составляют календарь игр. Для этого попарно соединяют номера, стоящие соответственно по обе стороны вертикальной линии. При нечетном числе участвующих команд номера, стоящие над или под каждой вертикальной линией, указывают команду, не играющую в данный календарный день (например, при девяти). При четном числе команд (например, при десяти) указанные номера (команды) будут играть с последним (десятым) номером.

Расписание игр по турам составляют с учетом игры команды, имеющей свободный номер (стоящий под и над линиями), с командой, имеющей последний номер (в нашем примере № 1 с № 10, № 6 с № 10 и т. д.). Обычно принято, что хозяином поля является та команда, которая в расписании тура стоит в паре первой. Поэтому последний номер жеребьевки (например, №10, при десяти участвующих командах) чередуется местом последовательно через каждый тур. Составление остальных пар команд на каждый тур начинают с номера, стоящего с правой стороны от вертикальной линии.

При этом способе строго соблюдается очередность смены полей командами в каждом туре.

- **Второй способ («в строчку»)**. Аналогичные условия чередования полей, т. е. права «хозяина» встречи, сохраняются при составлении календаря способом по парной записи в строчку всех участвующих команд. При данном способе берется четное число команд (например, если участвуют 7 команд, то календарь игр составляют на 8; если 9 команд, то на 10 и т. д.).

Первый календарный день при 8 командах составляют следующим образом: в строчке последовательно соединяют первый номер с последним (№ 8), второй с предпоследним (№ 7) и т. д., образуя играющие пары 1—8, 2—7, 3—6, 4—5 (табл. №2).

Составление календаря игр для 8 команд способом «в строчку»: Таблица №2.

1 день	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
2 день	5 – 1	4 – 6	7 – 3	8 – 2
3 день	1 – 2	3 – 8	4 – 7	5 – 6
4 день	6 – 1	7 – 5	8 – 4	2 – 3
5 день	1 – 3	4 – 2	5 – 8	6 – 7
6 день	7 – 1	8 – 6	2 – 5	3 – 4
7 день	1 – 4	5 – 3	6 – 2	7 – 8
Контрольная строчка	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5

Составление последующих календарных дней начинается с объединения в начальной паре №1 с крайним правым номером предыдущего календарного дня. Причем, для смены полей, №1 попеременно ставится в паре то справа, то слева. Остальные пары составляют, записывая в строчку попарно оставшиеся номера, начиная объединение справа. Таким образом, во второй календарный день будут играть пары 5—1, 6—4, 7—3, 8—2.

Для составления второго и последующих календарных дней можно из первой пары вместо №1 оставлять другой номер (в данном случае №8), сохранив тот же принцип объединения последующих пар.

Повторение образуемых пар контрольной строчки (кроме первой) с парами первого календарного дня подтверждает правильность составленного календаря игр по всем дням. При календаре игр в два круга номера во всех парах переставляются. Простота составления календаря и его контроля — достоинство этого способа.

- **Третий способ.** Этот способ проще предыдущих двух; применяется тогда, когда смена полей в процессе проведения соревнования не играет никакой роли (соревнования проходят в одном месте).

По третьему способу календарь игр составляют непосредственно по турам. Номера, соответствующие количеству выступающих команд (при четном количестве команд), записывают в два столбика с первого номера, который пишется в левом столбце сверху. Далее, начиная со второго номера, который пишется во втором столбике против первого номера, в последовательном порядке по часовой стрелке проставляют остальные номера (табл. №3, 1-й тур). Для составления следующих туров номера передвигают против часовой стрелки, оставляя первый номер на одном и том же месте.

Распределение игр по турам для 8 команд:

Таблица №3.

1-й тур	2-й тур	3-й тур	4-й тур	5-й тур	6-й тур	7-й тур
1—2	1—3	1—4	1—5	1—6	1—7	1—8
8—3	2—4	3—5	4—6	5—7	6—8	7—2
7—4	8—5	2—6	3—7	4—8	5—2	6—3
6—5	7—6	8—7	2—8	3—2	4—3	5—4

Если в соревновании участвует нечетное число команд, то вместо следующего четного числа ставят цифру «ноль», а остальное остается без изменения. Команда, которая по календарю сводится в пару с цифрой «ноль», в данном туре не играет (табл. №4).

Распределение игр по турам при 7 командах:

Таблица №4.

1-й тур	2-й тур	3-й тур	4-й тур	5-й тур	6-й тур	7-й тур
1—2	1—3	1—4	1—5	1—6	1—7	1—0
0—3	2—4	3—5	4—6	5—7	6—0	7—2
7—4	0—5	2—6	3—7	4—0	5—2	6—3
6—5	7—6	0—7	2—0	3—2	4—3	5—4

Чтобы определить время, необходимое для проведения соревнований по круговой системе в один круг, следует знать общее количество игр.

Это определяется по следующей формуле:

$$И = \frac{К*(К-1)}{2}$$

где: 2

И — количество игр,

К — количество команд, принимающих участие в соревновании.

Пример: К = 16.

Решение:

$$И = \frac{16*(16 - 1)}{2}$$

2

Ответ: 120 игр.

При составлении расписания игр между турами необходимо предусмотреть такой перерыв, чтобы он позволял студенческим коллективам проводить учебно-тренировочную работу.

## 5.2 Определение мест в розыгрыше

В результате проведенного соревнования определяются победитель и последующие места, занимаемые командами, участвовавшими в соревновании. С этой целью каждая проведенная командой игра оценивается в зависимости от ее результата начислением очков. В соревнованиях по круговой системе, в которых принимает участие большое количество команд (чемпионаты, первенства, спартакиады и т. п.), наибольшее признание нашла шкала зачета, по которой начисляются очки: за победу — 3, ничью — 1, поражение — 0. В тех случаях, когда желают усилить наказание команды за неявку, не отождествляя ее с поражением, принимают иную шкалу зачета, например: победа — 3 очка, ничья — 2 очка, поражение — 1 очко, неявка — 0 очков. Далее идет снятие команды с розыгрыша за неявку (или за повторную неявку).

При клубном зачете, когда студенческие коллективы участвуют в соревнованиях несколькими командами, (например, мужские и женские команды или курсы играют отдельно) как это бывает на студенческих спартакиадах среди факультетов или ВУЗов, предусматривается дифференцированное начисление очков каждой команде. Победитель в клубном или общем зачете может определяться по сумме очков, по сумме занятых мест и по сумме штрафных баллов за набранные очки или занятые места, набранных всеми командами коллектива в результате их участия в соревновании.

В качестве примера приведена шкала оценочных очков или баллов за занятые места, начисляемых командам факультетов одного ВУЗа, участвующим в соревнованиях с клубным зачетом из четырех команд (первые курсы играют между собой, вторые между собой и т. д.)

Таблица № 5

Примерная шкала дифференцированной оценки по сумме занятых мест всеми командами факультета:

№	Команда факультета	1 курс место	2 курс место	3 курс место	4 курс место	Сумма баллов	Общее место
1.	Факультет – А	5	6	2	3	16	5
2.	Факультет – Б	3	5	4	1	13	3
3.	Факультет – В	6	3	5	6	20	6
4.	Факультет – Г	1	2	1	5	9	1
5.	Факультет – Д	4	4	3	4	15	4
6.	Факультет – Е	2	1	6	2	11	2

В зависимости от конкретных условий проведения соревнований и поставленных задач очковая дифференциация для различных команд может быть и иной. Например, в студенческих спартакиадах команда за неявку на игру может быть снята с соревнований и автоматически получить штрафное количество очков соответствующее последнему месту. Так же в соревнованиях команда может участвовать вне конкурса за нарушения регламента турнира или по каким-либо другим причинам.

Окончательные места в соревнованиях определяются по сумме очков, набранных командами во всех играх. Команда, набравшая наибольшее количество очков, считается победителем. В случае равенства очков у двух команд, претендующих на 1 место, проводится «Золотой матч» между ними (если он предусмотрен регламентом соревнований). В случае равенства очков у трех и более команд, преимущество получает команда, у которой наибольшее количество побед во всех встречах. Если этот показатель равен, то преимущество получает команда, имеющая лучшие показатели:

- по результатам игр между собой (количество очков, побед, разность забитых и пропущенных мячей, количество забитых мячей);
- по лучшей разнице забитых и пропущенных мячей во всех встречах;
- по наибольшему количеству забитых мячей во всех встречах;
- в случае равенства всех показателей, - по жребию.

Ниже приводится одна из разновидностей круговой системы розыгрыша, применяемая при большом количестве команд в соревнованиях, проводимых в сравнительно сжатые сроки. При этой системе все команды разбиваются на несколько подгрупп. В каждой подгруппе игры проводятся по круговой системе с начислением очков, а затем из победителей подгрупп или из команд, занявших в подгруппах 1—2-е места, составляются новые группы, в которых снова проводятся игры по круговой системе. Финал для выявления победителя проводится между победителями групп. Все последующие места определяются стыковыми играми между командами, занявшими соответствующие места в подгруппах.

Например, используем для проведения первенства высшего учебного заведения по футболу среди 16 факультетов сложную систему, но с малым количеством соревновательных дней. На первом этапе все команды были разбиты на четыре подгруппы (по четыре команды в каждой). Для удобства подгруппы обозначают цветом (красная, желтая, зеленая, синяя) или буквами («А», «Б», «В», «Г»). При буквенном обозначении чаще используется латинский алфавит, поэтому обозначим подгруппы предварительного этапа соревнований следующим образом:

Подгруппа – «А»    Подгруппа – «В»    Подгруппа – «С»    Подгруппа – «D»

## Предварительный этап спартакиады ВУЗа по футболу:

Таблица № 5.

Подгруппа – «А»

№	Команда	1	2	3	4	И	В	Н	П	Р / М	О	М
1.												
2.												
3.												
4.												

Подгруппа – «В»

	Команда	1	2	3	4	И	В	Н	П	Р/М	О	М
.	1											
.	2											
.	3											
.	4											

Подгруппа – «С»

№	Команда	1	2	3	4	И	В	Н	П	Р / М	О	М
1.												
2.												
3.												
4.												

Подгруппа – «D»

№	Команда	1	2	3	4	И	В	Н	П	Р / М	О	М
1.												
2.												
3.												
4.												

Примечание: В графе – «№» ставится номер команды, согласно жеребьевке.

В графе – «Команда» ставится название коллектива.

Графы – «1, 2, 3, 4» используются для обозначения играющих команд и фиксирования счета игры.

В графе – «И» фиксируется количество проведенных игр.

В графе – «В» фиксируется количество выигранных игр.

В графе – «Н» фиксируется количество игр сыгранных вничью.

В графе – «П» фиксируется количество проигранных игр.

В графе – «Р / М» фиксируется разница мячей, забитых в ворота соперника и пропущенных в свои.

В графе – «О» фиксируется количество набранных очков в играх

В графе – «М» фиксируется занятое командой место.

Номера команд определяются жребием или в каждую подгруппу выделяются сильнейшие команды по результатам предыдущего первенства.

В подгруппах команды играют по круговой системе. По результатам проведенных игр в подгруппах, из команд занявших 1-2 места, составляется две группы по 4 команды в каждой (в данном соревновании после 1 -го этапа 8 команд отсеиваются и их места не определяются, хотя это можно было сделать по аналогичной системе):

### **Второй этап соревнований:**

Таблица № 6.

#### **ГРУППА «I»:**

1 место подгруппы «А»  
2 место подгруппы «В»  
1 место подгруппы «С»  
2 место подгруппы «D»

#### **ГРУППА «II»:**

1 место подгруппы «В»  
2 место подгруппы «А»  
1 место подгруппы «D»  
2 место подгруппы «С»

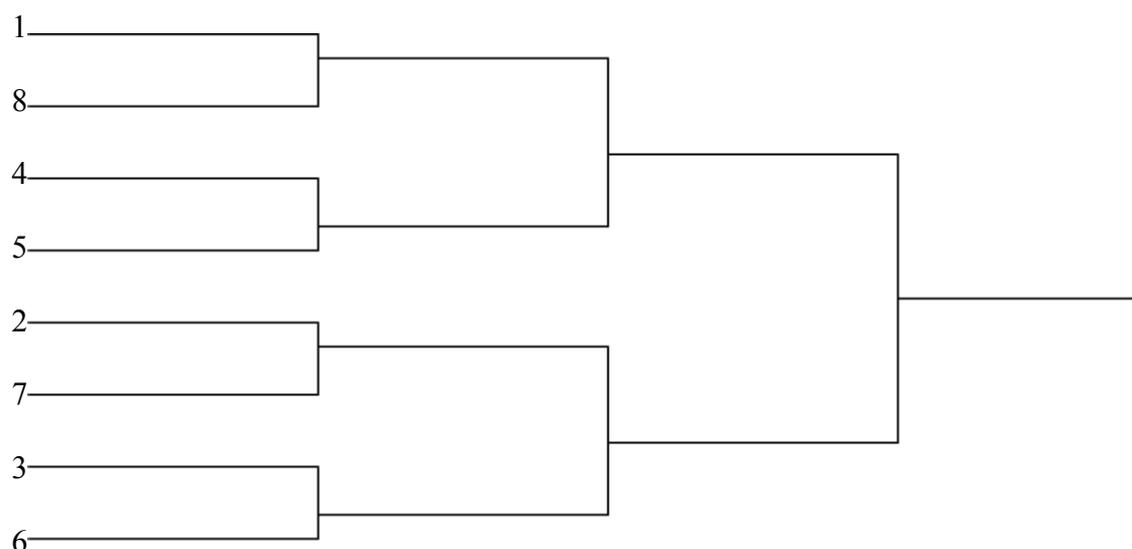
В группах «I» и «II» - команды проводят игры по круговой системе в один круг. В финале за первое место и звание чемпиона играют команды — победительницы групп «I» и «II», а за 3—4-е места — команды, соответственно занявшие вторые места в группах. По такой схеме для определения первых четырех мест при 16 командах должно быть проведено 38 игр и при одном туре в день на это потребуется всего 7 дней.

При необходимости, стыковыми играми между командами, занявшими соответствующие места в группах, можно определить все восемь мест. А при проведении подобного турнира и для команд, занявших в подгруппах на первом этапе 3 – 4 места можно определить и места с 9 по 16.

### **5.3 Система розыгрыша с выбыванием после поражения**

Система соревнований с выбыванием применяется, как правило, при большом количестве участвующих команд, когда игры должны быть проведены в короткий срок. Обычно по этой системе проводят розыгрыш кубков областей, городов, ВУЗов. Проигравшая команда выбывает из соревнования, победившая двигается дальше по сетке розыгрыша.

При определении порядка игр по этой системе прежде всего необходимо составить сетку розыгрыша на заявленное количество участвующих команд, а затем провести жеребьевку. Команда записывается в составленную сетку соответственно вытянутому ей номеру на жеребьевке. Таким образом, встречающиеся пары определяются жребием. Сетка составляется в зависимости от количества команд. Если число команд равно числу 2 в степени  $n$  ( $2^2 = 4$ ;  $2^3 = 8$ ;  $2^4 = 16$ ;  $2^5 = 32$  и т. д.), то все команды начинают розыгрыш с первого тура.



Обычно такую сетку розыгрыша, когда 1 играет с 8, 2 с 7, 3 с 6, 4 с 5 используют на втором этапе, когда известны занятые командами места. Это необходимо чтобы развести сильнейшие команды в первом туре. Поэтому команды стараются занять на предыдущем этапе, высокое место, чтобы встретиться с более слабым соперником.

Если число участвующих команд не соответствует числу 2 в степени  $n$ , то сетка должна быть такой, чтобы ко второму кругу осталось количество команд равное числу 2 в степени  $n$ .

Следовательно, часть команд приступит к играм со второго тура. Для определения количества команд, начинающих игры с первого тура, пользуются следующей формулой:

где:  $K$  — количество команд, вступающих в соревнование с первого тура;

$K_0$  — общее количество команд, участвующих в соревновании;

$2^n$  — ближайшее меньшее число команд к общему количеству участвующих команд;

$n$  — показатель степени (целое число), выбираемый в зависимости от общего количества участвующих команд ( $n = 2, 3, 4, 5 \dots$  и т. д.).

Пример: В соревновании должно участвовать 19 команд, на это число нужно составить сетку розыгрыша.

Вопрос: Сколько команд начинает игры с первого тура?

Число 19 не является степенью числа 2, поэтому некоторое количество команд должно сыграть в первом туре, чтобы ко второму туру осталось количество команд равное 2 в степени  $n$ .

Такое количество команд определяем по вышеприведенной формуле:

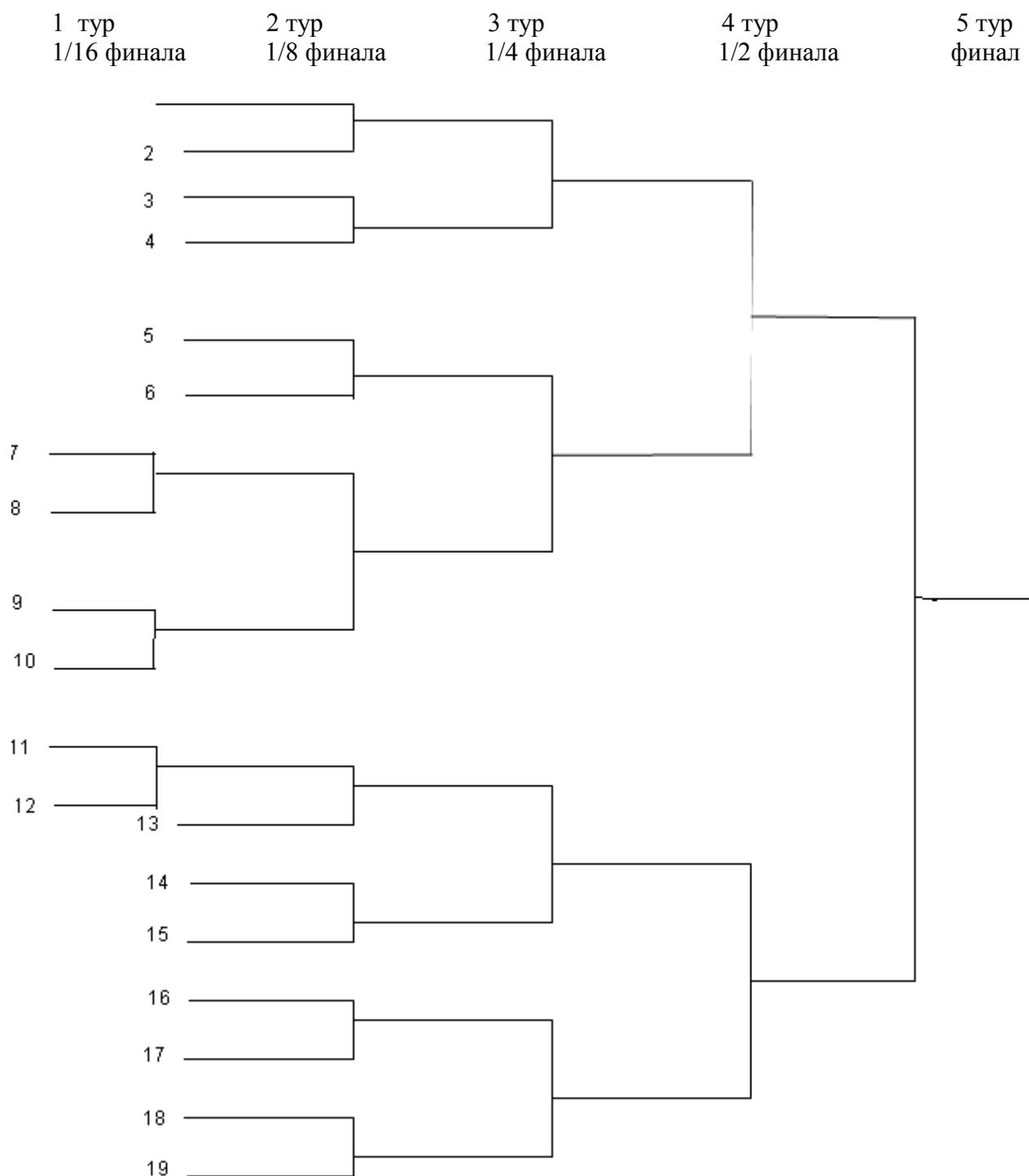
$$K = (K_0 - 2^n) * 2 = (19 - 2^4) * 2 = (19 - 16) * 2 = 3 * 2 = 6$$

Ответ: 6 команд должны сыграть в первом туре, чтобы ко второму туру осталось 16 участников (16 – число равное 2 в степени  $n$ ).

При четном количестве команд, участвующих в соревновании, коллективы, вступающие в игры со второго тура, распределяются поровну сверху и снизу сетки.

При нечетном количестве команд внизу сетки на одну команду, включающуюся со второго тура, должно быть больше.

Преимущество систем с выбыванием состоит в том, что, несмотря на большое количество команд, победитель определяется в короткий срок: например, для 19 команд требуется всего пять календарных дней.



Однако существенным недостатком этой системы является то, что встречающиеся пары команд определяются жребием, что вносит в соревнования элемент случайности. Может случиться, что несколько наиболее сильных команд волей жребия окажутся в одной половине сетки. Тогда еще до финала сильнейшие из них должны выбыть из дальнейшего соревнования. В финал же в результате этого попадет более слабая команда. Чтобы этого не произошло, прибегают к искусственному рассеиванию сильных команд, давая им номера по жребию в разных половинах сетки, а

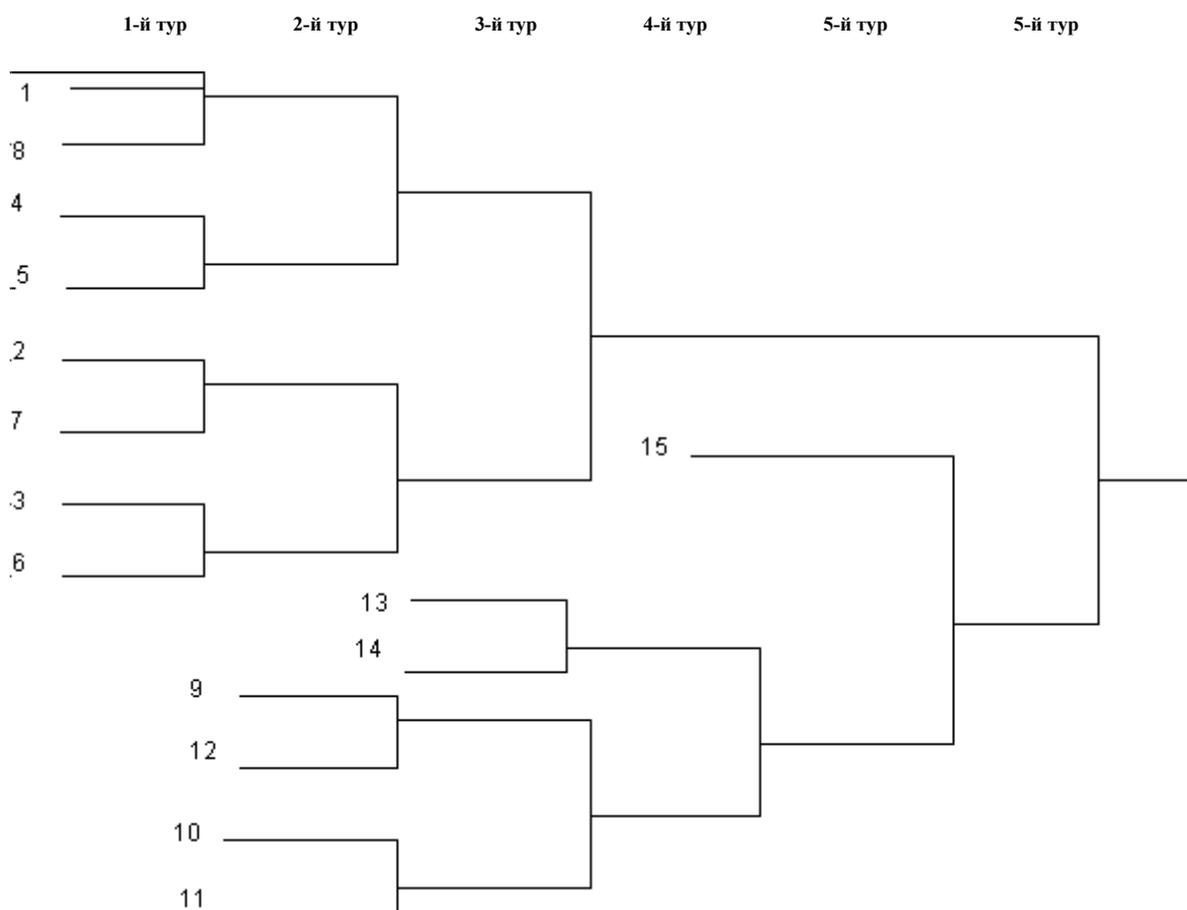
затем уже проводят жеребьевку для оставшихся команд на свободные номера.

Чтобы команды не знали возможных своих соперников в последующих турах, иногда применяют несколько видоизмененную систему розыгрыша с выбыванием: после первого тура соревнований среди оставшихся команд вновь проводится жеребьевка, и таким образом определяют пары команд, выступающие во втором туре. И так поступают вплоть до полуфинальных игр. Аналогичная схема принята на вооружение при проведении официальных соревнований среди клубных команд на кубки УЕФА.

#### 5.4 Система розыгрыша с выбыванием после двух поражений

Одной из разновидностей системы розыгрыша с выбыванием является система с выбыванием после двух поражений. Когда команда, проигравшая в 1 туре, остается в турнире до второго поражения. А если его не будет, то может стать победителем.

Сетка при системе розыгрыша с выбыванием после двух поражений: Таблица № 9.



## 5.5 Смешанная система

Смешанная система представляет собой комбинацию из двух систем розыгрыша — круговой и с выбыванием. При этом способе часть розыгрыша (предварительная или заключительная) проводится по системе с выбыванием, а другая — по круговой. Иногда систему с выбыванием применяют в предварительной части розыгрыша среди команд, разбитых на подгруппы, и уже из оставшихся команд составляют одну группу сильнейших команд, встречающихся в заключительной части соревнований по круговой системе.

Желание уменьшить фактор случайности, во многом присущий соревнованиям, проводимым по системе с выбыванием с чистой жеребьевкой участвующих команд, заставляет организаторов соревнований искать все новые и новые системы розыгрыша, которые обычно сводятся к смешанным способам.

Так появилась система розыгрыша, широко применявшаяся не только в студенческих соревнованиях по футболу, но и в крупных международных турнирах, и в частности в финальной части первенств мира и олимпийских игр.

При этой системе участвующие команды разбиваются на группы. Так, например, при 16 участвующих в соревновании команд, последние разбиваются на четыре группы по четыре команды в каждой группе. В группах игры проводятся по круговой системе в один круг. Жеребьевку команд по группам можно проводить с учетом различных условий, предварительно оговоренных Положением о соревновании (принцип ведомственной принадлежности команд, рассеивание сильных команд по разным группам на основе предварительной их классификации и т. п.). По этой системе можно проводить соревнования не только в тех случаях, когда команды собираются в каком-то одном месте, но и тогда, когда разные группы или команды, входящие в группу, территориально размещаются и играют в разных городах. Команды, занявшие в группе первое или первых два места, допускаются к дальнейшим соревнованиям, которые уже проводятся по системе с выбыванием, но с условием, что в первых двух турах не должны встречаться команды одной группы, так как они уже проводили между собой игру.

Ниже приводится такая схема проведения соревнования, которая как в первой своей части, так и во второй должна быть утверждена до жеребьевки команд. После жеребьевки команды располагаются в группах, согласно полученных номеров и группы. И проводят матчи в группе по круговой системе.

### Схема для первой части соревнований:

Группа – «I»	Группа – «II»	Группа – «III»	Группа – «IV»
№ 1	№ 5	№ 9	№ 13
№ 2	№ 6	№ 10	№ 14
№ 3	№ 7	№ 11	№ 15
№ 4	№ 8	№ 12	№ 16

### Схема для второй части соревнований:

Таблица № 10.

1 место I группы

2 место II группы

1 место III группы

2 место IV группы

1 место II группы

2 место I группы

1 место IV группы

2 место III группы

Преимущество приведенной системы розыгрыша очевидно: максимально возможное исключение случайностей в первой части соревнования, вносимых жребием, и сравнительно небольшой срок проведения соревнований при достаточно большом количестве команд. В международных футбольных соревнованиях при использовании смешанной системы розыгрыша сначала проводят кубковый этап на вылет, затем один или два групповых этапа по круговой системе и потом финальная часть состоит из стыковых матчей на вылет. Это делается для зрелищности соревнований. На первом этапе отсеиваются более слабые команды, на втором при круговой системе розыгрыша зритель чаще видит матчи сильных команд, а в финальной части играют самые сильнейшие коллективы.

Как известно, в играх по системе с выбыванием в чистом ее виде или при смешанном способе проведения соревнования нужно обязательно выявить победителя в игре или играх для дальнейшего участия в соревнованиях, даже если игра в основное и дополнительное время закончилась вничью. Для этого существует несколько способов. Суть одного из них, наиболее распространенного в настоящее время, заключается

в том, что команды встречаются между собой дважды: на своем и чужом полях с начислением очков за каждую проведенную игру. При равном количестве очков принимается во внимание разность забитых и пропущенных голов, причем гол, забитый в ворота соперника на его поле, удваивается.

При равенстве очков, а также забитых и пропущенных голов (разность равна нулю) к исходу матча (в данном случае к исходу второй игры) для выявления победителя дается дополнительно 30 мин. игры. Если и в дополнительное время ни одна из команд не добьется победы, то победитель может быть выявлен серией ударов, производимых поочередно игроками обеих команд с 11-метровой отметки в ворота, защищаемые вратарем, сразу после окончания игры.

## **6 Положение о соревновании**

При проведении официального или любого другого соревнования, в котором определяются победители и призеры, а также, возможно, и все последующие места, занимаемые участвующими студенческими командами факультетов или ВУЗов, должно быть составлено Положение о соревновании. Положение утверждается студенческими организациями, спортивными клубами и руководством высших учебных заведений, а также вышестоящими спортивно – физкультурными структурами, проводящими данные соревнования.

Положение о соревновании является юридической основой мероприятия, в котором четко излагаются основные организационные и технические условия. Положение определяет условия проведения розыгрыша, так как организационно - методическая подготовка команд проводится с учетом особенностей предстоящих соревнований. Положение должно утверждаться и рассылаться заранее, чтобы участвующие коллективы имели достаточно времени для подготовки.

В период проведения соревнования никакие отступления от утвержденного Положения недопустимы, в противном случае это лишь подорвет авторитет организации, проводящей соревнование, и приведет к конфликтам.

**В Положении о соревновании должны быть отражены следующие разделы:**

1. *Цель и задачи соревнования* – здесь, наряду с целью проведения соревнований, указываются воспитательные, оздоровительные и нравственно - патриотические задачи.

2. *Руководство соревнованиями* – в этом разделе указываются организаторы и учредители соревнований, осуществляющие общее руководство и футбольная организация и судейская коллегия, отвечающие непосредственно за проведение соревнований.

3. *Участники соревнований* – этот раздел включает в себя следующую информацию: какие именно коллективы могут быть допущены к участию в соревнованиях; какие документы на команду и игроков должны быть предоставлены; каковы медицинские требования по допуску команд и игроков к соревнованиям; возрастные ограничения участников; количество игроков, допускающихся к участию от одной команд.

4. *Сроки и место проведения соревнования* – здесь подробно расписывается программа турнира: сроки проведения турнира; день приезда или начала турнира и час до которого нужно прибыть; адрес прибытия и место проведения мандатной комиссии для проверки документов участников, проведения жеребьевки, утверждения системы розыгрыша и составления календаря соревнований; стадионы и их адреса; время проведения матчей; время, дата и адрес проведения открытия и закрытия соревнований.

5. *Условия проведения соревнований* – здесь делается ссылка на правила по которым проводятся соревнования с указанием размеров футбольных полей, продолжительности матча, количества игроков, количество замен. Указываются те или иные изменения правил (например, несоответствие размеров поля или уменьшение количества игроков), если они имеются.

6. *Ответственность футболистов и руководителей команд* – важная графа, где указываются штрафные санкции за те или иные нарушения и проступки. Прописываются требования при подаче и рассмотрении протестов на те или иные нарушения.

7. *Судейство соревнований* – здесь указывается учреждение, которое осуществляет общее руководство соревнованиями, организация на которую возлагается непосредственное проведение соревнований, судейская коллегия, обслуживающая матчи, главный судья соревнований.

8. *Определение победителей* – в этой графе необходимо указать последовательно все пункты по которым определяется победитель. Указывается сколько очков получает команда за победу, за ничью, за поражение и, при необходимости, за неявку на игру. Места команд определяются согласно набранных ими очков. Победитель определяется по наибольшему количеству набранных очков. В случае равенства очков, преимущество получает команда имеющая наибольшее количество побед во всех встречах, затем имеющая лучший показатель в

личных встречах (очки, разность мячей), затем учитывается разность мячей во всех встречах, далее по наибольшему количеству забитых мячей и в случае равенства всех показателей победитель определяется жребием.

*9. Награждение победителей* – в этом пункте положения указывается чем награждаются команды, игроки, лучшие тренеры, лучшие игроки по амплуа.

*10. Финансовые расходы* – в этой графе подробно расписываются финансовые расходы по организации и проведению соревнований (награждение, проезд или транспортные расходы, питание, проживание, оплата взноса участника соревнований, оплата работы судей, секретарей, медработников и обслуживающего персонала) и указывается кто их несет.

Примечание: - в примечании указывается информация о сроке подтверждения об участии в соревнованиях, контактные телефоны, фамилии ответственных и адрес.

Приложение: - в приложении могут быть образцы бланков личных карточек спортсменов, заявочных листов, таблиц и сеток розыгрыша.

### **Правило 1 - Поле для игры**

#### **Размеры**

Поле для игры имеет форму прямоугольника. Боковая линия должна быть длиннее линии ворот.

Длина: минимум 90 м (100 ярдов) максимум 120 м (130 ярдов)

Ширина: минимум 45 м (50 ярдов) максимум 90 м (100 ярдов)

#### **Международные матчи**

Длина: минимум 100 м (110 ярдов) максимум 110 м (120 ярдов)

Ширина: минимум 64 м (70 ярдов)

максимум 75 м (80 ярдов)

#### **Разметка**

Разметка поля для игры производится с помощью линий. Эти линии входят в площадь, которую они ограничивают.

Две длинные линии, ограничивающие поле для игры, называются боковыми, две короткие — линиями ворот.

Ширина любой из линий не превышает 12 см (5 дюймов).

Поле для игры делится на две половины с помощью средней линии.

Посередине средней линии делается отметка центра поля. Вокруг нее проводится окружность радиусом 9,15 м (10 ярдов).

#### **Площадь ворот**

Площадь ворот обозначается в конце каждой из половин поля следующим образом:

Из точек на расстоянии 5,5 м (6 ярдов) от внутренней стороны каждой стойки ворот, под прямым углом к линии ворот, вглубь поля проводятся две линии. На расстоянии 5,5 м (6 ярдов) эти линии соединяются другой линией, параллельной линии ворот. Зона, ограничиваемая этими линиями и линией ворот, называется площадью ворот.

#### Штрафная площадь

Штрафная площадь обозначается в конце каждой из половин поля следующим образом:

Из точек на расстоянии 16,5 м (18 ярдов) от внутренней стороны каждой стойки ворот, под прямым углом к линии ворот, вглубь поля проводятся две линии. На расстоянии 16,5 м (18 ярдов) эти линии соединяются другой линией, параллельной линии ворот. Зона, ограничиваемая этими линиями и линией ворот, называется штрафной площадью.

Внутри каждой штрафной площади делается 11-метровая отметка — на расстоянии 11 м (12 ярдов) от точки, находящейся между стойками ворот и на равном расстоянии от них. За пределами штрафной площади проводится дуга окружности радиусом 9,15 м (10 ярдов), центром которой служит 11-метровая отметка.

#### Флаги

В каждом углу поля устанавливаются флаги, которые крепятся на флагштоках, не имеющих заостренного верхнего наконечника, высотой не менее 1,5 м (5 футов).

Флагштоки могут устанавливаться и по обоим концам средней линии, на расстоянии не менее 1 м (1 ярда) за пределами боковой линии.

#### Угловой сектор

От каждого углового флага внутрь игрового поля проводится четверть окружности радиусом 1 м (1 ярд).

#### Ворота

Ворота должны размещаться по центру каждой из линий ворот.

Они состоят из двух вертикальных стоек, находящихся на равном расстоянии от угловых флагов и соединенных вверху горизонтальной перекладиной.

Расстояние между стойками — 7,32 м (8 ярдов), а расстояние от нижнего контура перекладины до поверхности земли — 2,44 м (8 футов).

Ширина и высота сечения обеих стоек и перекладины одинаковы и не превышают 12 см (5 дюймов). Ширина линии ворот равна ширине стоек и перекладины. К воротам и грунту за воротами могут прикрепляться сетки, которые должны быть надежно закреплены и расположены так, чтобы не мешать вратарю.

Стойки и перекладины ворот должны быть белого цвета

#### Безопасность

Ворота должны быть надежно закреплены на земле. Использование переносных ворот допустимо лишь в случае их соответствия данному требованию.

## **Правило 2 Мяч**

Качество и параметры

Мяч:

- . имеет сферическую форму
- . изготовлен из кожи или другого пригодного для этих целей материала
- . имеет длину окружности не более 70 см (28 дюймов) и не менее 68 см (27 дюймов)
- . на момент начала матча весит не более 450 гр. (16 унций) и не менее 410 гр. (14 унций)

# имеет давление, равное 0,6 — 1,1 атмосферы (600— 1100 гр./кв.см) на уровне моря (от 8,5 фунтов/кв.дюйм до 15,6 фунтов/кв. дюйм)

Замена поврежденного мяча

Если мяч во время игры пришел в негодность:

- игра останавливается
- . игра возобновляется запасным мячом с розыгрыша «спорного мяча» в том месте, где мяч пришел в негодное состояние\* (см.стр.3)

Если мяч пришел в негодность в момент, когда он не был в игре — при начальном ударе, ударе от ворот, угловом, штрафном, свободном ударе, ударе с 11-метровой отметки или вбрасывании:

- . игра возобновляется соответствующим образом

Мяч может быть заменен во время игры только по указанию судьи.

## **Правило 3 Число игроков**

Игроки

Матч проводится с участием двух команд, с числом игроков в каждой — не более одиннадцати, включая вратаря. Матч не может начинаться, если в состав любой из команд входит менее семи игроков.

Официальные соревнования

В любом матче официального соревнования, организуемого под эгидой ФИФА, конфедераций или национальных ассоциаций, разрешается замена не более трех игроков.

В регламенте соревнований должно быть оговорено количество замен — от трех до семи, но не более.

Другие матчи

В других матчах замены могут производиться при условии, что: . соответствующие команды достигнут договоренности о максимальном их числе . судья будет поставлен в известность об этом до начала матча.

Если судья не будет проинформирован об этом или если договоренность до начала матча не будет достигнута, допускается не более трех замен.

Все матчи

До начала любого матча судье представляются фамилии запасных. Не заявленные таким образом запасные не смогут принять участие в матче.

Процедура замены

Для замены игрока основного состава запасным необходимо выполнение следующих условий:

- о любой предполагаемой замене необходимо поставить в известность судью
- запасной игрок выходит на поле для игры только после того, как его покинет игрок, которого заменяют, и после получения сигнала от судьи
- запасной игрок выходит на поле для игры только у средней линии и во время остановки игры
- замена завершена после выхода запасного игрока на поле
- с этого момента запасной игрок становится игроком основного состава, а замененный игрок перестает быть им
- замененный игрок не принимает дальнейшего участия в матче
- все запасные игроки подчиняются полномочиям и юрисдикции судьи, независимо от того, принимают они участие в игре или нет.

#### Замена вратаря

Любые другие игроки могут поменяться с вратарем местами, при условии, что:

- судья поставлен об этом в известность до замены
- замена производится в момент остановки матча

#### Нарушения / наказания

Если запасной игрок выходит на поле без разрешения судьи:

- игра останавливается
- запасной игрок получает предупреждение с показом желтой карточки, и ему предлагается покинуть поле
- игра возобновляется розыгрышем «спорного мяча» в том месте, где мяч находился в момент остановки игры \* (см.стр.3)

Если игрок меняется местами с вратарем без предварительного разрешения судьи:

- игра продолжается
- когда мяч в следующий раз выйдет из игры, соответствующие игроки получают предупреждение с показом желтой карточки.

За любое другое нарушение данного Правила:

- соответствующие игроки получают предупреждение с показом желтой карточки.

#### Возобновление игры

Если игра останавливается судьей для вынесения предупреждения: • игра возобновляется свободным ударом, выполняемым игроком противоположной команды с того места, где мяч находился в момент остановки игры \* (см.стр. 3).

Удаленные игроки основного состава и запасные

Игрок, удаленный с поля до начального удара, может быть заменен только одним из заявленных запасных.

Замена в протоколе матча заявленного запасного, удаленного до начального удара или после начала игры, не допускается.

## **Правило 4 Экипировка игроков**

### **Безопасность**

Игрок не должен использовать такую экипировку или одевать на себя то, что представляет опасность для него самого или для другого игрока (включая любого рода ювелирные изделия).

### **Экипировка**

Обязательными элементами экипировки игрока являются: . рубашка или футболка

• трусы — если используются подтрусники, то они должны быть того же основного цвета, что и трусы

. гетры . щитки

• обувь.

### **Щитки**

• полностью закрываются гетрами

• изготовлены из подходящего материала (резина, пластик или аналогичный материал)

. обеспечивают достаточную степень защиты

### **Вратари**

. цвет одежды каждого вратаря должен отличать его от остальных игроков, судьи и помощников судьи

### **Нарушения / наказания**

При любом нарушении данного Правила:

. останавливать игру нет необходимости . виновный игрок получает от судьи указание покинуть поле для приведения своей экипировки в порядок . игрок покидает поле, когда мяч в очередной раз выйдет из игры, если к этому моменту он еще не привел свою экипировку в порядок

. любой игрок, покинувший поле по требованию судьи для приведения своей экипировки в порядок, не может вернуться на поле без разрешения судьи .

прежде чем разрешить игроку вновь выйти на поле, судья проверяет экипировку игрока

. игрок может вернуться на поле только тогда, когда мяч вышел из игры

Игрок, получивший указание покинуть поле из-за нарушения данного

Правила и который выходит (или вновь возвращается) на поле без

разрешения судьи, получает предупреждение с показом желтой карточки.

### **Возобновление игры**

Если судья останавливает игру для вынесения предупреждения: •

выполняемым игроком противоположной команды с того места, где мяч находился в момент остановки матча судьей \* (см.стр.3)

## Правило 5 Судья

### Полномочия судьи

Каждый матч контролируется судьей, имеющим все полномочия по обеспечению соблюдения Правил игры в том матче, на который он назначен.

### Права и обязанности

Судья:

- обеспечивает соблюдение Правил игры
- контролирует ход матча во взаимодействии с помощниками судьи и, там где это необходимо, с резервным судьей
- обеспечивает соответствие любых используемых мячей требованиям

### Правила 2

- обеспечивает соответствие экипировки игроков требованиям Правила 4
- ведет хронометраж игры и запись матча
- по своему усмотрению останавливает, временно прерывает или вовсе прекращает матч при любом нарушении Правил
- останавливает, временно прерывает или вовсе прекращает матч при любом постороннем вмешательстве
- останавливает матч, если, по его мнению, игрок получил серьезную травму, и обеспечивает его уход/вынос за пределы поля. Игрок, получивший травму, может вернуться на поле только после возобновления игры
- если игрок, по его мнению, получил лишь незначительную травму, позволяет продолжать игру до выхода мяча из игры
- обеспечивает, чтобы игрок покинул поле в случае кровотечения из раны. Игрок может вернуться на поле только по сигналу судьи, убедившегося в том, что кровотечение остановлено
- позволяет продолжить игру, когда команда, против которой было совершено нарушение, получает выгоду от такого преимущества, и наказывает первоначальное нарушение, если предполагавшимся преимуществом в тот момент не воспользовались
- когда игрок одновременно совершает более одного нарушения, его наказывают за более серьезное нарушение
- принимает меры дисциплинарного воздействия по отношению к игрокам, виновным в нарушениях, караемых предупреждением или удалением. Он не обязан предпринять такие меры незамедлительно, но должен сделать это, как только мяч выйдет из игры
- принимает меры в отношении официальных лиц команд, ведущих себя некорректно, и может по своему усмотрению удалить их с поля и прилегающих к полю зон
- действует на основании рекомендации помощников судьи в отношении инцидентов, которые он сам не видел
- обеспечивает, чтобы посторонние лица не появлялись на поле
- возобновляет матч после его остановки
- представляет соответствующим органам рапорт о матче, включающий информацию по всем принятым дисциплинарным мерам в отношении игроков и/или официальных лиц команд, а также по всем прочим

инцидентам, происшедшим до матча, во время или после него.

Решения судьи

Решения судьи по фактам, связанным с игрой, являются окончательными.

Судья может изменить решение только в случае, если он поймет его ошибочность или (на его усмотрение) по рекомендации помощника судьи, но при условии, что он еще не возобновил игру.

### **Правило 6 Помощники судьи**

Обязанности

Назначаются два помощника судьи, в чьи обязанности (в зависимости от решения судьи) входит сигнализировать:

- когда мяч полностью вышел за пределы поля
- какая из команд имеет право на угловой удар, удар от ворот или вбрасывание
- когда игрок может быть наказан за нахождение в положении вне игры
- когда поступает просьба о замене игрока
- о случаях недисциплинированного поведения или любых иных инцидентах, происходящих вне поля зрения судьи

. в тех случаях при совершении нарушения, когда помощники находятся ближе к месту действия, чем судья (сюда входят, в частности, нарушения, совершенные в штрафной площади)

. в тех случаях, когда при 11-метровом штрафном ударе вратарь сдвинулся вперед с места до удара по мячу, и если мяч пересек линию.

Помощь

Помощники судьи также помогают ему проводить матч в соответствии с Правилами игры. В частности, они могут входить в пределы поля с тем, чтобы помочь проконтролировать соблюдение расстояния в 9,15 м.

В случае необоснованного вмешательства или некорректного поведения судья освобождает помощника судьи от его обязанностей и подает рапорт в соответствующий орган.

### **Правило 7 Продолжительность игры**

Игровое время

Продолжительность игры — два равных тайма по 45 минут (если судья и две команды-участницы матча не согласовали иного варианта). Любая договоренность об изменении продолжительности игрового времени (к примеру, о сокращении каждого тайма до 40 минут из-за недостаточности освещения) должна быть достигнута до начала игры и должна отвечать регламенту соревнований.

Перерыв между таймами

Игроки имеют право на перерыв между двумя таймами.

Перерыв между таймами не должен превышать 15 минут.

В регламенте соревнования должна указываться продолжительность перерыва между таймами.

Продолжительность перерыва между таймами может изменяться только с согласия судьи.

**Добавленное время**

К продолжительности любого из обоих таймов добавляется все время, потерянное на:

- замену (замены)
- оценку серьезности травм игроков

- транспортировку травмированных игроков с поля для оказания помощи
- умышленное затягивание времени игры
- любые иные причины.

Продолжительность добавленного времени определяет только судья.

**11-метровый удар**

Если 11-метровый удар должен быть пробит или перебит, то продолжительность соответствующего тайма увеличивается до завершения удара.

**Дополнительное время**

В регламентах соревнований может содержаться положение о двух дополнительных таймах равной продолжительности. В этих случаях следует руководствоваться требованиями Правила 8.

**Недоигранный матч**

Недоигранный матч переигрывается, если в регламенте соревнования не содержится иного положения.

## **Правило 8 Начало и возобновление игры**

**Предварительные условия**

Перед началом матча проводится жеребьевка, и команда, выигравшая жребий, получает право выбрать ворота, которые она будет атаковать в первом тайме матча.

Противоположная команда выполняет начальный удар в матче.

Команда, выбравшая жребий, выполняет начальный удар во втором тайме матча.

Во втором тайме матча команды меняются воротами и атакуют противоположные ворота.

**Начальный удар**

Начальный удар — это способ начала или возобновления игры:

. в начале матча

- после забитого гола
- в начале второго тайма
- в начале каждого тайма дополнительного времени, если таковое назначается

Мяч, забитый непосредственно с начального удара, засчитывается.

**Процедура**

- все игроки находятся на своих половинах поля
- соперники команды, выполняющей начальный удар, находятся на расстоянии не ближе 9,15 м (10 ярдов) от мяча, пока мяч не введен в игру
- мяч неподвижен в центре поля
- судья дает сигнал
- мяч в игре, когда по нему нанесен удар и он движется вперед

- выполнивший начальный удар игрок не имеет права вторично касаться мяча до тех пор, пока мяча не коснется другой игрок.

После того, как команда забила гол, начальный удар выполняется игроком другой команды.

Нарушения / наказания

Если выполнивший начальный удар игрок вторично коснется мяча прежде, чем мяч коснется другого игрока:

- назначается свободный удар, который выполняется игроком противоположной команды с места, где произошло нарушение\* (см.стр.3). За любое другое нарушение процедуры выполнения начального удара: начальный удар повторяется

Спорный мяч

«Спорный мяч» — это способ возобновления игры после временной остановки, в которой возникла необходимость в то время, пока мяч находился в игре, — по любой причине, не предусмотренной Правилами игры.

Процедура

Судья вбрасывает мяч в том месте, где он находился в момент остановки игры. \* (см.стр.3)

Игра возобновляется в момент соприкосновения мяча с землей.

Нарушения / наказания

Повтор розыгрыша «спорного мяча»

производится:

- . если игрок коснется мяча до того, как мяч коснется земли
- . если мяч выйдет за пределы поля после касания земли, но ни один игрок его не коснется.

Особые обстоятельства

Штрафной или свободный удар, который назначается в пользу обороняющейся команды в пределах площади ее ворот, выполняется с любой точки площади ворот.

Свободный удар, назначаемый в пользу атакующей команды в пределах площади ворот противоположной команды, выполняется с линии площади ворот, параллельной линии ворот, в точке, ближайшей к месту совершения нарушения.

«Спорный мяч» для возобновления игры после временной остановки внутри площади ворот разыгрывается на линии площади ворот, параллельной линии ворот, в точке, ближайшей к месту нахождения мяча в момент остановки игры.

## **Правило 9 Мяч в игре и не в игре**

Мяч не в игре

Мяч считается вышедшим из игры, если:

- он полностью пересек линию ворот или боковую линию — по земле или по воздуху
- игра была остановлена судьей.

Мяч в игре

В течение всего остального времени мяч находится в игре, включая случаи, когда:

- он отскакивает от стойки ворот, перекладины или флагштока и остается в поле
- он отскакивает от судьи или от помощника судьи, находящихся в пределах поля.

## **Правило 10 Определение взятия ворот**

Гол

Гол считается забитым, если мяч полностью пересек линию ворот между стойками и под перекладиной, при условии, что перед этим забившая гол команда не нарушила Правила игры.

Команда-победитель

Команда, забившая в течение матча большее количество голов, считается победителем. Если обеими командами забито равное количество голов, или не было забито ни одного гола, то матч заканчивается с ничейным результатом.

Регламент соревнований

Регламентом соревнований могут предусматриваться положения по назначению дополнительного времени на случай, если матчи заканчиваются вничью, или иной порядок, утверждаемый Международным советом, для определения победителя матча.

## **Правило 11 Положение «вне игры»**

Положение «вне игры»

Положение игрока «вне игры» не является само по себе нарушением правил.

Игрок находится в положении «вне игры», если:

- он ближе к линии ворот соперника, чем мяч и предпоследний игрок соперника

Игрок не находится в положении «вне игры», если:

- он на своей половине поля или
- он на одной линии с предпоследним соперником или
- он на одной линии с двумя последними соперниками

## Нарушения

Игрок, находящийся в положении «вне игры», наказывается за это только в том случае, если, в момент касания мяча или удара по мячу кем-либо из его партнеров по команде, он, по мнению судьи, активно участвует в игровых действиях, а именно: . вмешивается в игру или

- мешает играть сопернику или
- получает преимущество благодаря своей позиции.

## Отсутствие нарушения

Нарушения с точки зрения положения «вне игры» нет, если игрок получает мяч непосредственно после:

- удара от ворот или
- вбрасывания из-за боковой линии или
- углового удара.

## Нарушения / наказания

За любое нарушение правила «вне игры» судья назначает свободный удар, выполняемый игроком противоположной команды с места, где произошло нарушение.\* (см.стр.3).

## **Правило 12 Нарушения правил и недисциплинированное поведение игроков**

Нарушения правил и недисциплинированное поведение наказываются следующим образом:

### Штрафной удар

Право выполнения штрафного удара предоставляется противоположной команде в случае совершения игроком любого из следующих шести нарушений, в которых судья усмотрел небрежность, безрассудство или чрезмерное физическое воздействие:

- . удар или попытка ударить соперника ногой
- . подножка или попытка сделать сопернику подножку . прыжок на соперника . атака соперника
- удар или попытка ударить соперника рукой
- . толчок соперника.

Право выполнения штрафного удара также дается противоположной команде, если игрок совершит любое из следующих четырех нарушений:

- выполняя отбор, вступит в жесткий контакт с соперником до того, как коснется мяча
- . задержит соперника
- плюнет в соперника
- умышленно сыграет мяч рукой (кроме вратаря в своей штрафной площади).

Штрафной удар выполняется с места, где произошло нарушение.\* (см. стр. 3).

## 11-метровый удар

11-метровый удар назначается, если любое из вышеприведенных десяти нарушений совершено игроком в пределах своей штрафной площади, независимо от места нахождения мяча, но при условии, что мяч находится в игре.

## Свободный удар

Право выполнения свободного удара предоставляется противоположной команде, если вратарь, находясь в пределах своей штрафной площади, совершит любое из следующих четырех нарушений:

- будет контролировать мяч руками более шести секунд, прежде чем выпустить его из рук
- . снова коснется мяча руками после того, как выпустит его, и мяч не коснется любого другого игрока
- коснется мяча руками после того, как партнер по команде намеренно отдаст ему пас ногой
- коснется мяча руками, получая его непосредственно после вбрасывания, выполненного его партнером по команде.

Свободный удар назначается и в том случае, если игрок, по мнению судьи:

- сыграет опасно
- . блокирует продвижение соперника
- помешает вратарю выпустить мяч из рук
- . совершит любое иное нарушение, не упомянутое выше в Правиле 12, за которое игра останавливается для вынесения игроку предупреждения или удаления его с поля.

Свободный удар выполняется с места, где произошло нарушение.\* (см. стр. 3).

## Дисциплинарные санкции

Желтая или красная карточки показываются только игроку основного состава, запасному или замененному игроку.

Нарушения, наказуемые предупреждением

Игрок получает предупреждение с показом желтой карточки в случае, если он совершает любое из следующих семи нарушений:

1. виновен в неспортивном поведении
2. демонстрирует несогласие словом или действием
3. систематически нарушает Правила игры
4. затягивает возобновления игры
5. не соблюдает требуемое расстояние при возобновлении игры угловым, штрафным или свободным ударами
6. выходит или возвращается на поле без разрешения судьи
7. самовольно уходит с поля без разрешения судьи

Нарушения, наказуемые удалением

Игрок удаляется с поля с показом красной карточки, если он совершает любое из следующих семи нарушений:

1. виновен в серьезном нарушении правил
2. виновен в агрессивном поведении

3. плюет в соперника или кого-либо другого
  4. умышленно играя рукой, помешает сопернику забить гол или лишит его явной возможности забить гол (это не относится к вратарю в пределах его штрафной площади)
  5. лишит соперника, продвигающегося к воротам, явной возможности забить гол с помощью нарушения, наказуемого свободным, штрафным или 11-метровым ударом
  6. использует оскорбительные, обидные или нецензурные выражения и/или жесты
  7. получает второе предупреждение в одном и том же матче
- Удаленный игрок должен покинуть пределы поля с прилегающим пространством, включая техническую зону.

### **Правило 13 Штрафной и свободный удары**

Виды ударов

Удары могут быть штрафными или свободными.

Как при штрафном, так и при свободном ударах мяч в момент выполнения удара должен лежать неподвижно, а выполняющий удар игрок не имеет права вторично коснуться мяча, прежде чем мяч не коснется другого игрока.

Штрафной удар

- если мяч со штрафного удара попадает непосредственно в ворота противоположной команды, гол засчитывается
- если со штрафного удара мяч попадает непосредственно в собственные ворота, противоположная команда получает право на угловой удар

Свободный удар

Сигнал

Судья сигнализирует о свободном ударе поднятием руки вверх над головой. Он держит руку в этом положении до тех пор, пока удар не будет выполнен и мяч не коснется другого игрока или не выйдет из игры.

Попадание мяча в ворота

Гол может быть засчитан лишь в том случае, если после удара и перед попаданием в ворота мяч коснется другого игрока.

- если мяч со свободного удара попадает прямо в ворота противоположной команды, назначается удар от ворот
- если со свободного удара мяч попадает непосредственно в собственные ворота, противоположная команда получает право на угловой удар.

Место выполнения штрафного и свободного ударов

Штрафной или свободный удар в пределах штрафной площади

Штрафной или свободный удар, выполняемый обороняющейся командой:

- . все игроки команды соперника располагаются на расстоянии не менее 9,15 м (10 ярдов) от мяча
- все игроки команды соперника располагаются за пределами штрафной площади до тех пор, пока мяч не войдет в игру
- мяч считается в игре, когда он сразу после удара покинет пределы штрафной площади

- штрафной или свободный удар, который должен быть произведен в площади ворот, выполняется из любой ее точки.

Свободный удар, выполняемый атакующей командой:

- все игроки команды соперника располагаются на расстоянии не менее 9,15 м (10 ярдов) от мяча, пока он не войдет в игру, кроме случая, когда игроки находятся на линии между стойками своих ворот

. мяч считается в игре, когда по нему нанесен удар и он находится в движении

- назначенный для выполнения в площади ворот свободный удар, производится с той части линии площади ворот, которая параллельна линии ворот, в ближайшей к месту нарушения точке.

Штрафной или свободный удар за пределами штрафной площади

- все игроки команды соперника располагаются на расстоянии не менее 9,15 м (10 ярдов) от мяча до тех пор, пока он не войдет в игру

- мяч считается в игре, когда по нему нанесен удар и он находится в движении

- штрафной или свободный удар выполняется с места, где произошло нарушение.

Нарушения / наказания

Если при выполнении штрафного или свободного удара один из соперников находится к мячу ближе допустимого расстояния:

удар повторяется

Если при выполнении штрафного или свободного удара обороняющейся командой из своей штрафной площади мяч коснется кого-либо в пределах штрафной площади: . удар повторяется

Штрафной и свободный удар, выполняемый полевым игроком, а не вратарем

Если после того, как мяч вошел в игру, выполнивший удар игрок вторично коснется его (не руками), прежде чем мяч коснется другого игрока:

противоположная команда получает право на свободный удар, выполняемый с места, где произошло нарушение\* (см. стр. 3).

Если после того, как мяч вошел в игру, выполнивший удар игрок умышленно сыграет мяч рукой, прежде чем мяч коснется другого игрока:

противоположная команда получает право на штрафной удар, выполняемый с места, где произошло нарушение\* (см. стр. 3)

если нарушение произошло в пределах штрафной площади команды выполнявшего удар игрока, назначается 11-метровый удар.

Штрафной или свободный удар, выполняемый вратарем

Если после того, как мяч вошел в игру, вратарь повторно коснется мяча (не руками), прежде чем мяч коснется другого игрока: . противоположная команда получает право на свободный удар, выполняемый с места, где произошло нарушение\* (см. стр. 3)

Если после того, как мяч вошел в игру, вратарь умышленно сыграет мяч рукой, прежде чем мяч коснется другого игрока:

. противоположная команда получает право на штрафной удар, если нарушение произошло за пределами штрафной площади этого вратаря; удар

выполняется с места, где произошло нарушение \* (см. стр. 3)  
противоположная команда получает право на свободный удар, если нарушение произошло внутри штрафной площади этого вратаря; удар выполняется с места, где произошло нарушение \* (см. стр. 3).

### **Правило 14 11-метровый удар**

11-метровый удар назначается в ворота команды, игроки которой совершили одно из десяти нарушений, наказуемых штрафным ударом, в пределах своей штрафной площади в то время, когда мяч находился в игре. Гол, забитый с 11-метрового удара, засчитывается.

По окончании каждого из таймов основного или дополнительного времени добавляется время, необходимое для выполнения 11-метрового удара.

Местонахождение мяча и игроков:

Мяч:

. устанавливается на 11-метровую отметку.

Выполняющий удар игрок:

. должным образом определен.

Вратарь защищаемой команды:

. остается на линии своих ворот, лицом к выполняющему удар игроку, между стойками ворот, до тех пор, пока по мячу не будет произведен удар.

Игроки, кроме выполняющего удар, находятся:

в пределах поля

за пределами штрафной площади

позади 11-метровой отметки

на расстоянии не менее 9,15м (10 ярдов)

от 11-метровой отметки.

Судья

не дает сигнала для выполнения 11-метрового удара, пока игроки не займут позиции в соответствии с данным Правилom

принимает решение о том, что 11-метровый удар выполнен.

Процедура

выполняющий 11-метровый удар игрок направляет мяч ударом вперед . не

касается мяча повторно, пока мяч не коснется другого игрока . мяч

находится в игре, когда по нему нанесен удар и он движется вперед.

Когда 11-метровый удар выполняется в ходе основного времени игры, или когда по окончании первого тайма или основного времени добавляется время для выполнения или повтора 11-метрового удара, гол засчитывается, если, прежде чем попасть между стойками ворот и под перекладиной:

мяч коснется одной или обеих стоек и/или перекладины и/или вратаря.

Нарушения / наказания

Если судья дает сигнал к выполнению 11-метрового удара, и до того, как мяч войдет в игру, возникнет одна из следующих ситуаций:

Выполняющий удар игрок нарушает Правила игры:

- судья дает возможность выполнить

удар

- если мяч попадает в ворота, удар повторяется
- если мяч не попадает в ворота, удар не повторяется.

Вратарь нарушает Правила игры:

- судья дает возможность выполнить удар
- если мяч попадает в ворота, гол засчитывается
- если мяч не попадает в ворота, удар повторяется.

Партнер игрока, выполняющего удар, входит в штрафную площадь или движется перед 11-метровой отметкой или в пределах 9,15 м (10 ярдов) от нее:

- судья дает возможность выполнить удар
- если мяч попадает в ворота, удар повторяется
- если мяч не попадает в ворота, удар не повторяется
- если мяч отскакивает от вратаря, перекладины или стойки ворот и его коснется этот игрок, то судья останавливает игру и возобновляет ее свободным ударом, выполняемым обороняющейся командой.

Партнер вратаря входит в штрафную площадь или движется перед 11-метровой отметкой или в пределах 9,15 м (10 ярдов) от нее:

- судья дает возможность выполнить удар
- если мяч попадает в ворота, гол засчитывается
- если мяч не попадает в ворота, удар повторяется.

Игроки обороняющейся и атакующей команды нарушают Правила игры:

- удар повторяется.

Если после выполнения 11-метрового удара:

Выполнявший удар игрок вторично коснется (не руками) мяча, прежде чем мяч коснется другого игрока:

- противоположная команда получает право на свободный удар, выполняемый с места, где произошло нарушение\* (см. стр. 3).

Выполняющий удар игрок умышленно сыграет мяч рукой, прежде чем мяч коснется другого игрока:

- противоположная команда получает право на штрафной удар, выполняемый с места, где произошло нарушение\* (см. стр. 3).

Мяча касается кто-либо или что-либо постороннее в момент его движения вперед:

удар повторяется.

Мяч отскакивает в поле от вратаря, стойки или перекладины ворот, а затем его касается кто-либо или что-либо постороннее:

- судья останавливает игру
- игра возобновляется «спорным мячом» в месте, где его коснулся посторонний предмет или лицо\* (см. стр. 3).

### **Правило 15 Вбрасывание мяча**

Вбрасывание мяча является способом возобновления игры.

Гол не засчитывается, если мяч после вбрасывания попал в ворота, не коснувшись никого из игроков.

Вбрасывание назначается:

. когда мяч полностью пересекает боковую линию — по земле или по воздуху . с места, где мяч пересек боковую линию . в пользу команды-соперницы игрока, последним коснувшегося мяча.

Процедура

В момент вбрасывания мяча игрок: находится лицом к полю

- часть обеих его ступней находится либо на боковой линии, либо на земле за пределами боковой линии
- производит вбрасывание обеими руками
- вбрасывает мяч движением из-за головы и над ней.

Выполняющий вбрасывание игрок не может вновь коснуться мяча, прежде чем мяч коснется другого игрока.

Мяч находится в игре сразу же после его попадания в пределы поля.

Нарушения / наказания

Вбрасывание, производимое полевым игроком, но не вратарем Если после того, как мяч вошел в игру, игрок, производивший вбрасывание, вновь коснется мяча (не руками) прежде, чем мяч коснется другого игрока:

- противоположной команде дается право на свободный удар с места, где произошло нарушение \* (см. стр. 3).

Если после того, как мяч вошел в игру, производивший вбрасывание игрок умышленно сыграет мяч рукой, прежде чем мяч коснется другого игрока:

- противоположной команде дается право на штрафной удар с места, где произошло нарушение \* (см. стр.3)
- 11-метровый удар назначается в случае, если нарушение произошло в пределах штрафной площади игрока, выполнявшего вбрасывание.

Вбрасывание, производимое вратарем

Если после того, как мяч вошел в игру, вратарь повторно коснется мяча (не руками), прежде чем мяч коснется другого игрока:

- противоположной команде дается право на свободный удар с места, где произошло нарушение\* (см. стр. 3).

Если после того, как мяч вошел в игру, вратарь умышленно сыграет мяч рукой, прежде чем мяч коснется другого игрока:

- противоположной команде дается право на штрафной удар, если нарушение произошло за пределами штрафной площади вратаря, причем удар производится с места, где произошло нарушение \* (см. стр.3)
- противоположной команде дается право на свободный удар, если нарушение произошло в пределах штрафной площади этого вратаря, причем удар производится с места, где произошло нарушение \* (см. стр.3).

Если соперник нечестным приемом отвлекает внимание игрока, производящего вбрасывание, или мешает ему:

- он получает предупреждение за неспортивное поведение и ему показывается желтая карточка.

За любое другое нарушение данного Правила:

- вбрасывание производит игрок противоположной команды.

## **Правило 16 Удар от ворот**

Удар от ворот является способом возобновления игры.

Гол, забитый непосредственно с удара от ворот, засчитывается, но только в случае, если он забит команде-сопернице.

Удар от ворот назначается, когда:

- мяч полностью пересек линию ворот по земле или по воздуху, последним коснувшись игрока атакующей команды, но если при этом, в соответствии с Правилем 10, не был забит гол.

Процедура

- удар производится игроком обороняющейся команды с любой точки в пределах площади ворот
- соперники остаются за пределами штрафной площади до тех пор, пока мяч не войдет в игру
- выполнивший удар игрок не может повторно сыграть мячом, прежде чем мяч коснется другого игрока
- мяч находится в игре, когда он, никого не коснувшись, вышел за пределы штрафной площади.

Нарушения / наказания

Если после удара от ворот мяча коснется кто-либо в пределах штрафной площади:

- удар повторяется.

Удар от ворот, выполняемый полевым игроком, но не вратарем

Если после того, как мяч вошел в игру, выполнивший удар игрок повторно коснется мяча (не руками), прежде чем мяч коснется другого игрока:

- противоположная команда получает право на свободный удар, выполняемый с места, где произошло нарушение\* (см. стр. 3).

Если после того, как мяч вошел в игру, выполнивший удар игрок умышленно сыграет мяч рукой, прежде чем он коснется другого игрока:

- противоположная команда получает право на штрафной удар, выполняемый с места, где произошло нарушение\* (см. стр. 3)
- если нарушение произошло в пределах штрафной площади выполнявшего удар игрока, назначается 11-метровый удар.

Удар от ворот, выполняемый вратарем

Если после того, как мяч вошел в игру, вратарь вторично коснется мяча (не руками), прежде чем мяч коснется другого игрока:

противоположная команда получает право на свободный удар, выполняемый с места, где произошло нарушение\* (см. стр. 3).

Если после того, как мяч вошел в игру, вратарь умышленно сыграет мяч рукой, прежде чем мяч коснется другого игрока:

- если нарушение произошло за пределами штрафной площади вратаря, противоположная команда получает право на штрафной удар, выполняемый с места, где произошло нарушение\*(см. стр. 3)
- если нарушение произошло в пределах штрафной площади вратаря, противоположная команда получает право на свободный удар, выполняемый с места, где произошло нарушение\*(см. стр. 3).

За любое другое нарушение данного Правила:

- удар повторяется.

### **Правило 17 Угловой удар**

Угловой удар является способом возобновления игры.

Гол, забитый непосредственного с углового удара, засчитывается, но только в случае, если он забит в ворота противоположной команды.

Угловой удар назначается, когда:

- мяч полностью пересек линию ворот по земле или по воздуху, последним коснувшись игрока обороняющейся команды, но если при этом, в соответствии с Правилom 10, не был забит гол.

Процедура

- мяч устанавливается внутри сектора у ближайшего углового флага
- угловой флагшток неподвижен
- соперники располагаются на расстоянии не менее 9,15 м (10 ярдов) от мяча, пока он не войдет в игру
- удар по мячу производит игрок атакующей команды
- мяч находится в игре, когда по нему нанесен удар и он движется
- выполнивший удар игрок не может повторно сыграть в мяч, прежде чем мяч коснется другого игрока.

Нарушения / наказания Угловой удар, выполняемый полевым игроком, но не вратарем Если после ввода мяча в игру выполнивший удар игрок повторно коснется мяча (не руками), прежде чем мяч коснется другого игрока:

- противоположная команда получает право на свободный удар, выполняемый с места, где произошло нарушение\* (см. стр.3).

Если после ввода мяча в игру выполнивший удар игрок умышленно сыграет мяч рукой, прежде чем мяч коснется другого игрока:

- противоположная команда получает право на штрафной удар, выполняемый с места, где произошло нарушение\* (см. стр. 3)
- если нарушение произошло в пределах штрафной площади выполнявшего удар игрока, назначается 11-метровый удар.

Угловой удар, выполняемый вратарем. Если после введения мяча в игру вратарь вторично коснется мяча (не руками), прежде чем мяч коснется другого игрока:

- противоположная команда получает право на свободный удар, выполняемый с места, где произошло нарушение \* (см. стр. 3).

Если после введения мяча в игру вратарь умышленно сыграет мяч рукой, прежде чем мяч коснется другого игрока:

- если нарушение произошло за пределами штрафной площади вратаря, противоположная команда получает право на штрафной удар, выполняемый с места, где произошло нарушение \* (см. стр. 3)
- если нарушение произошло в пределах собственной штрафной площади вратаря, противоположная команда получает право на свободный удар, выполняемый с места, где произошло нарушение\* (см. стр. 3).

За любое другое нарушение данного Правила:

- удар повторяется.

### **Список использованных источников**

1. Железняк, Н. Д. Основы научно-методической деятельности в физической культуре и спорте : учеб. пособ. для студ. вузов / Ю. Д. Железняк, П. К. Петров. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: ИЦ «Академия», 2005. – 272 с.

2. Железняк, Н. Д. Спортивные игры. Техника, тактика, методика обучения : учебник для студ. вузов / Ю. Д. Железняк, Ю. М. Портнов, В. П. Савин, А. В. Лексаков. – 3-е изд., стереотип. – М.: ИЦ «Академия», 2006. – 520 с.

3. Футбол : правила игры / под общ. ред. В. Родионова. – М.: Терра-Спорт, 2004. – 72 с.: ил.

4. Холодов, Ж. К. Теория и методика физического воспитания и спорта : учеб. пособ. для студ. вузов / Ж. К. Холодов, В. С. Кузнецов. – 5-е изд., стереотип. – М.: ИЦ «Академия», 2007. – 480 с.