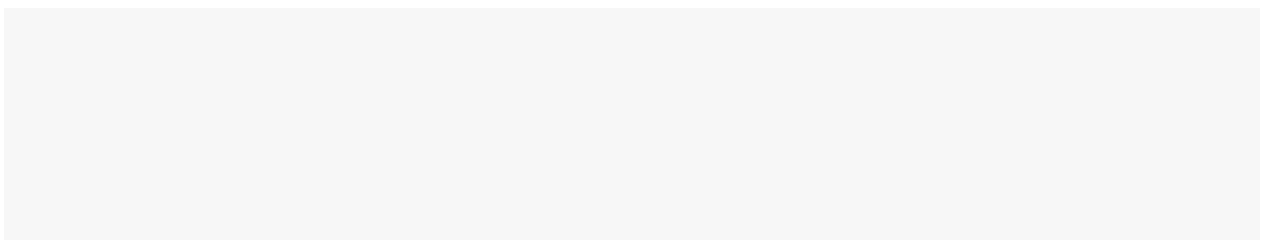


Методическая разработка

на тему:

«Футбол. Правила и тактика игры»

Подготовил: Семенченко А.В.,
Тренер - преподаватель



Футбол — это страстное противоборство двух команд, в котором проявляются скорость, сила, ловкость, быстрота реакции. Как заметил лучший футболист современности бразилец Пеле, «футбол - это трудная игра, ведь в нее играют ногами, а думать надо головой». Футбол — это искусство, пожалуй, ни один вид спорта не может с ним сравниться по популярности.

Одно из первых упоминаний об игре в мяч ногами относится к 2000 до н. э. Китайские воины с ее помощью улучшали свою физическую форму. В период 1027-256 до н. э., во времена правления династии Чжоу, игра ногами в набитый перьями птиц и волосом животных кожаный мяч была любимой народной потехой в Древнем Китае. Впоследствии, во времена правления династии Хань, в период 206 до н. э. - 220 н. э., эта игра стала непременным атрибутом торжественных церемониалов, проходящих в честь дня рождения императора, и называлась «цзу-чу» - «мяч, пробитый ногой». Во время правления династии Цинь период 221-207 н. э., появились мяч, надутый воздухом, ворота и первые правила игры, состоящие из 25 пунктов. В командах могло быть как минимум по 10 игроков.

Начало международных соревнований

После избрания Жюля Риме президентом ФИФА в 1921 году было ратифицировано предложение считать последующие Олимпийские футбольные турниры «чемпионатами мира по футболу среди любителей». Эти турниры — 1924 и 1928 годов — выиграла сборная Уругвая^[29]. Благодаря этим успехам у Ассоциации футбола Уругвая не было конкурентов в борьбе за организацию первого в истории Кубка мира ФИФА (более известного в русском языке просто как *чемпионат мира по футболу*), который прошёл в 1930 году. Уругвайцы стали победителем домашнего первенства, трёхкратными чемпионами мира по футболу и первыми обладателями Кубка мира ФИФА. Это стало началом новой эры в истории футбола. До 1970 года этот трофей носил имя Жюля Риме, также был известен как «Кубок богини Nike», но после третьей победы сборной Бразилии на чемпионате мира был отдан ей на вечное хранение. Вместо него стал разыгрываться современный Кубок мира.

Правила игры.

Каждая команда состоит максимум из одиннадцати игроков (без учета запасных), один из которых должен быть вратарём. Правила неофициальных соревнований могут уменьшить количество игроков, максимум до 7. Вратари являются единственными игроками, которым позволено играть руками при условии: они делают это в пределах штрафной площади у своих собственных ворот. Хотя есть различные позиции на поле, эти позиции не обязательны.

Отдельная футбольная игра называется матч, который в свою очередь состоит из двух таймов по 45 минут. Пауза между первым и вторым таймами составляет 15 минут, в течение которой команды отдыхают, а по её окончании меняются воротами.

Цель игры — забить мяч в ворота противника, сделать это как можно большее количество раз и постараться не допустить гола в свои ворота. Матч выигрывает команда, забившая большее количество голов.

В случае, если в течение двух таймов команды забили одинаковое количество голов, то или фиксируется ничья, или победитель выявляется согласно установленному регламенту матча. В этом случае может быть назначено дополнительное время — ещё два тайма по 15 минут каждый. Как правило, между основным и дополнительным временем матча командам предоставляется перерыв. Между дополнительными таймами командам даётся лишь время на смену сторон. Одно время в футболе существовало правило, по которому победителем объявлялась команда, первой забившая гол (правило «золотого гола») или выигрывавшая по окончании любого из дополнительных таймов (правило «серебряного гола»). В настоящий момент дополнительное время либо не играется вовсе, либо играется в полном объёме (2 тайма по 15 минут). Если в течение дополнительного времени победителя выявить не удаётся, проводится серия послематчевых пенальти, не являющихся частью матча: по воротам противника с расстояния 11 метров пробивается по пять ударов разными игроками. Если количество забитых пенальти у обеих команд будет равным, тогда пробиваются по одной паре пенальти, пока не будет выявлен победитель.

Поле. Матчи могут проводиться как на полях с естественным, так и на полях с искусственным покрытием. Согласно официальным правилам игры в футбол искусственное покрытие должно быть зелёного цвета. Поле для игры имеет форму прямоугольника. Боковая линия обязательно должна быть длиннее линии ворот. Принималось решение о том, что размер поля должен составлять 100—110 м (110—120 ярдов) в длину и минимум 64—75 м (70—80 ярдов) в ширину, однако затем обязательность этого требования была приостановлена.

Разметка

Ширина разметки

Разметка поля делается линиями шириной не более 12 см (5 дюймов); эти линии входят в площади, которые они ограничивают. Все линии должны быть одинаковой ширины.

Название линий поля

Две длинные линии, ограничивающие поле для игры, называются *боковыми линиями*; две короткие линии — *лицевыми линиями* или *линиями ворот*, так как на них располагаются ворота.

Средняя линия

Поле делится на две половины с помощью *средней линии*, соединяющей середины боковых линий. Посередине средней линии делается отметка *центра поля* — сплошной круг диаметром 0,3 м (1 фут). Вокруг центра поля проводится окружность радиусом 9,15 м (10 ярдов). С отметки центра поля в начале каждого из таймов основного и дополнительного времени, а также после каждого забитого гола, выполняется начальный удар. При исполнении начального удара все игроки должны находиться на своих половинах поля, а соперники выполняющей удар команды — и за пределами центрального круга.

Площадь ворот

На каждой половине поля размечается *площадь ворот* — зона, из пределов которой выполняется удар от ворот.

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. Таким образом, размеры площади ворот — 18,32 м (20 ярдов) на 5,5 м (6 ярдов).

Штрафная площадь

На каждой половине поля размечается *штрафная площадь* — зона, в которой вратарь может играть руками, а в ворота команды, совершившей в своей штрафной площади нарушение, наказуемое штрафным ударом, будет назначен 11-метровый удар.

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 соединены другой линией, параллельной линии ворот. Размеры штрафной площади, таким образом — 40,32 м (44 ярда) на 16,5 м (18 ярдов). В пределах штрафной площади, по центру линии ворот и на расстоянии 11 м (12 ярдов) от неё, наносится *одиннадцатиметровая отметка* — сплошной круг диаметром 0,3 м (1 фут). За пределами штрафной площади проводится дуга окружности радиусом 9,15 м (10 ярдов), центр которой находится на одиннадцатиметровой отметке. Данная дуга используется для расположения игроков команд при пробитии одиннадцатиметрового удара.

Угловые сектора

В каждом из четырёх углов поля проводится дуга радиусом 1 м (или 1 ярд) с центром в углу поля, ограничивающая сектор для исполнения угловых ударов.

На расстоянии 9,15 м (10 ярдов) от границ угловых секторов у боковых линий и линий ворот могут быть нанесены отметки (с внешней стороны линий, примыкающие к ним под прямым углом), используемые для определения расстояния, на котором находятся игроки при исполнении углового.

Также у каждого угла поля обязательно ставятся флаги на флагштоках высотой не менее 1,5 метра (5 футов), не имеющих сверху заострений.

Фолы (нарушения)

Самыми частыми нарушениями являются:

- Удар соперника ногой или его попытка
- Подножка или попытка сделать её сопернику
- Прыжок на соперника
- Атака соперника
- Толчок соперника руками
- Удар или попытка такового против соперника
- И прочие

Недисциплинированное поведение

Недисциплинированное поведение в футболе может быть представлено таковыми явлениями:

- Драки
- Плевки
- Нецензурные выражения и жесты
- И прочее.

Тактика

Для игры в футбол нужна скорость, сила и мастерство. В первом матче Англии против Шотландии, обе команды играли в свержатакующий футбол. Шотландия играла по системе 2-2-6, а Англия — 1-1-8, но ни одной команде не удалось забить. После этого подобные этим схемы существовали, но после внесения поправок в правило о «вне игры» количество нападающих сократилось до трёх или двух. На победном для себя чемпионате мира 1958 сборная Бразилии играла по схеме 4-2-4 с двумя крайними нападающими, которые снабжали мячом двух выдвинутых вперёд центрфорвардов. На мундиале 1966 года сборная Англии играла по схеме 4-4-2, в которой нет крайних нападающих, но есть крайние полузащитники подключаются к атакам или отходят в защиту.

Во многих клубах мира действуют схемы с позицией «либеро» или «чистильщика». Он располагается за центральными защитниками и исправляет их оплошности. Эта схема впервые была опробована Элинио Эррерой во время его работы в «Интернационале».

Во время работы Ринуса Михелса в «Аяксе», появилось понятие «тотальный футбол». Это означает, что игроки могут меняться позициями на поле в зависимости от обстоятельств. За счёт этого «Аякс» и сборная Нидерландов, которую впоследствии тренировал Ринус, добивались больших успехов.

Роль судьи

Перед матчем судьи должны проверить сетку ворот и разметку футбольного поля и провести анализ погодных условий. После игры судьи пишут протокол, в котором объясняют все свои решения. Во время игры

судья должен определять, например, сколько времени будет добавлено к основному или пересёк мяч линию ворот или нет. Если игрок на усмотрение рефери нарушил правило, он должен назначить штрафной. Судья может вынести игроку предупреждение или остановить матч по каким-либо причинам. В среднем за матч судья пробегает 10 километров.

Помощники судьи

Помимо главного судьи в футболе есть ещё и помощники судьи (боковые арбитры). Они помогают определить положение «вне игры», а также выход мяча за боковую и лицевую линии поля. Также они могут сказать главному судье в ситуации, когда он не увидел нарушение правил или гол. В 2012 году УЕФА увеличил число помощников судьи, добавив арбитров за каждыми воротами.

Давление

Судьям зачастую не прощают ошибок в решающих матчах. За счёт замедленных повторов болельщикам легко усмотреть неправильное решение судьи. Например, в одном из матчей чемпионата мира 2002 года игрок сборной Турции Хакан Унсал попал бразильцу Ривалдо в ногу, а он начал держаться за лицо. Унсалу показали красную карточку, но после просмотра момента после матча Ривалдо оштрафовали за симуляцию на 5180 фунтов стерлингов. На чемпионате мира 2006 года арбитр Грэм Полл забыл удалить игрока после второй жёлтой карточки, а на следующем чемпионате мира судья не засчитал явный гол Фрэнка Лэмпарда.

Использование технических средств

В связи с высокой сложностью принятия решений судьями и, как следствие, частыми ошибками, неоднократно поднимался вопрос о разрешении применения ими технических средств — как, например, уже давно делается в баскетболе. Для облегчения бремени в самых ответственных случаях — при игре в штрафной площади и взятиях ворот — УЕФА в 2012 году были введены дополнительные судьи за воротами, а в Кубке Конфедераций 2013 года и на чемпионате мира 2014 года в Бразилии была применена Система автоматического определения голов.
