

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«САМАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра безопасности жизнедеятельности и физического воспитания

И. М. Белянская, Р. Р. Самигуллин, С. Б. Черных

**МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ  
СОРЕВНОВАНИЙ ПО СПОРТИВНЫМ ИГРАМ**

*Утверждено редакционно-издательским советом университета  
в качестве учебно-методического пособия*

Самара  
Издательство «Самарский университет»  
2015

УДК 796.093

ББК 75

Б43

Рецензент : канд. пед. наук, доц. Е. Ю. Гулина  
канд. пед. наук, доц. О. А. Казакова

Б43           Методика организации и проведения соревнований по спортивным играм: уч.-мет. пособие / И. М. Белянская, Р. Р. Самигуллин, С. Б. Черных. – Самара : Изд-во «Самарский университет», 2015. – 54 с.

В данном пособии подробно рассмотрены методы организации массовых соревнований по спортивным играм среди студентов и школьников. Приведены упрощенные правила по футболу и баскетболу, которые удобно использовать для массовых соревнований среди физкультурников, не занимающихся профессионально.

Предназначено для широкого круга специалистов в области физической культуры: учителей, преподавателей, инструкторов, а также для студентов вузов и школьников.

УДК 796.093

ББК 75

© Белянская И. М., Самигуллин Р. Р.,  
Черных С. Б., 2015

© ФГБОУ ВПО «Самарский  
государственный университет», 2015

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение	4
2. Специфика спортивных игр	5
3. Методика формирования команд	7
4. Способы проведения соревнований по спортивным играм (системы розыгрыша)	9
4.1. Круговой способ	10
4.2. Способ с выбыванием	16
4.3. Смешанный способ	21
5. Использованная литература	21
6. Приложения	22
6.1. Приложение 1. Упрощенные правила по баскетболу	23
6.2. Приложение 2. Разъяснения и распространенные ошибки	36
6.3. Приложение 3. Стритбол и тренировочная игра на одно кольцо	37
6.4. Приложение 4. Правила игры в мини-футбол	38

## 1. ВВЕДЕНИЕ

Людей абсолютно равнодушных к физической культуре и спорту нет. Просто одни более активно относятся к занятиям, а другие пассивно, но практически все с увлечением наблюдают за великолепным зрелищем – состязанием спортсменов. И, конечно, нет более яркого зрелища, чем соревнования по спортивным играм. Это самые эмоциональные по накалу борьбы виды спорта.

Чтобы привлечь большее количество людей к активным занятиям физической культурой, самый простой и доступный путь – спортивные игры и, особенно, соревнования по спортивным играм. Здесь привлекательность и в самих играх, и в моменте соревновательной деятельности, ведь все любят побеждать.

Во всех образовательных учреждениях спортивные игры включены в основную программу. Кроме того, полтора года назад в Самаре стартовал проект, возродивший традицию советского времени – организацию занятий физкультурой по месту жительства, позволивший дополнительно привлечь к занятиям спортом только в 2012 году более 2500 детей. С 1 января 2014 года в областном центре организована работа 112 тренеров, охватывающих дворовые территории даже в удаленных районах города (пос. Мехзавод, Толевый, Шмидта, Береза, Прибрежный и др.). (Сообщает Министерство спорта Самарской области)

Также министерством спорта проведён анализ детей (5 – 16 лет), занимающихся конкретными видами позволил выявить наиболее популярные виды спорта. Из этого анализа видно, что спортивные игры пользуются очень большой популярностью: в топ – 5 входят баскетбол (показатель 4092 человека), футбол (показатель 3626 человек), волейбол (показатель 2078 человек).

Поэтому проведение соревнований по спортивным играм, актуальная тема.

## 2. СПЕЦИФИКА СПОРТИВНЫХ ИГР

Почему мы ратуем за спортивные игры? Среди прочих важных плюсов спортивных игр, о которых чуть позже будет сказано, на первое место хочется поставить воспитание способности понимать коллективный интерес, умения поставить потребности коллектива выше своих собственных. В наше время, время разобщенности – это приобретает большое, важное значение.

Игровая деятельность присуща человеку с младенчества, ребенок познает мир в игре. Игра – это средство подготовки к жизни, труду, средство воспитания и физического, и психологического. Замечательный педагог Антон Семенович Макаренко сказал: «Между игрой и работой нет такой большой разницы, как многие думают. Хорошая игра похожа на хорошую работу, плохая игра похожа на плохую работу».

Спортивные игры базируются на соревновании. И соревновательная деятельность в играх отличается от той же деятельности в других видах спорта. Во-первых, победа и поражение достигаются не для одного человека, а для всей команды в целом, не зависимо от личного вклада в это достижение. Поэтому спортивные игры предъявляют ряд требований к игрокам, их личностным качествам. Участник игры должен суметь подчинить свои собственные интересы потребностям коллектива, порой совсем отказаться от личных амбиций, даже «во вред себе», ради интересов коллектива. Индивидуально сильные игроки, несмотря на их хорошую техническую и тактическую подготовку не смогут быть сильной командой. Поэтому командные игры являются мощным средством воспитания таких качеств, как коллективизм: желание видеть интересы команды в конкретный момент и действовать сообразно этим интересам, а не личным. Воздействие коллектива способствует воспитанию такой установки и бывает сильным средством воспитания соответствующих личностных качеств.

Во-вторых, состязания проходят по установленным, определенным правилам, с обязательным использованием технических приемов (действий, характерных только конкретной игре). Наличие соперника обязательно, и это определяет действия (защита – нападение: стараюсь доставить предмет состязания в определенное место на площадке, либо мешаю сопернику сделать то же самое). Так как многие спортивные игры контактные,

необходимы смелость и решительность действий, а также уверенность в своих действиях.

В-третьих, обстановка в игре меняется очень быстро и решения приходится принимать порой мгновенно. При этом необходимо видеть и оценивать положение партнеров, соперников, мяча (или шайбы). Все это требует внимания, таких его качеств как распределяемость и концентрированность, способность к быстрому переключению.

В-четвертых, особенность спортивных игр в необходимости освоить большое количество технических приемов игры и многократно их использовать. Следовательно, необходимо качество – надежность, стабильность, а для освоения технических приемов необходимы координационные способности.

В-пятых, спортивные игры требуют организации коллективных действий. Только согласованные действия всех участников могут принести положительный результат – это дает возможность проявить организаторские способности, развивает их.

В-шестых, результат в спортивных играх достигается ступенчато. Первая ступень – технико-физическая, далее требуется организация индивидуальных, групповых и командных действий. Индивидуальные действия определяются «игровым амплуа», игроки, выполняющие разные обязанности объединяются в группы, из которых формируются нападающие и защитные линии. А на основе групповых действий формируются командные действия в нападении и в защите.

Как средство физического воспитания, спортивные игры можно назвать универсальными, так как в них гармонично развиваются все физические качества. Укрепление здоровья, физическое совершенствование с помощью спортивных игр доступно для широкого возрастного диапазона, для людей различного уровня подготовленности. Привлекательность и эффективность спортивных игр объясняется также их эмоциональностью и зрелищностью.

### 3. МЕТОДИКА ФОРМИРОВАНИЯ КОМАНД

Спорт — составная часть физической культуры. В нём ярко проявляется стремление к победе, достижению высоких результатов, мобилизация физических, психических и нравственных качеств человека. Спорт необходим для того, чтобы влиять на общество.

Массовый спорт даёт возможность миллионам людей совершенствовать свои физические качества и двигательные возможности, укреплять здоровье и продлевать творческое долголетие.

Спорт в России — один из наиболее востребованных видов деятельности. Спортом занимаются профессионально и любительски. Любительский спорт тесно связан с понятием физкультуры. Многие российские спортивные школы являются ведущими в мире. Доказательством тому — высокие достижения на самых престижных спортивных соревнованиях, таких как Олимпийские игры, чемпионаты мира и Европы по различным видам спорта. Многие российские спортсмены являются мировыми спортивными «звездами».

Спортивная команда — это группа спортсменов, представляющих единый клуб, общество города, страну и т. д., которые принимают участие в соревнованиях. В командных видах спорта различают мужские и женские команды. В зависимости от ранга соревнований различаются и принципы формирования команд.

В общеобразовательных школах учителя привлекают детей в секции для развития способностей и дальнейшего совершенствования в игровых видах спорта, которые включены в учебную программу. Для выявления наиболее способных детей в школах проводятся различные соревнования между классами и параллелями. Лучшие игроки представляют школу на районных, городских и областных соревнованиях. В детско-юношеских спортивных школах команды формируются по возрастным категориям. Дети, достигшие высоких результатов, имеющие спортивные разряды и прошедшие отбор, имеют возможность тренироваться в спортивных клубах страны, выступающих на самом высоком уровне.

Но если ребенок по достижении 17 лет не попадает в команду высшего спортивного мастерства, то его спортивная жизнь на этом не заканчивается. Поступая в техникум, колледж или ВУЗ он может стать членом сборной команды, представляющей учебное заведение в различных сорев-

нованиях – городских, областных и т.д. В вышеперечисленных учебных заведениях, на факультетах формируются команды, представляющие свой факультет во всех спортивных соревнованиях. Первым этапом проводится фестиваль первокурсника, где выявляются лучшие игроки, которые приглашаются в сборные команды. Далее проводится спартакиада, где принимают участие команды факультетов, состав которых определяется уже не годом обучения, а уровнем спортивного мастерства. В формировании команды участвует представитель факультета, отвечающий за спорт, а так же сами игроки. В каждой команде выбирается капитан команды. В случае необходимости капитан, являясь представителем своей команды на площадке, может обращаться к Судье за получением необходимой информации. Это должно быть сделано в вежливой, корректной форме и только, когда игра остановлена. Капитан команды может выполнять функции тренера: руководить командой, производить замены.

В городе существуют организации, которые активно занимаются спортивной жизнью. Привлекая большое количество участников, они проводят соревнования, между командами, которые могут формироваться различными способами. Это может быть семейная команда, жители дома, улицы, микрорайона и т.п.

Ветераны спорта также принимают активное участие в городских соревнованиях, тем самым показывая пример и повышая мотивацию молодым спортсменам.

#### **4. СПОСОБЫ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО СПОРТИВНЫМ ИГРАМ (СИСТЕМЫ РОЗЫГРЫША)**

Спортивные игры входят в содержание спортивной работы, являющейся одной из форм физического воспитания населения. Спортивная работа включает в себя учебно-тренировочные занятия и соревнования. В зависимости от количества участвующих и целей соревнований они могут быть: командными, лично-командными и личными.

Командные соревнования - играющие составляют отдельные коллективы (команды).

Лично-командные – соревнования переходные к командным, играющие отстаивают свой интерес, но могут вступать в совместную деятельность для достижения цели. Личные – достижение личного превосходства одного игрока над другим.

Командные соревнования проводятся по баскетболу, волейболу, гандболу, футболу и т.д.

По своему назначению и задачам соревнования подразделяются на первенства или чемпионаты, соревнования на кубок, отборочные, матчевые и товарищеские встречи.

Все это необходимо учитывать при подготовке и проведении соревнований по спортивным играм, которым уделяется большое внимание в работе различных учреждений и организаций, занимающихся физическим воспитанием населения.

Существует три способа проведения соревнований (розыгрыша): круговой, с выбыванием после поражения и комбинированный (смешанный). Выбор способа розыгрыша зависит от задач и масштаба соревнований, количества участвующих команд (спортсменов), возможностей спортивных сооружений, уровня подготовки участников, сроков и др.

Каждому способу присущ порядок составления календаря (расписания) соревнования – встреч участников команды. Перед составлением календаря встреч проводится жеребьевка, по результатам которой каждая команда, получает определенный номер.

## 4.1. Круговой способ

Каждая команда по очереди играет со всеми остальными. Выигравшая наибольшее число встреч команда, считается победительницей. Одновременно выявляют и последующие места, занятые командами. Этот способ наиболее объективно выявляет победителя. Не зависимо от результата команды играют со всеми участниками, что положительно влияет на рост спортивного мастерства и приобретение соревновательного опыта. Однако этот способ занимает много времени, особенно если соревнования проводятся в два круга или более.

При круговом способе при нечетном количестве команд количество дней соревнований будет совпадать с числом участников, при четном – на один день меньше этого числа

$$x=n; \quad x=n-1,$$

где  $x$  – количество игровых дней,  $n$  – число участвующих команд.

Количество игр при круговом способе в один круг определяется по формуле

$$x = \frac{n(n-1)}{2},$$

где  $x$  – количество встреч;  $n$  – количество команд;  $(n-1)$  – число игр, которое должна провести каждая команда; 2 – показатель того, что одна игра засчитывается двум командам.

В спортивных играх имеет значение место проведения встреч: на своем поле или поле соперника. Календарь может составляться с учетом этого требования – с чередованием полей или без чередования полей.

**Способ с чередованием полей.** По таблице определяют, какие номера команд встречаются между собой в каждый день соревнований. Команда, номер которой указан первым, играет на своем поле (хозяева). Если число команд-участниц нечетное, то команда, рядом с номером, которой указан в скобках (он обозначает недостающую команду), в данный день свободна от игр. (Примеры в табл. 1)

Таблицу для любого числа команд можно составить самостоятельно (табл. 2). Число играющих команд делят пополам и пишут столбиками

цифры, начиная со второй половины, причем если число команд-участниц нечетное, то на 2 делят очередную четную цифру.

Таблица 1

**Определение соперников при нечетном количестве команд**

Для 3 и 4 команд		
1-й день	2-й день	3-й день
1 – (4)	(4) – 3	2 – (4)
2 – 3	1 – 2	1 – 3

Для 5 и 6 команд				
1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день
1 – (6)	(6) – 4	2 – (6)	(6) – 5	3 – (6)
2 – 5	5 – 3	3 – 1	1 – 4	4 – 2
3 – 4	1 – 2	4 – 5	2 – 3	5 – 1

Для 7 и 8 команд						
1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день	6-й день	7-й день
1 – (8)	(8) – 5	2 – (8)	(8) – 6	3 – (8)	(8) – 7	4 – (8)
2 – 7	6 – 4	3 – 1	7 – 5	4 – 2	1 – 6	5 – 3
3 – 6	7 – 3	4 – 7	1 – 4	5 – 1	2 – 5	6 – 2
4 – 5	1 – 2	5 – 6	2 – 3	6 – 7	3 – 4	7 – 1

Таблица 2

**Определение соперников при любом количестве команд**

		5		6		7		
5		4		6		5		7
6		3		7		4		1
7		2		1		3		5
	1		2		3		4	

Например, играют 7 команд. Следующую за 7-й четную цифру 8 делят на 2 и пишут столбиками цифры, начиная со второй половины, т.е.: 5. 6. 7.

При четном числе команд-участниц последнюю цифру не пишут. Рядом с написанным таким образом столбцом цифр проводят вертикальную линию и под ней пишут цифру 1, а в столбике (снизу вверх) – следующие по порядку цифры 2, 3, 4. Вновь проводят вертикальную линию и над ней пишут очередную цифру (в данном случае – 5) и т. д., помещая очередную цифру то под линией, то над ней и так до тех пор, пока не возникает необходимость поставить цифру 1 над линией.

Цифры, которые окажутся под и над линиями, при нечетном числе команд-участниц показывают номера команд, свободных в данный игровой день от выступлений. Если число команд-участниц четное, эти цифры образуют с последней четной одну из пар данного игрового дня. Например: 1 – 8, 81 – 5, 21 – 8, 81 – 6 и т.д.

Цифры, расположенные по обе стороны каждой линии, показывают номера игровых пар; причем цифры справа от линии обозначают номера команд, играющих на своих площадках (хозяев), а цифры слева – номера команд, играющих на полях соперников (гостей).

Цифры под линиями также обозначают команды, играющие на своих полях(хозяев); цифры над линиями – команды, играющие на полях соперников(гостей). Каждая пара соседних столбиков образует очередной игровой день.

*Способ без чередования полей* применяется, когда соревнования проводятся на одних и тех же сооружениях. Таблица составляется для четного количества команд, при нечетном, последнюю «четную» цифру заменяет ноль.

Все участвующие команды делятся на два столбца пополам: первая половина пишется сверху вниз, вторая снизу вверх. Номера попарно составляют первый игровой день. Для определения последующих дней и пар производят передвижение номеров против часовой стрелки, первый номер остается на месте. Существуют два варианта расположения номеров (табл. 3, 4).

Таблица 3

**1-й вариант расположения номеров**

1-й вариант				
1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день
1 – 6	1 – 5	1 – 4	1 – 3	1 – 2
2 – 5	6 – 4	5 – 3	4 – 2	3 – 6
3 – 4	2 – 3	6 – 2	5 – 6	4 – 5

Таблица 4

**2-й вариант расположения номеров**

2-й вариант				
1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день
1 – 2	1 – 3	1 – 4	1 – 5	1 – 6
3 – 6	4 – 2	5 – 3	6 – 4	2 – 5
4 – 5	5 – 6	6 – 2	2 – 3	3 – 4

При нечетном количестве команд, например 5, вместо номера 6 про- ставляется 0 команда в этой паре не играет (выходная).

При большом количестве команд и ограниченном времени соревно- вания проводятся в два этапа: предварительные и финальные игры. На- пример, 18 команд делятся на три подгруппы по 6 команд. Команды, за- нявшие 1 – 2-е место в подгруппах, образуют финальную группу, где ра- зыгрываются 1 – 6-е место. Команды, занявшие 3-е и 4-е места, разыгры- вают 7-12-е места и соответственно, занявшие 5-6-е место разыгрывают места с 13-го по 18-е. Можно разделить на 6 подгрупп по 3 команды. Ко- манды, занявшие первые места разыгрывают места с 1-го по 6-е, вторые - с 7-го по 12-е, третьи места - с 13-го по 18-е. Результаты предварительных игр засчитываются в финале.

Для участия в финале жеребьевка проводится таким образом, что первый игровой день расписывается между парами команд, встречавшихся в предварительных играх, и этот день считается сыгранным. Все после- дующие дни календаря составляются по описанным выше способам с уче- том номеров, полученных при жеребьевке. По этому принципу составля- ются финальные группы для определения последующих мест.



В спортивных играх результаты соревнований определяются по сумме набранных очков в соответствии с оценочными шкалами: начисление очков за победу, ничью (в играх, где это возможно), поражение и неявку на соревнования. В соревнованиях, где допускаются ничьи, возможны варианты: первый - за победу - 3 очка, ничью - 2, поражение - 1 и неявка - 0; второй - за победу - 2, ничью - 1, поражение и неявка - 0. В играх, где ничьих не может быть: за победу - 2 очка, поражение - 1 и неявка - 0.

В спортивных играх проводятся соревнования, в которых участвует несколько команд («клубный зачет») - две и больше, например студенческих; детско-юношеских - несколько возрастных групп; взрослых и детско-юношеских и т.п. Победителем считается коллектив, в сумме набравший большее количество очков. При этом зачет возможен по каждой категории команд в отдельности.

При клубном зачете старшие (по возрасту, уровню подготовленности) получают большее количество очков, например, при четырех командах первая за победу получает 4 очка, вторая - 3, третья - 2 и четвертая - 1. Возможен вариант, когда команды разделяют 2 очка, при четырех командах это 8, 6, 4 и 2. За ничьи начисляется половина очков, в первом случае 2; 1,5; 1,0; 0,5 очка соответственно. За поражение и неявку команда не получает очков (0).

Для учета результатов соревнований по круговому способу применяется таблица, в которой отражается вся необходимая информация (табл. 6).

Таблица 6

**Учет результатов при круговом способе**

№ п/п	Команда	Команды				Количество очков	Разница мячей	Занятое место
		1	2	3	4			
1								
2								
3								
4								

При проведении соревнований в два круга каждая клетка делится горизонтальной линией на две части. В клетках отражаются результат встречи двух команд и положенные очки, причем первым пишется результат команды, которой «принадлежит» клетка. При проведении соревнований с клубным зачетом в соответствующих клетках проставляются аналогичным порядком результаты всех команд.

При равенстве побед у двух команд предпочтение отдается команде, выигравшей встречу между ними. При равенстве количества побед у трех и более команд, победителем становится команда, имеющая лучшую разницу выигранных и проигранных партий во встречах этих команд, а при равенстве и этих показателей — имеющая лучшую разницу выигранных и проигранных очков.

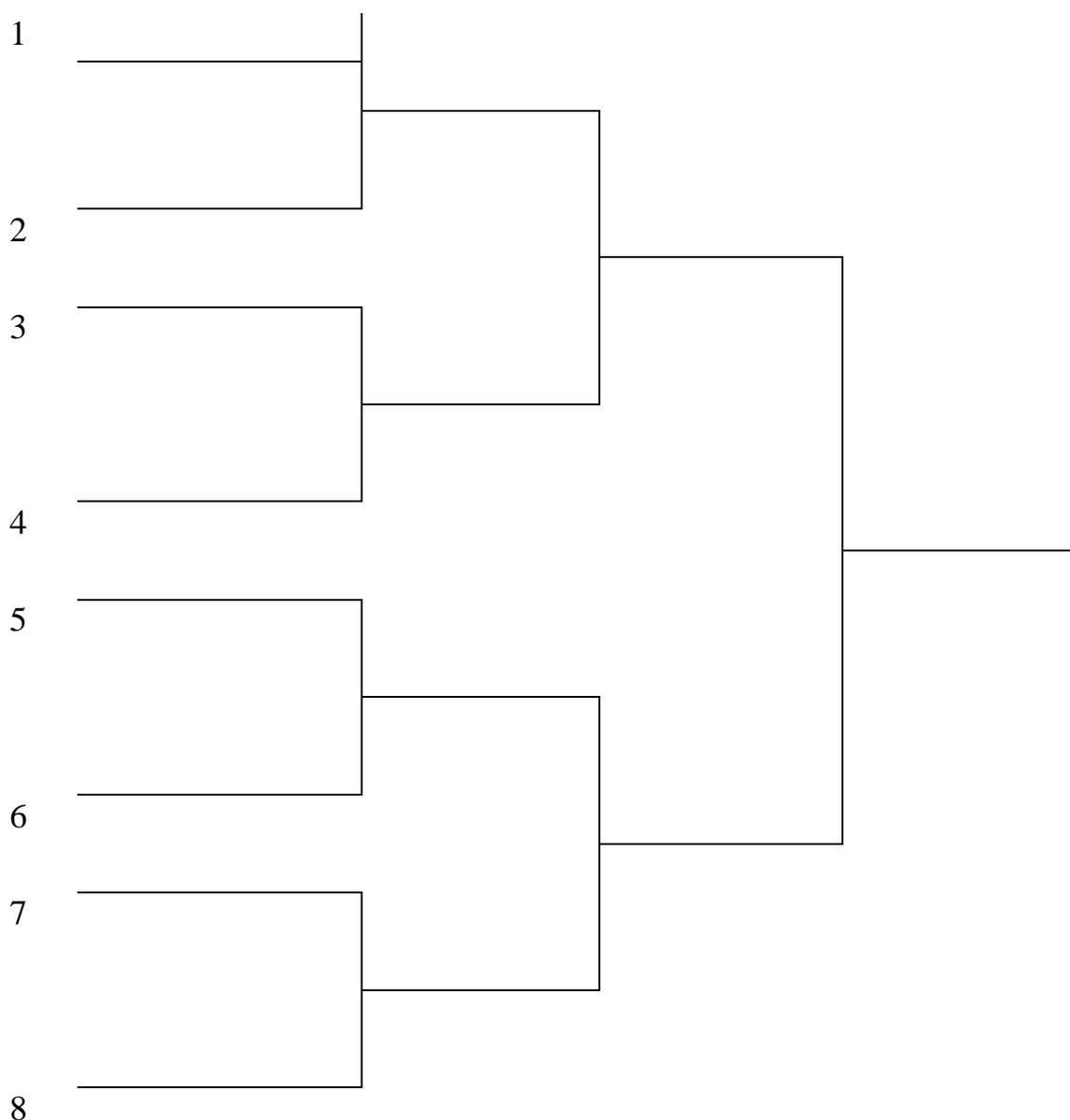
#### **4.2 Способ с выбыванием**

При проведении соревнований способом с выбыванием каждая команда выбывает после первого (второго) проигрыша.

Составляя расписание игр и таблицы соревнований, порядковый номер команды в таблице определяют жеребьевкой. Если число команд, участвующих в данных соревнованиях удваивается (4, 8, 16, 32 и т.д.), то названия команд располагают в таблице сверху вниз в порядке, определенным жребием. Первая команда играет со второй, третья — с четвертой и т.д. Играть начинают все команды-участницы (табл. 7). Победители первого этапа играют между собой в порядке сверху вниз. Этап, в котором встречаются 8 команд, называют четвертьфиналом; этап встреч четырех команд – полуфиналом и, наконец, решающие матчи двух лучших команд – финалом. Команда, выигравшая финальную встречу, становится победительницей соревнований.

Если число участвующих команд не кратно двум, то часть из них (в зависимости от номеров, полученных в жеребьевке) вступает в игру со второго этапа. Число команд, играющих на первом этапе, определяют по формуле  $(n - 2^x) / 2$ , где  $n$  – число команд-участниц;  $x$  – степень, дающая число, максимально приближенное к  $n$ . Например, если в соревнованиях участвуют 11 команд (табл. 8), то в первый день встречаются 6 команд:  $(11-8)*2$ .

## Способ с выбыванием при четном количестве команд



Количество игр при способе с выбыванием определяют по формуле

$$x = (n - 1)m,$$

где  $x$  - количество игр,  $n$  - число участвующих команд,  $m$  - количество поражений, при котором команда выбывает из соревнований. Например, при 8 командах: с выбыванием после одного поражения будет 7 игр, после двух поражений - 14 и т.д.



Количество игровых дней определяется по формулам:

$$x = n, \quad (1)$$

где  $x$  - количество дней при способе выбывания после одного поражения,  $n$  - степень числа 2 из общего количества участвующих команд. Например, при 4 командах количество игровых дней будет 2 (вторая степень числа 2);

$$x = n + 1, \quad (2)$$

где  $x$  - количество дней при способе после одного поражения,  $n + 1$  - степень числа 2 плюс единица, при 6 командах количество дней будет  $2+1 = 3$ .

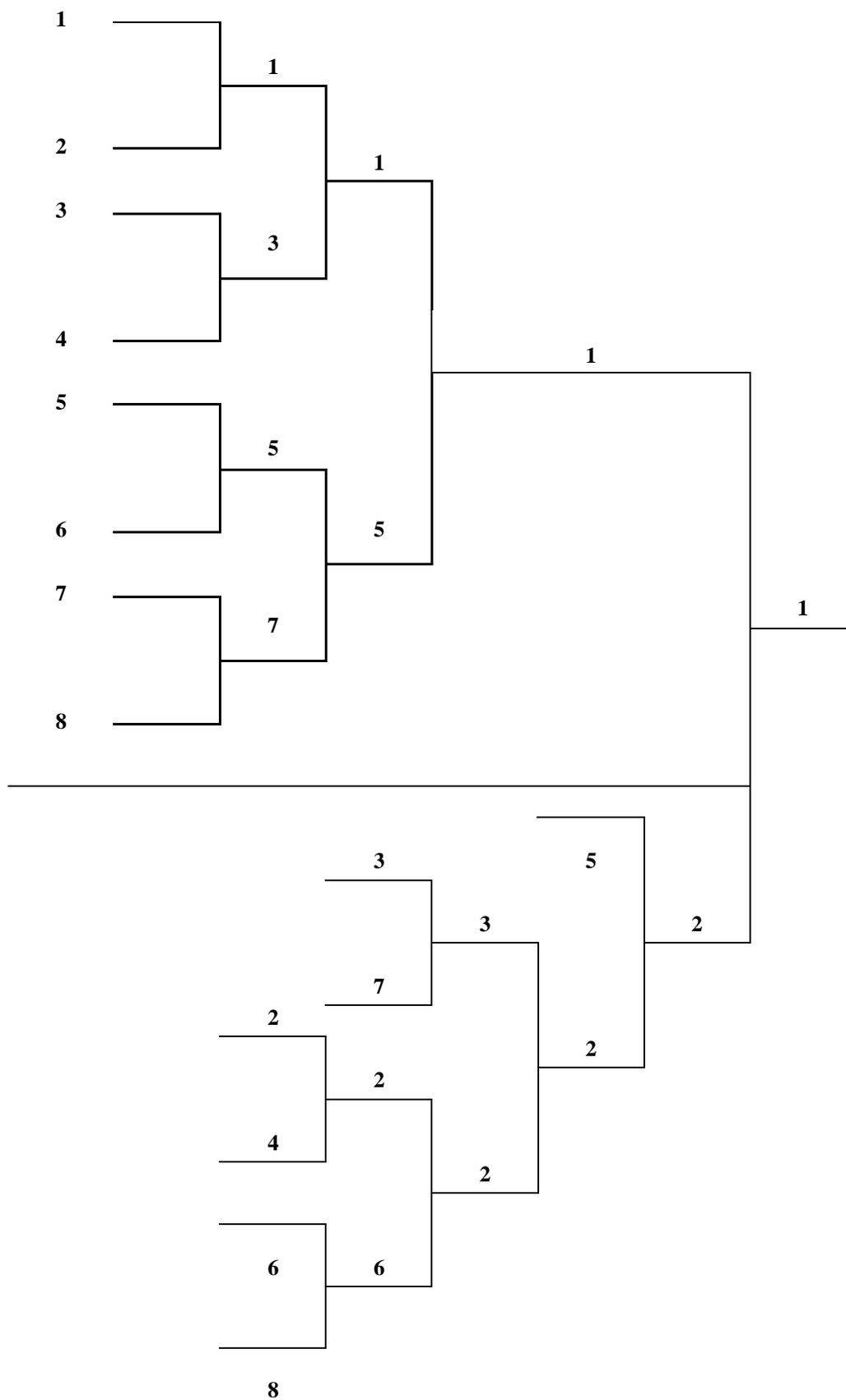
Для команд, вступающих в игру со второго этапа, отводят крайние верхние и нижние номера. Все номера распределяют, как и для играющих на первом этапе, поровну между командами из верхней и нижней половин таблицы. Если число участвующих команд нечетное, то вступающих в игру со второго этапа, в нижней половине таблицы будет на одну команду больше, чем в верхней. Пар, играющих на первом этапе, наоборот, будет на одну больше в верхней половине таблицы.

При проведении жеребьевки применяют рассеивание наиболее сильных команд по верхней и нижней половинам сетки, чтобы они не встретились вначале соревнований (например, двум сильнейшим командам по жребию определяют первый и последний номера таблицы). В первый день соревнований игры проводятся на поле с нечетными номерами, во второй на поле соперника или по жребию, если предыдущие игры они провели на своем или «чужом» поле. Место финальной игры определяется положением о соревновании.

Календарь игр по способу выбывания после второго поражения состоит из основной и дополнительной сеток (рис. 9). Команды, получившие одно поражение, продолжают играть по дополнительной сетке до второго поражения. Количество игровых дней и игр увеличивается в два раза; если в финальной игре победит команда из дополнительной сетки, то финал проводится повторно.

Таблицей учета результатов при проведении соревнований по способу выбывания служат сетки с наименованием команд согласно жеребьевке и проставлением результата встреч (см. табл. 6 - 8).

Основная и дополнительная сетки календаря игр по способу выбывания



Способ с выбыванием выявляет одного победителя, занявшего первое место, все остальные выбывают как проигравшие.

#### **4.3. Комбинированный (смешанный) способ розыгрыша**

Этот способ основан на сочетании кругового способа и способа с выбыванием. При смешанном способе одна часть соревнования - предварительная или заключительная - проводится по круговому способу, другая по способу с выбыванием. Этот способ позволяет в относительно небольшой срок провести соревнования с участием большого количества команд. Возможны несколько вариантов смешанного способа. Первый вариант: команды делятся на две подгруппы, в которых игры проводятся по круговому способу (предварительная часть), затем в заключительной части проводятся стыковые игры, где определяются 1-2, 3-4, 5-6 и 7-8-е места. Второй вариант: команды делятся на 4 подгруппы по 4 и более команд, предварительная часть проводится по способу выбывания, заключительная - по круговому способу для четырех команд, занявших первое место в подгруппах. Третий вариант: предварительная часть в четырех подгруппах проводится по круговому способу, заключительная часть для четырех победителей - по способу с выбыванием.

#### **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Официальные Правила Баскетбола 2012. М.: СпортАкадемПресс. 2012.
2. Изменения в правилах баскетбола. 2014.
3. Официальные интерпретации ФИБА. 2014.
4. Железняк Ю.Д. Спортивные игры: техника, тактика, методика обучения: учебник. М. 2001.

## **ПРИЛОЖЕНИЯ**

## Упрощенные правила по баскетболу

### Правило первое. ИГРА

#### Ст. 1. ОПРЕДЕЛЕНИЯ

- 1.1. В баскетбол играют две команды, каждая из которых состоит из пяти Игроков. Цель каждой команды – забросить мяч в корзину соперника и помешать другой команде овладеть мячом и забросить его в корзину.
- 1.2. Мяч можно передавать, бросать, отбивать, катить или вести в любом направлении при условии соблюдения изложенных ниже Правил.
- 1.3. Победитель игры – это команда, которая к концу игрового времени набрала наибольшее количество очков.

### Правило второе. РАЗМЕРЫ И ОБОРУДОВАНИЕ

#### Ст. 2. РАЗМЕРЫ ПЛОЩАДКИ. ЛИНИИ

Размеры игровой площадки должны быть 28x15 м (26x14 м).

#### Ст. 3. ОБОРУДОВАНИЕ

##### 3.1. КОРЗИНЫ

3.1.1. Кольцо должно иметь диаметр 45 см.

3.1.2. Верхняя плоскость кольца должна располагаться горизонтально на высоте 305 см над поверхностью площадки.

##### 3.2. МЯЧ

Мяч должен иметь форму сферы. Масса мяча (официально принятого размера 7) составляет 567 - 650 г, окружность - 750 - 780 мм. Такими мячами играют мужские команды. В женском баскетболе используется мяч 6 размера, масса которого составляет 500 - 540 г, окружность 720 - 740 мм, в матчах по мини - баскетболу играют мячом 5 размера, масса которого 470 - 500 г, окружность 690 - 710 мм. Баскетбольные мячи бывают двух типов: предназначенные для игры только в помещениях и универсальные, то есть пригодные для использования и в помещениях, и на улице. Мяч должен быть накачан так, чтобы при падении с высоты 180 см, он отскакивал на высоту не менее 120 см и не более 140 см.

## **Правило третье. РЕГУЛИРОВАНИЕ ВРЕМЕНИ**

### **Ст. 4. ИГРОВОЕ ВРЕМЯ**

Игра состоит из четырех периодов по 10 минут.

### **Ст. 5. ПРАВИЛО 24 СЕКУНД**

Когда Игрок получает контроль над мячом на площадке, атака должна быть реализована его командой в течение 24 секунд.

**Несоблюдение этого правила является нарушением.**

## **Правило четвертое. ИГРОВЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

### **Ст. 6. МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ ИГРОКА**

Местонахождение Игрока определяется по тому месту, где он касается пола. При нахождении Игрока в воздухе после прыжка, он сохраняет тот же статус, как будто он в месте последнего касания им пола

### **Ст. 7. СПОРНЫЙ БРОСОК И ПООЧЕРЕДНОЕ ВЛАДЕНИЕ.**

#### **7.1. ОПРЕДЕЛЕНИЯ:**

7.1.1. Спорный бросок происходит, когда судья подбрасывает мяч в центральном круге между двумя любыми игроками команд-соперников в начале первого периода.

7.1.2. Спорный мяч происходит, когда игроки команд-соперников держат руками мяч так крепко, что ни один из них не может установить контроль над ним.

7.1.3. Процедура спорного броска.

- каждый спорящий игрок должен встать так, чтобы обе стопы располагались внутри половины центрального круга, которая ближе к собственной корзине его команды, одна стопа должна находиться рядом с центральной линией;

- игроки одной команды не могут занимать соседние места, если соперник желает занять одно из этих мест;

- мяч должен быть отбит рукой одним из спорящих после прохождения им наивысшей точки;

- ни один из спорящих не может ловить мяч или отбивать его более двух раз.

**Несоблюдение статьи 7.1.3. является нарушением.**

7.2. Ситуация спорного броска происходит:

- фиксируется спорный мяч;
- мяч уходит в аут и судьи сомневаются кто коснулся мяча последним;
- живой мяч застревает между кольцом и щитом;
- начинаются все периоды, кроме первого.

### 7.3. Поочередное владение

- 7.3.1. Во всех ситуациях спорного броска команды поочередно получают право на владение мячом.
- 7.3.2. Команда, которая не устанавливает контроля над мячом после розыгрыша спорного броска, будет иметь право на первое поочередное владение.
- 7.3.3. Команда, имеющая право на следующее поочередное владение по окончании любого периода, начинает следующий вбрасыванием от средней линии

## **Ст. 8. ЗАБРОШЕННЫЙ МЯЧ – ЕГО ЗАСЧИТЫВАНИЕ И ЦЕНА**

- 8.1. Мяч считается заброшенным, когда он входит в корзину сверху и остается в ней или проходит через нее.
- 8.2. Заброшенный мяч, засчитывается команде, атакующей корзину следующим образом:
- со штрафного броска засчитывается одно очко,
  - с игры засчитывается два очка,
  - из трех - очковой зоны засчитывается три очка.
- 8.3. Если команда случайно забрасывает мяч с площадки в свою корзину, очки записываются капитану соперников.
- 8.4. Всегда, когда мяч входит в корзину снизу это считается нарушением.

## **Ст. 9. ВБРАСЫВАНИЕ ИЗ-ЗА ПРЕДЕЛОВ ПЛОЩАДКИ**

### 9.1. ПРОЦЕДУРА:

- 9.1.1. После заброшенного с площадки мяча или успешного последнего штрафного броска:
- любой соперник команды, набравшей очки, имеет право вбросить мяч с любого места из-за пределов площадки за лицевой линией у того края площадки, где был заброшен мяч,
  - соперники Игрока, выполняющего вбрасывание, не должны касаться мяча после того, как он прошел через корзину.

**ИСКЛЮЧЕНИЕ:** после штрафного броска за технический и дисквалифицирующий фол мяч должен вбрасываться из-за пределов площадки, у ее

середины, независимо от того, был ли успешным или нет последний штрафной бросок.

9.1.2. После несоблюдения Правил или любой другой остановки игры, игра должна возобновляться путем вбрасывания из-за пределов площадки:

- вбрасывание производится с места, указанного судьей, ближайшего к тому, где было нарушено правило,
- игрок, проводящий вбрасывание, не должен делать более одного шага в сторону, но может двигаться назад, насколько позволяют обстоятельства.

## 9.2. ОГРАНИЧЕНИЯ:

9.2.1. Игрок, проводящий вбрасывание из-за пределов площадки, не должен нарушать следующие условия:

- касаться мяча на площадке раньше, чем его коснется другой Игрок,
- наступать на площадку до того момента, как он выпустит мяч из рук,
- затрачивать более 5 секунд на вбрасывание.

9.2.2. Любой другой игрок не может находиться никакой частью своего тела над ограничивающей линией до тех пор, пока вброшенный мяч не пересечет эту линию.

**Несоблюдение этих статей является нарушением.**

## **Ст. 10. ЗАМЕНЫ**

### 10.1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ

Команда может провести замену игрока в период, когда игра остановлена судьей.

### 10.2. ПРОЦЕДУРА:

10.2.1. Запасной игрок имеет право попросить провести замену. Он должен подойти к секретарю и четко попросить сделать замену, подав при этом соответствующий жест руками (скрещенные руки перед грудью)

10.2.2. Заменяющий игрок должен оставаться за пределами площадки, пока судья не разрешит ему выйти на площадку.

### 10.3. ОГРАНИЧЕНИЯ:

Замены не разрешаются:

10.3.1. Между штрафными бросками.

10.3.2. Для игрока выполняющего штрафные броски. Он может быть заменен после успешного последнего броска. При этом команда соперников так же может произвести замену.

10.3.3. Команде, забросившей мяч с игры в последние две минуты четвертого или дополнительного периодов.

### **Ст. 11. ИГРА, ПРОИГРАННАЯ «ЛИШЕНИЕМ ПРАВА»**

Команда проигрывает игру «лишением права», если своими действиями мешает проведению игры, отсутствует через 15 минут после назначенного времени начала игры или не может выставить на площадку 5 игроков, победа присуждается соперникам со счетом 20:0.

## **Правило пятое. НАРУШЕНИЯ**

### **Ст. 12. НАРУШЕНИЯ**

12.1. Нарушение – это несоблюдение Правил

12.2. Наказание:

12.2.1. Потеря владения мячом командой, совершившей нарушение. Мяч передается сопернику для вбрасывания из-за пределов площадки с места, ближайшего к тому, где совершено нарушение, за исключением находящегося непосредственно за щитом.

12.2.2. Если мяч, забитый с игры или со штрафного броска, не засчитан, его вбрасывание производится из-за боковой линии, в точке пересечения с ней мысленно продолженной линии штрафного броска.

### **Ст. 13. ИГРОК, МЯЧ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПЛОЩАДКИ**

13.1 Игрок находится за пределами площадки, когда любая часть его тела касается пола или любого предмета, кроме игрока на, над, или за ограничивающими линиями.

13.2. Мяч находится за пределами площадки, когда он касается:

13.2.1. Игрока или любого другого лица, находящегося за пределами площадки.

13.2.2. Пола или любого другого предмета на, над или за ограничивающими линиями.

13.2.3. Конструкций, поддерживающих щиты, задней стороны щитов или любого объекта, находящегося над или за щитами.

13.2.4. Мяч вынуждает выйти за пределы площадки игрок, который коснулся его последним или которого мяч коснулся перед тем, как выйти за пределы площадки, даже если мяч вышел за пределы площадки от касания чего-то другого, помимо Игрока.

**Несоблюдение этой статьи является нарушением.**

## **Ст. 14. ПРАВИЛО ВЕДЕНИЯ МЯЧА**

14.1. Ведение начинается, когда игрок, получивший контроль над мячом, бросает, отбивает его в пол или катит его по полу и касается мяча опять, прежде чем его коснется другой игрок.

14.2. Ведение заканчивается в тот момент, когда игрок касается мяча одновременно двумя руками или допускает задержку мяча в одной или обеих руках.

14.3. Число шагов, которые игрок может сделать, когда мяч не находится в контакте с его рукой, не ограничено.

14.4. Следующие действия не являются ведением:

14.4.1. Последовательные броски в корзину соперника.

14.4.2. Случайная потеря, а затем установление контроля над мячом в начале или в конце ведения.

14.4.3. Попытки установить контроль над мячом путем выбивания его из области расположения других Игроков, пытающихся овладеть им.

14.4.4. Выбивание мяча у другого Игрока.

14.4.5. Препятствие передаче и перехват мяча.

14.4.6. Перебрасывание мяча из руки (рук) в руки (руку) и задержка его прежде, чем он коснется пола, при условии, что игрок не совершает нарушения в передвижении с мячом.

14.5. Игрок не должен вести мяч после того, как его первое ведение закончилось, если только это не происходит после потери контроля над мячом из-за:

- броска по корзине,
- отбивании мяча соперником,
- передачи или случайной потери мяча, которого затем коснулся другой игрок.

14.6. Игрок не должен бросать мяч в щит и касаться мяча, прежде чем его коснется другой игрок, если только, по мнению судьи, это не был бросок в корзину.

**Несоблюдение этой статьи является нарушением.**

14.7. Бежать с мячом, **преднамеренно** бить по нему ногой или кулаком является нарушением. Бить по мячу ногой значит бить по нему или блокировать коленом, любой частью ноги ниже колена, в том числе стопой.

14.8. **Случайное** соприкосновение или касание мяча ступней, или ногой не является нарушением.

## **Ст. 15. ПРАВИЛО ПЕРЕДВИЖЕНИЯ**

### **15.1. ОПРЕДЕЛЕНИЯ.**

15.1.1. Поворот (вращение) происходит, когда игрок держит мяч и шагает один или несколько раз в любом направлении одной и той же ногой, в то время, как другая нога, называемая «опорной», сохраняет неизменной точку своего контакта с полом.

15.1.2. Пробежка или передвижение с мячом – это перемещение одной или обеих ног в любом направлении, удерживая мяч в руках, сверх ограничений, изложенных в этой статье.

### **15.2. Как определяется опорная нога**

15.2.1. Игрок, который ловит мяч, когда обе ноги находятся на полу, может использовать любую ногу как опорную. В момент когда одна нога отрывается от пола, другая становится опорной.

15.2.2. Игрок, ловящий мяч во время движения, может остановиться опорная нога определяется следующим образом:

#### **если одна нога касается пола:**

- эта нога становится опорной, как только другая нога коснется пола,
- игрок может выпрыгнуть с этой ноги и приземлиться на обе ноги одновременно. В этом случае ни та, ни другая нога не может быть опорной.

#### **Если обе ноги не касаются пола и игрок приземляется:**

- на обе ноги одновременно, тогда любая нога может быть опорной.

В момент, когда одна нога отрывается от пола, другая становится опорной,

- одной ногой вслед за другой, тогда первая нога, коснувшаяся пола,

является опорной,

- на одну ногу. Игрок может выпрыгнуть с этой ноги и приземлиться на обе ноги одновременно, ни одна из ног не является опорной.

### **15.3. ПЕРЕДВИЖЕНИЯ С МЯЧОМ**

15.3.1. После определения опорной ноги:

- опорная нога может быть поднята при передаче или броске в корзину, но не может опять коснуться пола, пока мяч не выпущен из рук,

- в момент начала ведения мяча опорная нога не может быть смещена до того, как мяч не будет выпущен из рук.

15.3.3. После остановки, когда ни одна из ног не является опорной:

- одна или обе ноги могут быть подняты при передаче или броске в корзину, но не может опять коснуться пола, пока мяч не выпущен из рук,

- в момент начала ведения мяча ни одна из ног не может быть смещена до того, как мяч не будет выпущен из рук.

**Несоблюдение этой статьи является нарушением.**

### **Ст. 16. ПРАВИЛО ТРЕХ СЕКУНД**

16.1. Игрок не должен оставаться более трех секунд подряд в ограниченной зоне соперника, когда его команда контролирует мяч на площадке.

16.2. Для того, чтобы игрок рассматривался находящимся вне зоны, он должен расположить обе ноги на полу вне зоны.

16.3. Исключение должно быть сделано игроку, который:

- пытается выйти из ограниченной зоны,

- находится в ограниченной зоне, и он или его партнер по команде находится в процессе броска,

- находясь в зоне менее трех секунд, ведет мяч с целью выполнения броска.

### **Ст. 17. ПРАВИЛО ВОСЬМИ СЕКУНД**

17.1. Когда игрок устанавливает контроль над мячом в зоне защиты, его команда должна в течение 8 секунд перевести мяч в зону нападения.

17.2. Мяч переходит в зону нападения команды, когда он:

- касается зоны нападения,

- касается игрока, который частью своего тела находится в контакте с зоной нападения.

**Несоблюдение этой статьи является нарушением.**

### **Ст. 18. ПЛОТНООПЕКАЕМЫЙ ИГРОК**

Плотно опекаемый игрок (в пределах одного нормального шага), который держит мяч, должен передать, бросить по кольцу, покатить или повести мяч в течение 5 секунд.

### **Ст. 19. МЯЧ, ВОЗВРАЩЕННЫЙ В ЗОНУ ЗАЩИТЫ**

Игрок, команда которого контролирует мяч, находящийся в зоне нападения, не может перевести мяч в зону защиты.

### **КОМЕНТАРИЙ.**

Мячом, отбитым в тыловую зону защитником, может овладеть любая команда.

## **Ст. 20. ПОМЕХА МЯЧУ**

20.1. В течение игрового времени:

- нападающий или защитник не могут касаться мяча, который на снижающейся траектории полностью находится над уровнем кольца, во время броска в корзину.

- нападающий или защитник не должны касаться корзины или щита, пока мяч находится в контакте с кольцом после броска в корзину.

- нападающий или защитник не имеют права просовывать руку в корзину снизу и касаться мяча, находящегося выше уровня кольца или на кольце.

- защитник не должен касаться мяча или корзины, пока мяч находится внутри корзины после броска с игры.

20.2. НАКАЗАНИЕ:

20.2.1. Если нарушение совершает нападающий, очки не засчитываются и мяч передается сопернику для вбрасывания.

20.2.2. Если нарушение совершает защитник, бросок считается успешным и нападающей команде присуждается 2 или 3 очка.

## **Правило шестое. ФОЛЫ**

### **Ст. 21. ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ФОЛ**

21.1. Персональный фол – это фол игроку за совершение контакта с игроком команды соперников.

Игрок не должен:

- блокировать, держать, толкать соперника
- сталкиваться с соперником
- ставить подножку сопернику
- препятствовать перемещению соперника, выставляя руку, плечо, колено, бедро или ступню ноги, либо сгибая свое тело (выходя из своего цилиндра)

- совершать грубые или насильственные действия.

21.2. НАКАЗАНИЕ:

Персональным фолом должен быть наказан провинившийся игрок.

21.3.1. Если фол совершен на игроке, который находился в процессе броска, то этому игроку должно быть предоставлено следующее количество штрафных бросков:

- если бросок с игры удачен, попадание засчитывается и дается право на один штрафной бросок

- если бросок не удачен, то дается право на два или три штрафных броска, в зависимости от цены броска

21.3.2. Если фол совершен на игроке, который не находился в процессе броска:

- игра возобновляется вбрасыванием из-за пределов площадки не провинившейся командой

- если провинившаяся команда, была наказана, то вступает в действие статья 26

21.3.3. Если фол совершен нападающим, то игра возобновляется вбрасыванием из-за пределов площадки не провинившейся командой.

## **СТ. 22. ОБОЮДНЫЙ ФОЛ**

22.1. Обоюдным фолом является ситуация, в которой два соперничающих игрока совершают фолы друг против друга приблизительно в одно и то же время.

22.2. Наказание:

22.2.1. Персональный фол должен быть записан каждому провинившемуся Игроку. Штрафные броски не назначаются.

22.2.2. Игра должна быть возобновлена:

- вбрасыванием мяча из-за пределов площадки командой, которая контролировала мяч, когда был совершен обоюдный фол.

- если в момент фолы ни одна из команд не контролировала мяч, вбрасывание предоставляется команде, которая имеет право на очередное владение мячом.

22.2.3. Если в то же самое время с площадки был заброшен мяч, то мяч должен быть введен в игру с лицевой линии соперниками команды, получившей очки.

## **Ст. 23. ДИСКВАЛИФИЦИРУЮЩИЙ ФОЛ**

Любое вопиющее неспортивное несоблюдение Статей № 21, 24 является дисквалифицирующим фолом.

Наказание: игрок, получивший фол, удаляется из зала. Штрафной бросок (броски) должен быть присужден ненарушавшей команде, после

броска мяч передается этой же команде. Количество назначаемых штрафных бросков определяется следующим образом:

- если фол совершен против игрока, не находящегося в процессе броска, назначаются два штрафных броска.
- если фол совершен против игрока, находящегося в процессе броска, и если мяч заброшен, попадание засчитывается и дополнительно назначается один штрафной бросок.
- если фол совершен против игрока, находящегося в процессе броска, и мяч не попадает в корзину, должны быть назначены два или три штрафных броска, в зависимости от того места, с которого была произведена попытка броска в корзину.

Во время штрафного броска (бросков) все другие игроки должны оставаться за продолжением линии штрафного броска и за линией 3-х очкового броска до тех пор, пока не будут выполнены штрафные броски (бросок).

- после пробития, независимо от результата, мяч должен быть вброшен из-за пределов площадки у середины боковой линии напротив секретарского стола, командой не нарушавшей правила, игрок, выполняющий вбрасывание, должен поставить ступни ног по обе стороны продолжения центральной линии, и имеет право передать мяч игроку, находящемуся в любой точке игровой площадки.

#### **Ст. 24. ТЕХНИЧЕСКИЙ ФОЛ**

Технические фолы игрока - это фолы, не связанные с контактом с соперником. Технический фол происходит, когда игрок пренебрегает указаниями судей или использует неспортивную тактику, а именно:

- неуважительно обращается или касается судей или соперников,
- использует выражения или жесты, наносящие оскорбления или провоцирующие зрителей,
- дразнит соперника или мешает его обзору, размахивая руками перед его глазами,
- задерживает игру, мешая сопернику быстро вбросить мяч.
- не поднимает правильно руку по просьбе судьи после того, как ему зафиксирован фол,
- меняет свой игровой номер, не сообщив об этом секретарю или судье.
- покидает площадку, чтобы получить незаконное преимущество.

- мешает выполнению последнего или единственного штрафного броска (касается мяча до того, как мяч коснется кольца).
- виснет на кольце, таким образом, чтобы кольцо удерживало его вес.
- технические несоблюдения Правил, которые являются непреднамеренными и не влияющими на игру, не считаются техническими фолами, если не происходит повторения того же самого несоблюдения Правил после предупреждения судьи.

**Наказание:**

Технический фол должен быть назначен провинившемуся игроку, за него назначаются один штрафной бросок с последующим владением мячом для вбрасывания из-за пределов площадки у середины боковой линии. Комментарий.

Технический фол может быть дан тренеру, запасному игроку, сопровождающему команду. Технические фолы могут быть зафиксированы во время перерыва в игре.

## **Правило седьмое. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

### **Ст. 25. ПЯТЬ ФОЛОВ ИГРОКА**

Игрок, совершивший пять фолов, должен быть удален с игры.

### **Ст. 26. КОМАНДНЫЕ ФОЛЫ**

26.1. В случаях совершения игроками команды четырех персональных или технических фолов за один период все последующие персональные фолы игроков должны быть наказаны двумя штрафными бросками.

26.2. В случае, если фол совершен игроком команды, контролирующей мяч применяется статья 21.3.3.

26.3. Все командные фолы, совершенные в каждом дополнительном периоде должны быть отнесены к последнему периоду.

### **Ст. 27. ШТРАФНОЙ БРОСОК**

Штрафной бросок является возможностью, предоставляемой игроку, набрать 1 очко броском в корзину без помех с позиции за линией штрафного броска и внутри полукруга.

27.1. Игрок, против которого был совершен фол, должен быть определен Судьей для выполнения штрафного броска (бросков).

27.2. Когда зафиксирован технический фол, штрафные броски могут быть выполнены любым игроком, которого назначит капитан команды.

### 27.3. Игрок, выполняющий штрафной бросок:

27.3.1. Должен занять позицию за линией штрафного броска и внутри полукруга.

27.3.2. Может использовать любой способ броска в корзину.

27.3.3. Должен выпустить мяч из рук в течение 5 секунд с того момента, когда он передан ему судьей.

27.3.4. Не должен касаться линии штрафного броска или игровой площадки за линией штрафного броска пока мяч не коснется кольца.

27.3.5. Не должен имитировать штрафной бросок.

27.3.6. Не должен касаться мяча, пока он летит к корзине.

27.3.7. Не должен касаться корзины или щита, пока мяч находится на кольце во время штрафного броска.

### 27.4. Во время штрафного броска (ов):

#### 27.4.1. Занимаемые места:

- максимум пять игроков (3 защитника, 2 нападающих) могут занимать места вдоль области штрафного броска.

- первое место по обе стороны ограниченной зоны может быть занято только соперниками игрока, выполняющего штрафной бросок (броски).

- игроки, которые занимают последующие места, должны чередоваться.

- игроки должны занимать только те позиции, которые им определены.

#### 27.4.2. Игроки на местах вдоль области штрафного броска не должны:

- занимать позиции, которые им не предназначены.

- входить в ограниченную зону или оставлять позиции до тех пор, пока мяч не сошел с руки игрока, выполняющего штрафной бросок.

## Разъяснения и распространенные ошибки

Ст. 5. Если Защитник касается мяча, но не овладевает им, то отсчет 24-х секунд времени продолжается, если защитник блокирует мяч ногой ногой или совершает фол, то:

Если времени на атаку осталось меньше 14 секунд – то команде дается 14 секунд на продолжение атаки.

Если времени на атаку осталось больше 14 секунд – то команде оставляется это время на продолжение атаки.

Ст. 6. Если Игрок находился до прыжка за пределами площадки и поймал мяч в воздухе, значит, он поймал мяч за пределами площадки, то же если Игрок находился до прыжка в зоне защиты и поймал в воздухе мяч, передаваемый из зоны нападения

Ст. 9.1.2. Если у Игрока нет возможности отойти назад от линии при вбрасывании, то Защитник должен отойти на один метр, при этом он не может нарушать правило вертикальности (опускать руки вперед).

Ст. 10. Когда мяч заброшен в кольцо, игровое время не останавливается и, замену делать нельзя.

Ст. 13. Если Игрок касается стены, скамейки, судейского столика, конструкций, поддерживающих щит, то он находится в ауте. То же относится к мячу.

Ст. 14.2. Наиболее распространена ошибка, когда игрок во время ведения допускает задержку мяча в одной руке и продолжает ведение.

Ст. 15.3. Опорную ногу нельзя отрывать до того, как мяч будет выпущен из рук в начале ведения, и можно отрывать при выполнении броска или передачи.

Ст. 16.2. Распространенная ошибка - игрок ставит одну ногу вне трехсекундной зоны и считает, что он вышел из неё.

Ст. 18. Неопекаемый игрок может находиться с мячом все 24 секунды.

Ст. 27. Если штрафной бросок успешен, а правила нарушены любой из команд, то он засчитывается. Если бросок неудачен, и правила нарушены:

- соперником, то Игрок, выполнявший бросок должен повторить его,
- партнером по команде, то мяч должен быть передан соперникам.

### Стритбол и тренировочная игра на одно кольцо

Состав команды по стритболу 4 человека, 3 на площадке. В тренировочной игре на одно кольцо количество игроков от двух до пяти.

Игра начинается любой командой, определяемой жребием, из-за дальней линии игры (от центра площадки). Заброшенный мяч засчитывается только в том случае, если команда выполнила не менее двух передач. Каждый раз, после попадания в кольцо, мяч переходит к обороняющейся команде. Игра возобновляется из-за дальней линии игры (от центра площадки).

В стритболе каждая команда имеет право на два тридцати секундных перерыва. Время игры не останавливается во время перерывов. Время игры останавливается, если перерыв взят в течение последних трех минут матча. Игра заканчивается после того, как одна из команд наберет 16 очков, счет достигнет разницы в 8 очков или по истечении 20 минут игрового времени. Тренировочная игра может продолжаться до определенного счета или определенного времени.

В стритболе за 3-х очковый бросок засчитывается 2 очка, за 2-х очковый бросок 1 очко. В тренировочной игре цена броска оговаривается в начале и может быть, как обычной, так и по правилам стритбола.

После каждого нарушения правил или положения «мяч за пределами площадки» мяч передается команде, не нарушившей правила, и вводится в игру из-за дальней линии игры (от центра площадки). Нарушения объявляются самими игроками, если нет Судьи.

Когда мячом овладела защищающаяся команда (подбор, перехват), игроки этой команды обязаны вывести мяч за линию 3-х очкового броска и продолжить игру. Если же мяч не выведен за дальнюю линию игры то очки, полученные в результате броска, не засчитываются и мяч вбрасывается другой командой с центра площадки или от дальней линии игры.

В отличие от стритбола в тренировочных играх действует правило 3-х секунд **ст. 13**, как при обычной игре.

Спорные моменты решаются в пользу защищающейся команды.

## Правила игры в мини-футбол

### ПЛОЩАДКА ДЛЯ ИГРЫ

#### Размеры

Площадка должна быть прямоугольной. Длина боковой линии должна быть больше длины линии ворот. Длина: минимум 25 м, максимум 42 м. Ширина: минимум 15 м, максимум 25 м

#### Разметка

Площадка размечается линиями. Эти линии входят в размеры площадей, которые они ограничивают. Две длинные линии площадки называются боковыми линиями. Две короткие называются линиями ворот. Все линии имеют ширину 8 см. Площадка разделена на 2 равные половины средней линией. Центральная отметка делит среднюю линию на две равные части. Вокруг неё проводят окружность радиусом 3 м.

#### Штрафная площадь

Штрафная площадь располагается на обеих половинах площадки следующим образом: Четверть окружности радиусом 6м проводится с внешней стороны стоек ворот до воображаемой линии, проводимой под прямым углом от линии ворот из стоек ворот. Верхние точки четвертей окружностей соединяются линией, длиной 3,16 м, проходящей параллельно линии ворот между двумя стойками.

#### Отметка для пробития ПЕНАЛЬТИ

Отметка для пробития пенальти наносится на расстоянии 6м от средней точки между двумя стойками и равноудалена от них.

#### Отметка для пробития ДАБЛ-ПЕНАЛЬТИ

Отметка для пробития дабл-пенальти наносится на расстоянии 10 м от средней точки между двумя стойками ворот и равноудалена от них.

#### Угловой сектор

В каждом углу площадки внутрь площадки проводится четверть окружности радиусом 25см.

#### Зона замены

Зоны замены находятся на той же стороне площадки, где расположены скамейки запасных, и прямо перед ними. В них игроки уходят с площадки и выходят на нее. Зоны замены длиной 5м расположены прямо напротив

скамеек запасных. Они размечаются в обе стороны от боковой линии под прямым углом к ней линиями длиной 80см: 40см внутри площадки и 40см за её пределами. Между ограничительными линиями зоны замены и пересечением средней и боковой линий расстояние 5м. Это пространство прямо перед столиком хронометриста остаётся свободным. Скамейки запасных расположены за боковой линией поля в непосредственной близости от свободного пространства, окружающего столик хронометриста.

### **Ворота**

Ворота должны находиться в середине каждой линии ворот. Они состоят из двух вертикальных стоек, равноудаленных от углов площадки и соединённых сверху горизонтальной перекладиной. Расстояние (по внутреннему измерению) между стойками -3 м; расстояние от нижней точки перекладины и поверхности площадки -2м. Обе стойки и перекладина имеют одинаковую ширину и глубину - 8см. Сетки, изготовленные из? нейлона, присоединены к стойкам ворот и перекладине с внешней стороны площадки. Нижняя часть прикрепляется к изогнутому стержню, либо другому подобному основанию. Глубина ворот, измеряемая от внутреннего края стоек за пределами площадки, должна быть не менее 80 см в верхней части и не менее 100см в нижней части.

## **МЯЧ**

### **Качество и размеры**

Мяч:

- Имеет сферическую форму.
- Сделан из кожи или другого пригодного материала.
- Длина окружности не менее 62 и не более 64см.
- Вес не менее 400 и не более 440 граммов на начало матча.
- Давление 0,4 -0,6 атмосферы (400-600 г/см<sup>2</sup>) на уровне моря.

### **Замена мяча, пришедшего в негодность.**

Если мяч потеряет форму или придет в негодность во время матча:

- Игра должна быть остановлена.
- Игра возобновляется вбрасыванием «спорного» мяча в месте, где мяч пришел в негодность. Если мяч потеряет форму или придет в негодность, когда он не был в игре (при начальном ударе, броске от ворот, угловом

ударе, штрафном или свободном ударе, пенальти или вводе мяча с боковой линии):

- Игра возобновляется в соответствии с Правилами. Во время игры мяч не может быть заменен без разрешения судьи. Мяч должен иметь первый отскок не менее 50см и не более 65см при броске с высоты 2м.

## **ЧИСЛО ИГРОКОВ**

### **Игроки**

В игре принимают участие две команды, каждая из которых состоит не более чем из 5-ти игроков, включая вратаря.

### **Процедура замены**

Замены могут быть использованы в любых матчах, проводимых по Правилам официальных соревнований на уровне ФИФА, конфедераций или национальных ассоциаций.

Максимальное число запасных - семь.

Количество замен в ходе матча - не ограничено. Игрок, которого заменили, может вернуться на площадку, заменив другого игрока.

Замены, которые происходят, когда мяч находится в игре или не в игре, производятся при соблюдении следующих условий:

- Запасной игрок, покидающий площадку, должен сделать это в своей зоне замены.
- Запасной игрок, выходящий на площадку, должен сделать это в своей зоне замены и только после того, как уходящий игрок полностью пересечет боковую линию.
- Замена полностью контролируется судьями в соответствии с Правилами, и только они определяют, можно ли продолжать игру или нет.
- Замена считается выполненной, когда запасной игрок выйдет на площадку. С этого момента он становится игроком основного состава, а игрок, покинувший площадку, перестал им быть. Вратарь может меняться местами с любым игроком. В начале матча в каждой команде должно быть не менее 5 игроков, включая вратаря.

### **Нарушения/ Наказания.**

Если, в процессе замены, заменяющий игрок выйдет на площадку до того, как заменяемый игрок полностью покинет площадку:

- Игра должна быть остановлена.

- Запасной игрок должен покинуть площадку.
- Запасной игрок должен быть предупрежден с показом жёлтой карточки.
- Игра возобновляется свободным ударом, выполняемым противоположной командой, с места, где находится мяч в момент остановки игры. Если мяч находится в штрафной площади, то удар выполняется с линии штрафной площади, с точки, ближайшей к месту, где находился мяч в момент остановки игры.

Если в процессе замены запасной или заменяемый игрок выйдет или покинет площадку за пределами зоны замены:

- Игра должна быть остановлена
- Игрок, нарушивший правила, должен быть предупрежден с показом желтой карточки.
- Игра возобновляется свободным ударом, выполняемым противоположной командой, с места, где находился мяч в момент остановки игры. Если мяч находился в штрафной площади, то удар выполняется с линии штрафной площади с точки ближайшей к месту, где находился мяч в момент остановки игры.

## **ОСНОВНАЯ ЭКИПИРОВКА**

### **Обязательная основная экипировка игрока**

Майка или футболка.

Трусы – если используются подтрусники, то они должны быть того же цвета, что и основной цвет трусов.

Гетры.

Щитки.

Обувь – разрешается использовать брезентовые или замшевые тренировочные или гимнастические тапочки с подошвой из резины или другого подобного материала. Использование обуви – обязательно.

### **Майка или футболка**

- На обратной стороне майки или футболки наносится номер от 1 до 15.
- Цвет номера должен четко отличаться от цвета футболки.

В матчах Чемпионата и Первенства России у футболистов на правой стороне трусов должен быть номер, соответствующий номеру на футболке (размер 3x10 см).

## **Щитки**

- Должны быть полностью закрыты гетрами.
- Сделаны из пригодного материала (резины, пластика или подобного материала).
- Должны обеспечивать достаточную степень защиты.

## **Вратари**

- Вратарю разрешается надевать длинные брюки.
- Одежда каждого вратаря должна четко отличаться по цвету от других игроков судей и вратарей команды соперника.

## **Нарушения / Наказания**

За любое нарушение правила 4:

- Игрок, нарушивший правила, по требованию судьи должен покинуть площадку для приведения экипировки в порядок или её дополнения. Игрок не может вернуться на площадку без разрешения одного из судей, который должен проверить приведена ли экипировка в порядок. Игрок может вернуться на площадку в своей зоне замены только в момент, когда мяч выйдет из игры.

# **СУДЬЯ**

## **Полномочия судьи**

Каждый матч проводится судьей, который наделен всеми полномочиями по строгому соблюдению Правил игры, связанных с матчем, действие которых начинается с момента прибытия его к месту, где располагается площадка, и заканчивается, когда судья покинет это место.

## **Правила и обязанности**

Судья:

Обеспечивает строгое соблюдение Правил игры;

– Не останавливает игру, когда команда, против которой нарушены Правила, получит от этого преимущества, и наказывает команду, нарушившую правила, если предоставленное преимущество не реализуется в данный момент времени.

– Записывает в протокол матча все вынесенные санкции, которые включают информацию о любых дисциплинарных нарушениях игроками и (или) официальными лицами. А также о любых инцидентах, произошедших до, во время и после окончания матча.

- Ведет хронометраж матча в случае отсутствия хронометриста.
- Останавливает, прерывает или прекращает матч, в случае нарушения Правил или любом постороннем вмешательстве.
- Выносит дисциплинарные санкции игрокам, совершившим нарушения, за которые они заслуживают предупреждения или удаления.
- Следит за тем, чтобы посторонние лица не выходили на площадку без разрешения судьи.
- Останавливает игру, если, по его мнению, игрок получил серьезную травму и следит за тем, чтобы игрок покинул площадку.
- Если, по его мнению, травма несерьезная, продолжает продолжить игру до выхода мяча из игры.

### **Решения судьи**

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

## **ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ МАТЧА**

### **Игра**

Матч состоит из двух равных периодов по 15 минут. Контроль времени осуществляется хронометристом, обязанности которого описаны в Правиле 7. Продолжительность каждой половины матча должна быть увеличена для выполнения пенальти.

### **Тайм-аут**

Команды могут взять тайм-аут продолжительностью 1 минута в каждой половине матча в любой момент при соблюдении следующих условий:

- Только главные тренеры команд имеют право просить у хронометриста тайм-аут продолжительностью 1 минута
- Тайм-аут, продолжительностью 1 минута, можно попросить в любой момент, но предоставить (разрешить) только тогда, когда команда владеет мячом
- Хронометрист предоставляет (разрешает) тайм-аут, когда мяч вышел из игры, применяя свисток или другой акустический сигнал, отличающийся от используемых судьями
- Во время тайм-аута игроки должны оставаться на площадке. Если они хотят получить инструкции от официальных лиц, то должны делать это у

боковой линии напротив своей скамейки запасных. Официальные лица, инструктирующие игроков, не должны выходить на площадку.

- Команда, не использовавшая тайм-аут в первой половине матча, имеет право только на один тайм-аут во второй половине матча.

### **Перерыв**

Перерыв не должен превышать 15 минут.

## **НАЧАЛО И ВОЗОБНОВЛЕНИЕ ИГРЫ**

### **До начала матча**

Выбор сторон площадки осуществляется жеребьевкой при помощи монеты. Команда, выигравшая жеребьевку, решает, какие ворота она будет атаковать в первой половине матча. Другая команда получает право на начальный удар. Команда, выигравшая жеребьевку, получает право на начальный удар во второй половине матча. Во второй половине матча команды меняются сторонами площадки и атакуют противоположные ворота.

### **Начальный удар**

Начальный удар - это способ начала или возобновления игры.

- В начале матча.
- После того, как был забит гол.
- В начале второй половины матча.
- В начале каждого периода дополнительного времени, если они назначены.

Гол, забитый непосредственно с начального удара, засчитывается.

### **Процедура**

- Все игроки находятся на своих половинах площадки.
- Соперники команды, выполняющей начальный удар, находятся не более 3 м от мяча до тех пор, пока мяч не войдет в игру.
- Мяч неподвижно находится на центральной отметке площадки.
- Судья дает сигнал.
- Мяч находится в игре, когда по нему нанесен удар, и он движется вперед.
- Игрок, выполняющий начальный удар, не может касаться мяча повторно до тех пор, пока его не коснется любой другой игрок.

После того, как был забит гол, начальный удар выполняется другой командой.

## **Нарушения / Наказания**

Если игрок, выполняющий начальный удар, коснется мяча повторно, до того, как его коснется другой игрок:

- Свободный удар выполняется другой командой с места, где произошло нарушение. Если нарушение произошло в штрафной площади команды соперника, то свободный удар должен выполняться с линии штрафной площади, с точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение.

При любом другом нарушении процедуры начальный удар повторяется.

## **«СПОРНЫЙ» МЯЧ**

«Спорный» мяч - это способ возобновления игры после временной остановки игры, ставшей необходимостью, когда мяч был в игре, и при условии, что непосредственно перед остановкой, он не пересекал боковую линию или линию ворот, по любой причине, не упомянутой нигде в Правилах игры.

### **Процедура**

Судья производит вбрасывание «Спорного» мяча в месте, где находился мяч в момент остановки игры, за исключением случая, когда мяч находился в штрафной площади; в этом случае вбрасывание производится на линии штрафной площади в точке, ближайшей к месту, где мяч находился в момент остановки игры. Игра возобновляется, когда мяч коснется площадки.

### **Нарушения /Наказания**

Вбрасывание «спорного» мяча повторяется:

- Если игрок коснется мяча до того, как мяч коснется площадки.
- Если мяч покинет пределы площадки после того, как он коснется поверхности площадки, и никто из игроков не коснется мяча

## **МЯЧ В ИГРЕ И НЕ В ИГРЕ**

### **Мяч не в игре**

Мяч не в игре, когда:

- Полностью пересечет линию ворот или боковую линию по земле или по воздуху.
- Игра остановлена судьей.
- мяч коснется потолка.

## **Мяч в игре**

Мяч в игре в течение всего остального времени, включая, когда:

- отскочит от перекладины или стойки ворот внутрь площадки.
- отскочит от судьи или второго судьи, когда они находились внутри площадки.

## **ЗАСЧИТАННЫЙ ГОЛ**

Исключаются другие способы засчитывания гола, кроме предусмотренного настоящими Правилами. Гол засчитывается, если мяч полностью пересечет линию ворот между стойками и под перекладиной, кроме случаев, когда игрок атакующей команды, включая вратаря, рукой забросит, внесет или умышленно протолкнет мяч в ворота соперника.

### **Победившая команда**

Команда, у которой количество (число) засчитанных голов по окончании матча больше, считается победителем. Если у обеих команд равное количество (число) засчитанных голов или засчитанные голы отсутствуют, то матч считается закончившимся вничью.

### **Регламент соревнований**

Для матчей, закончившихся вничью, регламентом соревнований может устанавливаться положение, включающее дополнительное время или другие процедуры определения победителя матча.

## **НАРУШЕНИЯ ПРАВИЛ И НЕДИСЦИПЛИНИРОВАННОЕ ПОВЕДЕНИЕ**

Нарушения правил и недисциплинированное поведение наказываются следующим образом:

### **Штрафной удар**

Штрафной удар назначается команде, чей игрок совершит любое из шести следующих нарушений, когда мяч в игре, при этом судья должен обращать внимание, является ли характер воздействия (нарушения) неосторожным (небрежным), опрометчивым или с использованием чрезмерной силы:

- ударит или попытается ударить соперника ногой;
- опрокинет или попытается опрокинуть соперника;
- прыгнет на соперника;

- атакует соперника, даже плечом;
- ударит или попытается ударить соперника рукой;
- толкнет соперника

Штрафной удар также назначается противоположной командой, если игрок совершит любое из следующих нарушений:

- задержит соперника;
- плюнет в соперника;
- сыграет в подкате в попытке сыграть в мяч, когда им играет или пытается сыграть соперник (стелющийся подкат), за исключением вратаря в своей штрафной площади, при условии, что вратарь не играет неосторожно, опрометчиво или с чрезмерной силой;
- умышленно сыграет в мяч рукой, за исключением вратаря в своей штрафной площади

Штрафной удар выполняется с места, где произошло нарушение. Все вышеперечисленные нарушения являются набранными нарушениями.

### **Пенальти**

Пенальти назначается, если игрок совершит любое из вышеперечисленных нарушений в своей штрафной площади, независимо от того, где находился в этот момент мяч, лишь бы он был в игре.

### **Свободный удар**

Свободный удар назначается противоположной команде, чей вратарь совершит одно из следующих нарушений:

- после того, как освободится от мяча, владеет им, получит мяч от партнера по команде, и при этом мяч не пересечет среднюю линию поля или его не коснется соперник
- коснется или будет контролировать мяч руками после того, как получит его непосредственно после паса ногой от партнера по команде
- коснется или будет контролировать мяч руками после того, как получит его непосредственно после ввода мяча из-за боковой линии партнером по команде
- коснется или будет контролировать мяч руками или ногами в любой части площадки более 4 секунд, за исключением случая, когда он касается или контролирует мяч на половине площадки соперника

Свободный удар, также выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение, если, по мнению судьи, игрок:

- сыграл опасно

- не играя мячом, будет препятствовать продвижению соперника
- препятствует вратарю вести мяч в игру: когда мяч в руках у вратаря
- совершит любое другое нарушение, не упомянутое в Правиле 12, за которое игра должна, остановлена для предупреждения или удаления игрока.

Свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение. Если нарушение произошло в штрафной площади команды соперника, то свободный удар должен выполняться с линии штрафной площади, с точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение.

## **ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ САНКЦИИ**

### **Нарушения, наказуемые предупреждением**

Игрок должен быть предупрежден показом желтой карточки, если он совершит следующие нарушения:

1. Виновен в неспортивном поведении.
2. Выражает несогласие словами или действиями.
3. Систематически нарушает Правила игры.
4. Задерживает возобновление игры.
5. Не соблюдает положенное расстояние, когда игра возобновляется условным ударом, вводом мяча с боковой линии, штрафным или свободным ударом или броском от ворот.
6. Выйдет или вернется на площадку без разрешения судьи или нарушит правила замены.
7. Умышленно покинет площадку без разрешения судьи. За любое из этих нарушений свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение. Если нарушение произошло в штрафной площади команды соперника, то свободный удар должен выполняться с линии штрафной площади, с точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение. Игрок должен быть предупрежден даже в том случае, если совершенное нарушение не было серьезным.

### **Нарушения, наказуемые удалением с площадки**

Игрок должен быть удален с площадки показом красной карточки, если он совершит следующие нарушения:

- виновен в серьезном нарушении правил;
- виновен в агрессивном поведении;

- плюнет в соперника или любое другое лицо;
- лишит команду соперника явной возможности забить гол, сыграв в мяч рукой (это не относится к вратарю, находящемуся в своей штрафной площади);
- лишит соперника, имеющего явную возможность забить гол и движущегося к воротам, этой возможности, совершив нарушение, наказуемое штрафным ударом или пенальти;
- использует оскорбительную, обидную или нецензурную речь;
- получит повторное предупреждение в течение одного матча; Если игра остановлена для удаления игрока с площадки за нарушения, описанные в п. п. 6 и 7, и при этом не было совершено других нарушений, игра возобновляется свободным ударом, выполняемым противоположной командой с места где произошло нарушение. Если нарушение произошло в штрафной площади команды соперника, то свободный удар должен выполняться с линии штрафной площади, с точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение.

## **ВИДЫ УДАРОВ**

Удары могут быть штрафными и свободными. При выполнении штрафных и свободных ударов мяч должен неподвижно лежать на площадке; игрок, выполняющий удар, не может касаться мяча повторно, до тех пор, пока его не коснется любой другой игрок.

### **Штрафной удар**

- Если мяч попал в ворота непосредственно после выполнения штрафного удара, то гол засчитывается.

### **Свободный удар**

- гол может быть засчитан, если после выполнения удара мяча коснется другой игрок до того, как он пройдет в ворота.

### **Расположение игроков**

- все игроки команды соперника находятся на расстоянии не более 5м от мяча, до тех пор, пока он не войдет в игру;
- мяч в игре после того, как игрок, выполняющий удар коснется или сыграет им.

### **Нарушения / Наказания**

Если при выполнении удара соперник приблизится к мячу на расстояние меньше положенного:

- удар повторяется

Если после того, как мяч войдет в игру, игрок, выполнивший удар, коснется мяча повторно, до того, как его коснется любой другой игрок:

- Свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение. Если нарушение произошло в штрафной площади, то свободный удар должен выполняться с линии штрафной площади с точки ближайшей к месту, где прошло нарушение.

Если команда, производящая штрафной свободный удар, не выполняет его более 4 секунд:

- Свободный удар выполняется противоположной командой

### **НАБРАННЫЕ НАРУШЕНИЯ**

- Игроки нарушившей команды могут образовывать "стенку" как средство защиты от штрафного удара.
- Все игроки нарушившей команды располагаются не ближе 5м от мяча до тех пор, пока мяч не войдет в игру.
- Гол может быть забит непосредственно со штрафного удара.

### **Нарушения / Наказания**

- Дар повторяется, если гол не был забит.
- Удар не повторяется, если был забит гол.
- Свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение. Если нарушение произошло в штрафной площади, то свободный удар должен выполняться с линии штрафной площади, с точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение.

### **ПЕНАЛЬТИ**

Пенальти назначается той команде, чей игрок совершит одно из нарушений, которое наказывается штрафным ударом, в своей штрафной площади и когда мяч был в игре.

Гол, забитый непосредственно с пенальти, засчитывается. Должно быть предоставлено время для выполнения пенальти в конце каждой половины матча и в конце каждого периода дополнительного времени.

## **Расположение мяча и игроков**

Мяч:

- находится на отметке для пробития пенальти.

Игрок, выполняющий пенальти:

- должен быть четко определён.

Вратарь защищающийся команды:

- остается на линии ворот лицом к игроку, выполняющему удар, до тех пор, пока не будет нанесен удар по мячу.

Остальные игроки (кроме игрока, выполняющего удар) располагаются:

- внутри площадки;
- за пределами штрафной площади;
- позади или в стороне от отметки для пробития пенальти;
- не ближе 5м от мяча.

## **Процедура**

- игрок, выполняющий удар, должен направить мяч вперед;
- не может касаться мяча повторно, до тех пор, пока его не коснется любой другой игрок;

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

Когда пенальти выполняется в течение времени игры, или во время, предоставленное для его выполнения в конце первой или второй половины матча или для его повторения, гол должен быть засчитан, если до того, как мяч пересечет линию ворот между стойками ворот и под перекладиной.

- Мяч коснется одной или обеих стоек и (или) перекладины и (или) вратаря.

## **УДАР МЯЧА С БОКОВОЙ ЛИНИИ**

Удар мяча с боковой линии, это способ возобновления игры. Гол не может быть забит непосредственно с боковой линии.

Удар мяча с боковой линии назначается:

- Когда мяч полностью пересек боковую линию по земле или по воздуху или коснется потолка.
- С места, где мяч пересек боковую линию.
- Соперникам игрока, который последний коснулся мяча.

## **Расположение мяча и игроков**

Мяч:

- Должен неподвижно находится на боковой линии.

- Ударом может быть введен в игру в любом направлении Игрок, выполняющий удар мяча с боковой линии:
- Может располагать ступни ног частично на боковой линии или за пределами площадки в момент ввода мяча.

Игрок защищающийся команды:

- Располагается не ближе 5м от места, с которого выполняется удар с боковой линии.

### **Процедура**

- Игрок, выполняющий удар мяча с боковой линии, должен сделать это в течение 4 секунд с того момента как взял мяч под контроль.
- Игрок, выполняющий удар мяча с боковой линии не может касаться мяча повторно до того, как мяча коснется другой игрок.
- Мяч находится в игре немедленно после того, как был нанесен удар по нему или совершено касание.

### **Нарушение и наказание**

Свободный удар выполняется противоположной командой, если:

- Игрок, выполняющий удар мяча с боковой линии, коснется повторно мяча до того, как мяча коснется другой игрок.

Свободный удар выполняется с места, где произошло нарушение. Если нарушение произошло в штрафной площади, то свободный удар должен выполняться с линии штрафной площади, с точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение.

Удар мяча с боковой линии повторяется игроком команды соперника, если:

- Удар мяча с боковой был выполнен неправильно.
- Удар мяча с боковой выполнен не с того места, где мяч пересек боковую линию.
- Удар мяча с боковой не выполнен в течение 4 секунд с того момента, как игрок взял мяч под контроль.
- Произошло любое другое нарушение правил.

## **БРОСОК ОТ ВОРОТ**

Бросок от ворот - это способ возобновления игры

Гол не может быть засчитан, если мяч забит непосредственно броском от ворот.

Бросок от ворот выполняется, когда:

- Мяч полностью пересечет линию ворот по земле или по воздуху, последним его коснется игрок атакующей команд и при этом не будет засчитан гол в соответствии с Правилom 11.

### **Процедура**

- Мяч выбрасывается из любой точки штрафной площади вратарем защищающейся команды рукой.
- Соперники остаются за пределами штрафной площади до тех пор, пока мяч не войдет в игру.
- Когда мяч вошел в игру, вратарь не может касаться мяча повторного, до тех пор, пока его не коснется любой игрок.
- Мяч в игре, когда он выброшен непосредственно за пределы штрафной площади.

### **Нарушения / Наказания**

Если мяч не выброшен непосредственно за пределы штрафной площади:

- Бросок от ворот повторяется

Если после того, как мяч вошел в игру, вратарь коснется мяча повторно, до того, как мяча коснется другой игрок:

- Свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение. Если нарушение произошло в штрафной площади, то свободный удар должен выполняться с линии штрафной площади, с точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение.

Если после того, как мяч вошел в игру, вратарь получит его обратно от партнера по команде:

- Свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение. Если нарушение произошло в штрафной площади, то свободный удар должен выполняться с линии штрафной площади, с точки ближайшей к месту, где произошло нарушение.

## **УГЛОВОЙ УДАР**

Угловой удар - это способ возобновления игры. Гол должен быть засчитан, если мяч забит в ворота соперника непосредственно углового удара.

### **Угловой удар назначается когда:**

- Мяч полностью пересечет линию ворот по земле или по воздуху, последним его коснется игрок защищающейся команды и при этом не будет засчитан гол в соответствии с Правилom 11.

## **Процедура**

- Мяч располагается полностью внутри углового сектора, ближайшего к месту выхода мяча.
- Соперники остаются на расстоянии не ближе 5 м от мяча, до тех пор, пока мяч не войдет в игру.
- Удар по мячу выполняется игроком атакующей команды.
- Мяч в игре, когда по нему нанесен удар или сделано касание мяча.
- Игрок, выполняющий удар, не может касаться мяча повторно до тех пор, пока его не коснется любой другой игрок.

## **Нарушения / Наказания**

Свободный удар выполняется противоположной командой, если:

- Игрок, выполняющий угловой удар, коснется мяча повторно, до того, как его коснется другой игрок. Свободный удар выполняется с места, где произошло нарушение.
- Угловой удар не выполнен в течение 4 секунд с момента, когда игрок взял мяч под контроль. Свободный удар выполняется из углового сектора.

## **За любое другое нарушение**

- Угловой удар повторяется.

Учебное издание

**Белянская** Ирина Михайловна, **Самигуллин** Раис Рафаилович,  
**Черных** Светлана Борисовна

**МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ  
СОРЕВНОВАНИЙ ПО СПОРТИВНЫМ ИГРАМ**

*Учебно-методическое пособие*

Публикуется в авторской редакции  
Титульное редактирование *Т. И. Кузнецовой*  
Компьютерная верстка, макет *Т. В. Кондратьевой*

Подписано в печать 23.11.2015. Формат 60x84/16. Бумага офсетная.  
Печать оперативная. Усл.-печ. л. 3,25; уч.-изд. л. 3,5. Гарнитура Times.  
Тираж 100 экз. Заказ № 2678.  
Издательство «Самарский университет», 443011, г. Самара, ул. Акад. Павлова, 1.  
Тел. 8 (846) 334-54-23.  
Отпечатано на УОП СамГУ.