

# Схемы розыгрышей угловых ударов в мини-футболе

# Розыгрыш -

Игровая комбинация, целью которой является освобождение игрока вашей команды из-под опеки и вывод его на удобную ударную позицию.

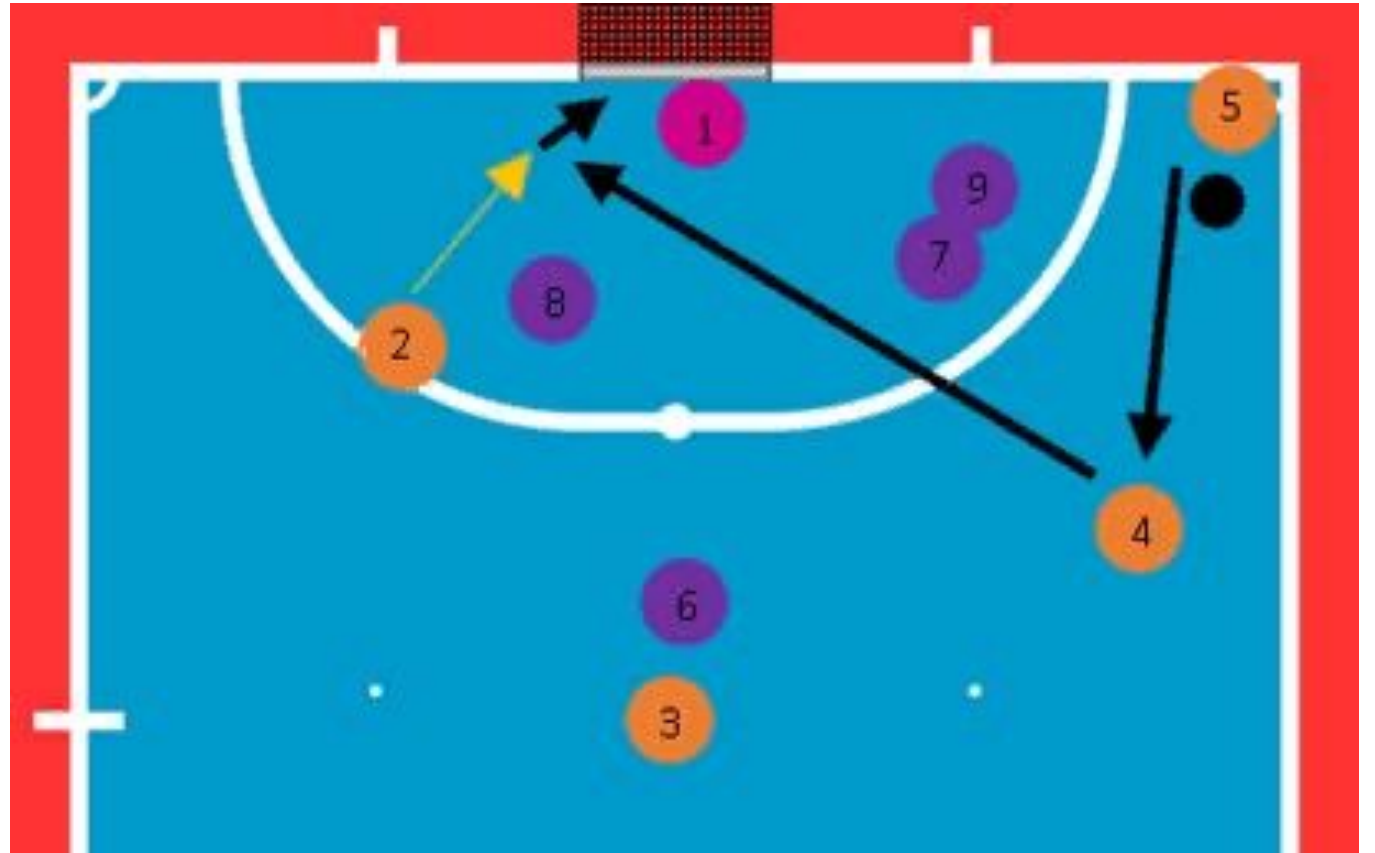
Для этого используются такие приемы, как:

- Ротация – смена позиций игроками команды.
- Блок – блокировка одного или нескольких защитников команды соперника с целью оставить бьющего игрока без опеки.
- Обманное движение – ложные открывания с целью создания свободного пространства.

Один розыгрыш может включать в себя и ротацию, и блоки и обманные движения.

# Вариант 1. Прострел на дальнюю штангу

- Команда оранжевых в атаке. №5 катит мяч игроку под номером 4, после чего №4 делает прострел на дальнюю штангу, которую замыкает №2.
- Черными стрелками показаны направления передач, желтыми – направления движений игроков.



# Вариант 1. Прострел на дальнюю штангу

- Важно, чтобы №5 удобно с нужной силой покатыл мяч партнеру под №4.
- №2 должен своевременно сделать рывок на дальнюю штангу и успеть замкнуть прострел. Можно сделать ложное движение в центр, а затем резко рванет на дальнюю.
- №3 не участвует в розыгрыше углового, но он должен быть готов к неожиданному отскоку и постараться быть первым на





# Вариант 1. Прострел на дальнюю штангу

Основные ошибки, которые допускают команды при данном розыгрыше:

- №5 неудобно или медленно катит мяч партнеру. В результате удар получается плохим, либо защитники успевают сблизиться и накрыть удар.
- №2 не успевает замкнуть прострел. Это говорит о том, что игрок поздно начал рывок на





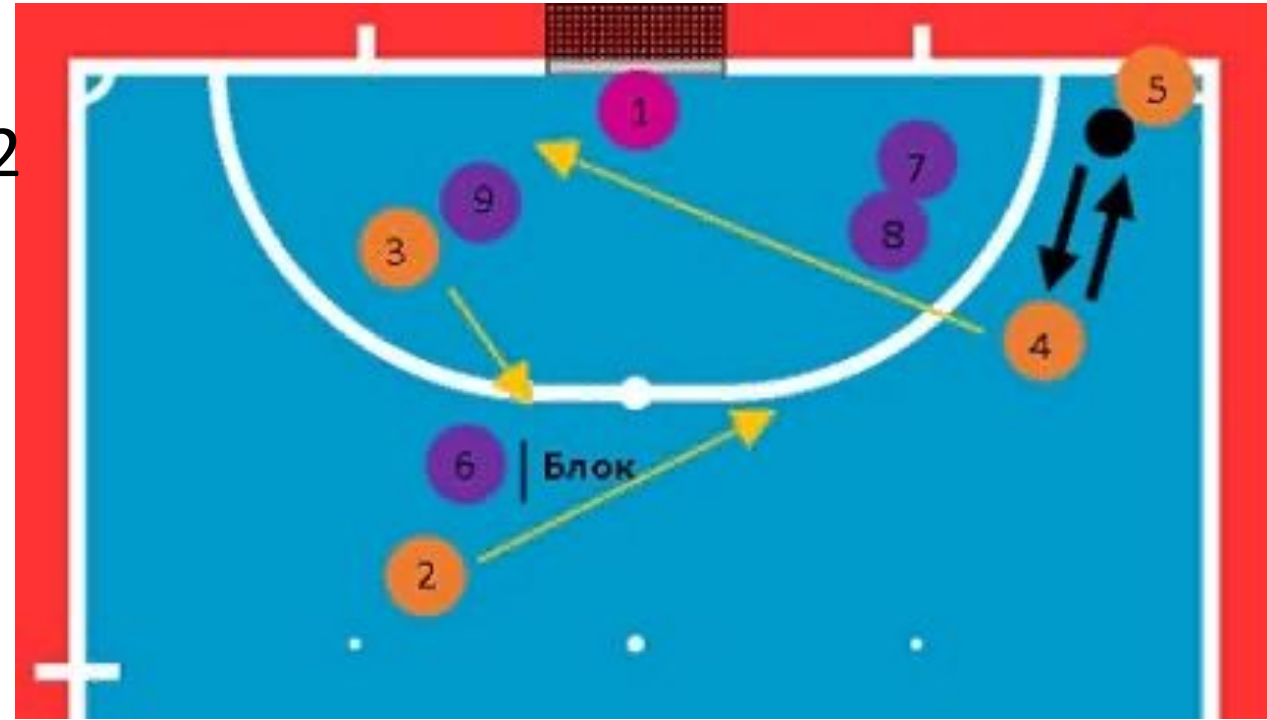






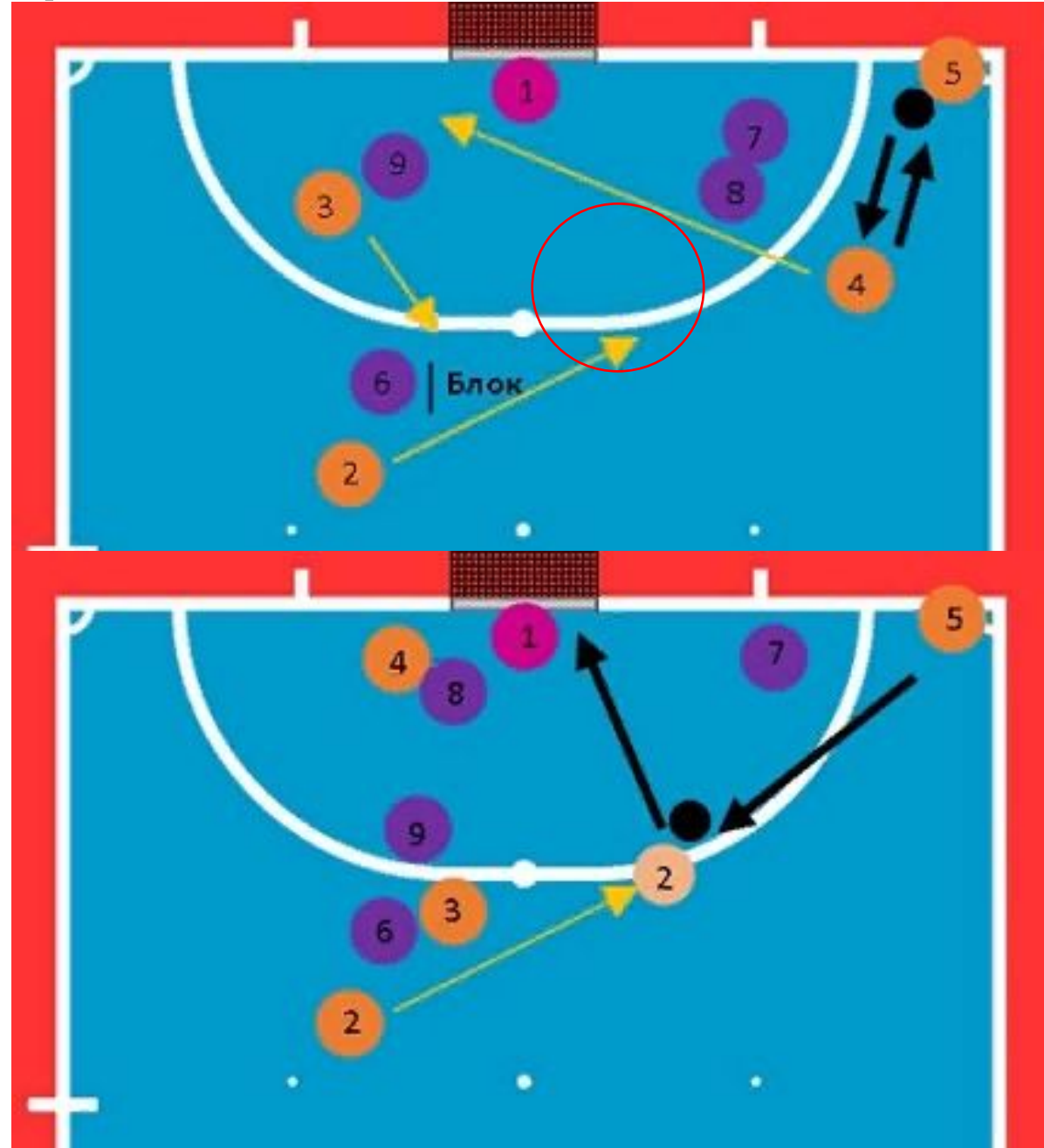
# Вариант 3. Вывод на удар последнего защитника

- №5 разыгрывает угловой, под него открывается №4, №3 находится на дальней штанге, а №2 остается на позиции последнего защитника. №2 должен расположиться чуть левее центральной зоны (при розыгрыше углового слева – чуть правее центра) для того, чтобы увести за собой игрока под №6 и освободить пространство для вбегания.
- №5 делает передачу на номера 4, который в одно касание отыгрывается с №5 и делает рывок на дальнюю штангу.



# Вариант 3. Вывод на удар последнего защитника

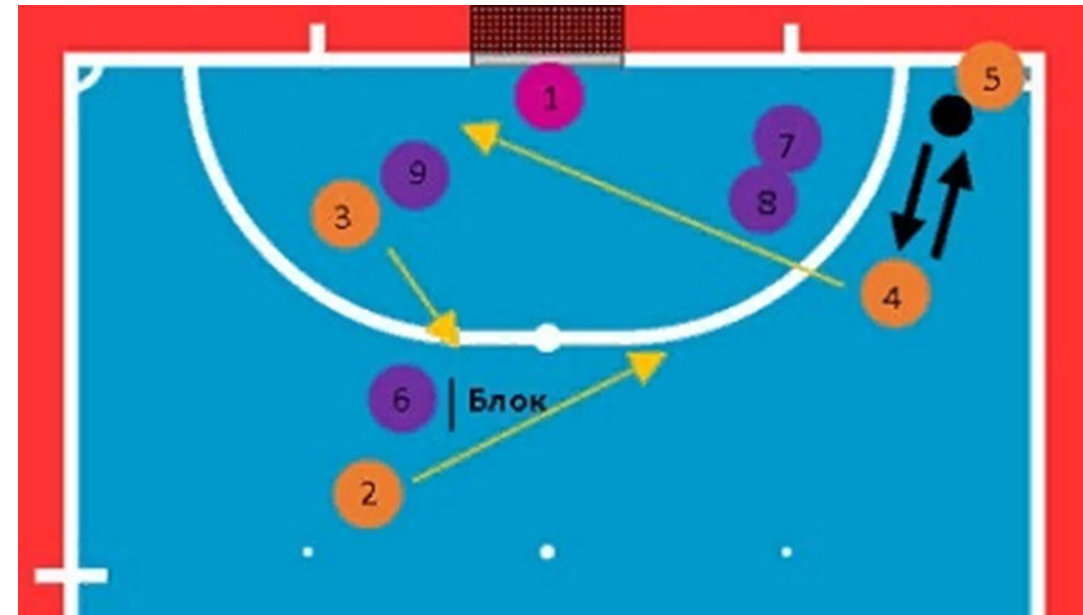
- В это время №2 открывається под удар в свободную зону, а №3 ставит блок защитнику под номером 6.
- Таким образом, бьющий игрок под №2 выходит на ударную позицию без опеки. №5 катит мяч №2, после чего идет удар по воротам.



## Вариант 3. Вывод на удар последнего защитника

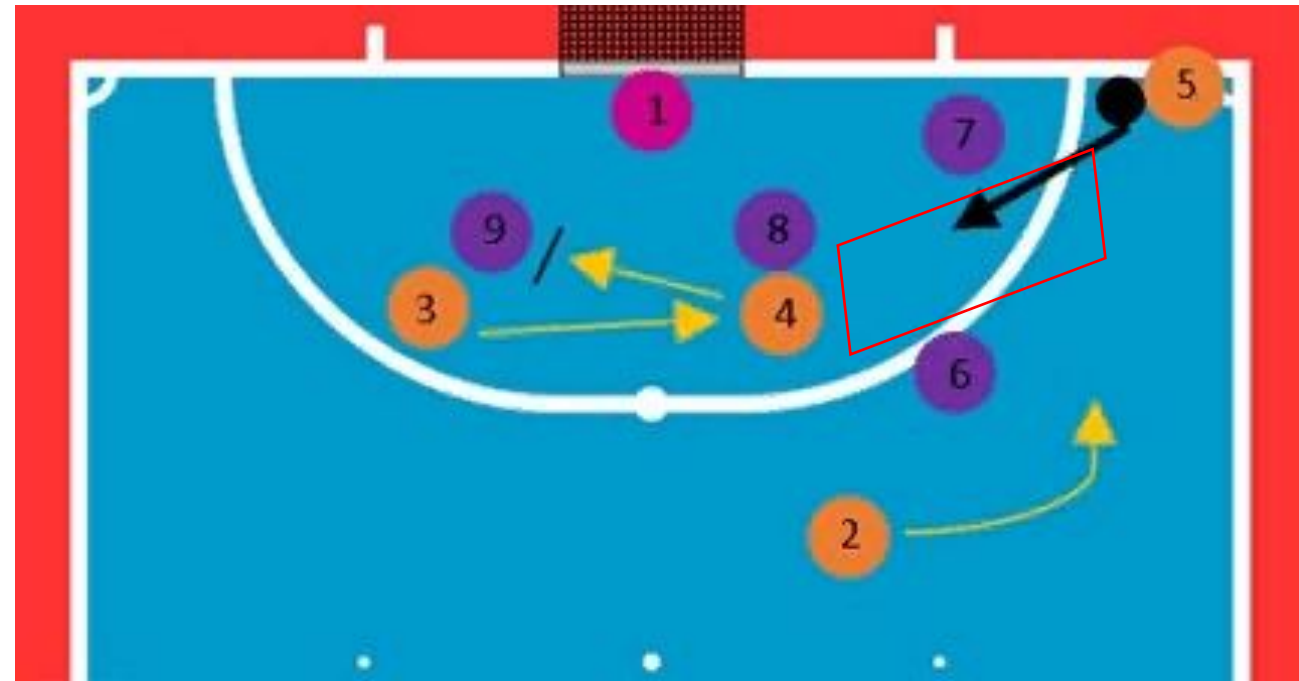
Основные ошибки при данном розыгрыше:

- №2 слишком рано делает вбегание в свободную зону. №5 еще не готов сделать передачу, а №2 уже делает рывок в зону. Защитник под №6 успеет среагировать на это и без проблем накроет удар.
- №3 не успевает поставить блок, в результате чего защитник под №6 успеваеет помешать №2 нанести точный удар.
- №4 слишком медленно бежит на дальнюю штангу. Из-за этого он вместе с игроком, который его опекает, перекрывают значительную часть ворот



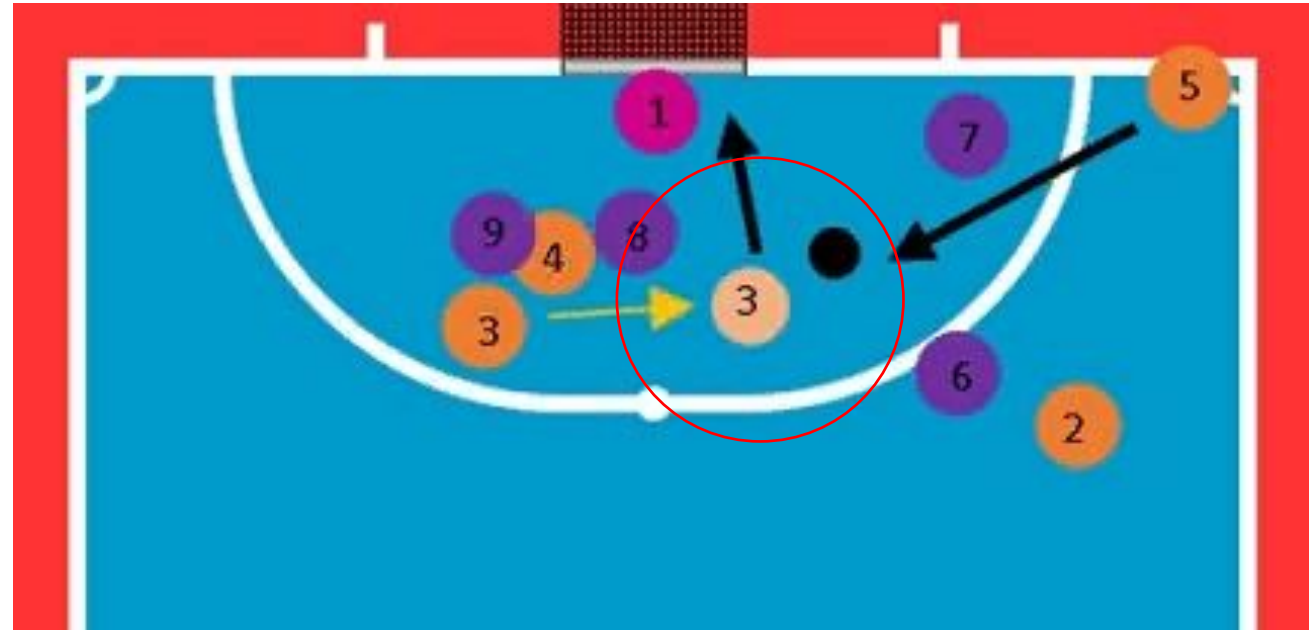
# Вариант 4. Смена позиций нападающих + блок

- №5 так же разыгрывает мяч с угла площадки, №3 и №4 находятся в штрафной площадке на одном уровне друг с другом. №2 находится на позиции последнего защитника.
- №2 делает открывание под удар, тем самым он обращает на себя внимание игрока под №6, который начинает движение, чтобы успеть накрыть удар. В результате этого между игроками №6 и №7 команды фиолетовых образуется коридор.



# Вариант 4. Смена позиций нападающих + блок

- №3 и №4 меняются местами, как показано на рисунке желтыми стрелками. Но игрок под №4 также должен поставить блок игроку под №9, чтобы освободить своего партнера из-под опеки.
- В результате данной рокировки получилось так, что игрока под №4 опекают два игрока команды фиолетовых, а игрок под №3 выходит на ударную позицию без опеки. №5 делает пас партнеру под №3, после чего идет удар по воротам с близкого расстояния.





# Вариант 4. Смена позиций нападающих + блок

Основные ошибки при данном розыгрыше:

- №2 подходит слишком близко к №5, в результате чего не образуется коридор между №6 и №7.
- Нападающие слишком рано делают смену позициями. Защитники успевают среагировать на перемещения и разобрать игроков.

