

АРОЯН СОНЯ

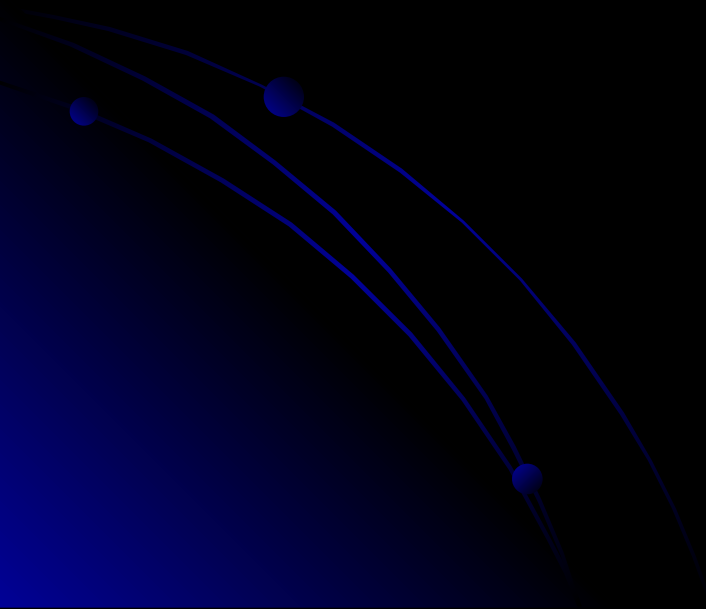
МОУ СОШ № 3

КРАСНОЯРСК



Это я

МОЕ ХОББИ





Футбол



АВТОР

Привет. Меня зовут Соня. Мне 16 лет.

Я ученица 10-го класса школы №3, г.Красноярска.

Я девчонка спортивная и серьезная.

Большую часть времени я занимаюсь спортом, так как это мое хобби.

Спорт важная часть моей жизни. Мне нравится участвовать в спортивных соревнованиях. Это помогает мне во многом.

Во-первых, спорт вырабатывает характер. Он учит выигрывать и проигрывать, делает меня сильной, быстрой и терпеливой.

Спорт учит жизни. Это также хороший способ знакомиться с людьми, даже из других стран.

Но для этого нужно быть хорошим спортсменом, к чему я и стремлюсь.

Я с детства увлекаюсь такими видами спорта как: баскетбол, волейбол, бег, теннис, но самый любимый – футбол.

Если ты увлекаешься спортом и тебе интересен футбол – посмотри мой проект.



UEFA
**CHAMPIONS
LEAGUE**[®]
2006-2007

STARS AND LEGENDS

OFFICIAL STICKER COLLECTION

Manufactured under licence by



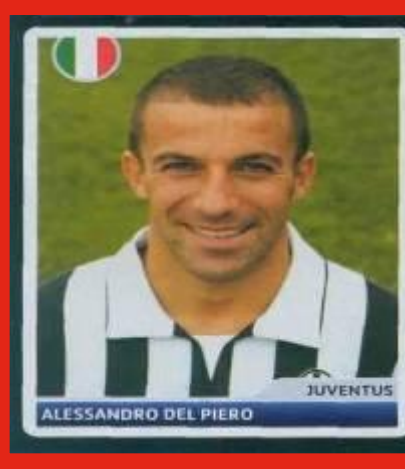
www.paninigrupp.com







SPORTING



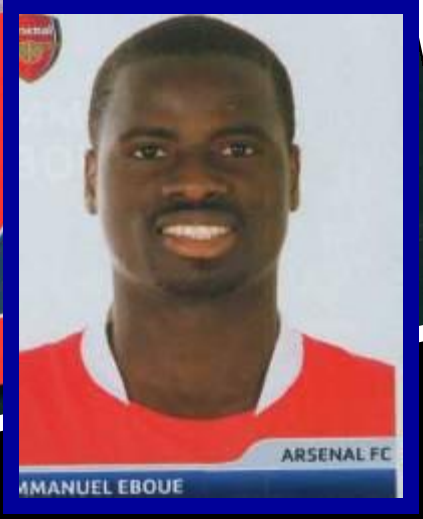
ALESSANDRO DEL PIERO



MATTHIEU CHALME



LILLE



EMMANUEL EBOUE





Ранняя история футбола



В Британии игра в мяч начиналась как развлечение на ежегодных народных гуляньях в масленую неделю. Обычно соревнование проходило на рыночной площади. Две команды с неограниченным числом игроков пытались забросить мяч в ворота команды соперников, причем «ворота», как правило, представляли собой какое-нибудь заранее оговоренное место неподалеку от центра города.

Игра проходила грубо, жестко и нередко опасно для жизни играющих. Когда толпа разгоряченных мужчин неслась по улицам города, сметая все на своем пути, владельцам лавок и домов приходилось закрывать ставнями или досками окна нижнего этажа. Победителем становился счастливец, которому в конце концов удавалось «внести» мяч в ворота. Причем это был не обязательно мяч.

История футбола

Футбол— самая популярная командная игра в мире, где за малое количество очков нужно бороться. История «ножного мяча» насчитывает немало столетий. В различные игры с мячом, похожие на футбол, играли в странах Древнего Востока (Египет, Китай), в античном мире (Греция, Рим), во Франции («па супь»), в Италии («кальчио») и в Англии.



Дважды советские футболисты поднимались на высшую ступень Олимпийского пьедестала почета, неоднократно выигрывали медали Олимпийских игр.



Поле для игры должно иметь форму прямо угольника Боковая линия должна быть длиннее линии ворот.

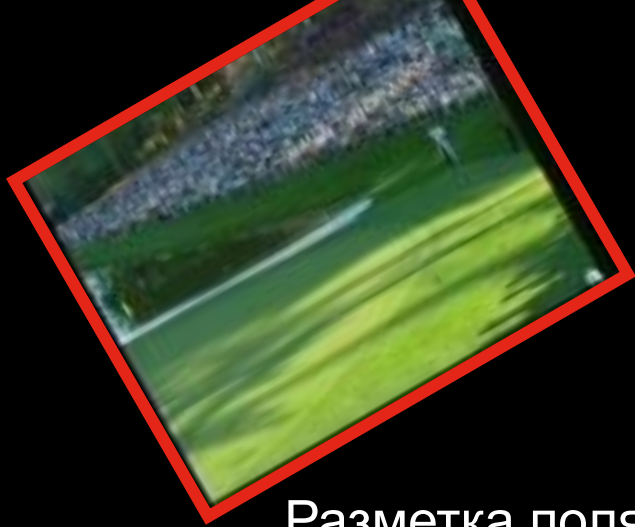
Длина минимум 90м (100 ярдов), максимум 120 м (130 ярдов).

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

Международные матчи

Длина: минимум 100м (110 ярдов), максимум 110м (120 Ярдов).

Ширина: минимум 64м (70 ярдов), максимум 75м (80 Ярдов).



Разметка поля для игры производится с помощью линии. Эти линии входят в площадь которую они ограничивают. Две длинные линии ограничивающие поле для игры называются боковыми линиями, две короткие линии линиями ворот. Ширина всех линии не превышает 12 см(5 дюймов).

Поле для игры делится на две половины с помощью средней линии. Посередине средней линии делается отметка центра поля. Вокруг нее проводится окружность радиусом 9,15м (10 ярдов).



Поле для игры делится на две
половины с помощью средней линии.
Посередине средней линии делается
отметка центра поля. Вокруг нее
проводится окружность радиусом 9,15м
(10 ярдов).



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





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





Спасибо за внимание!

