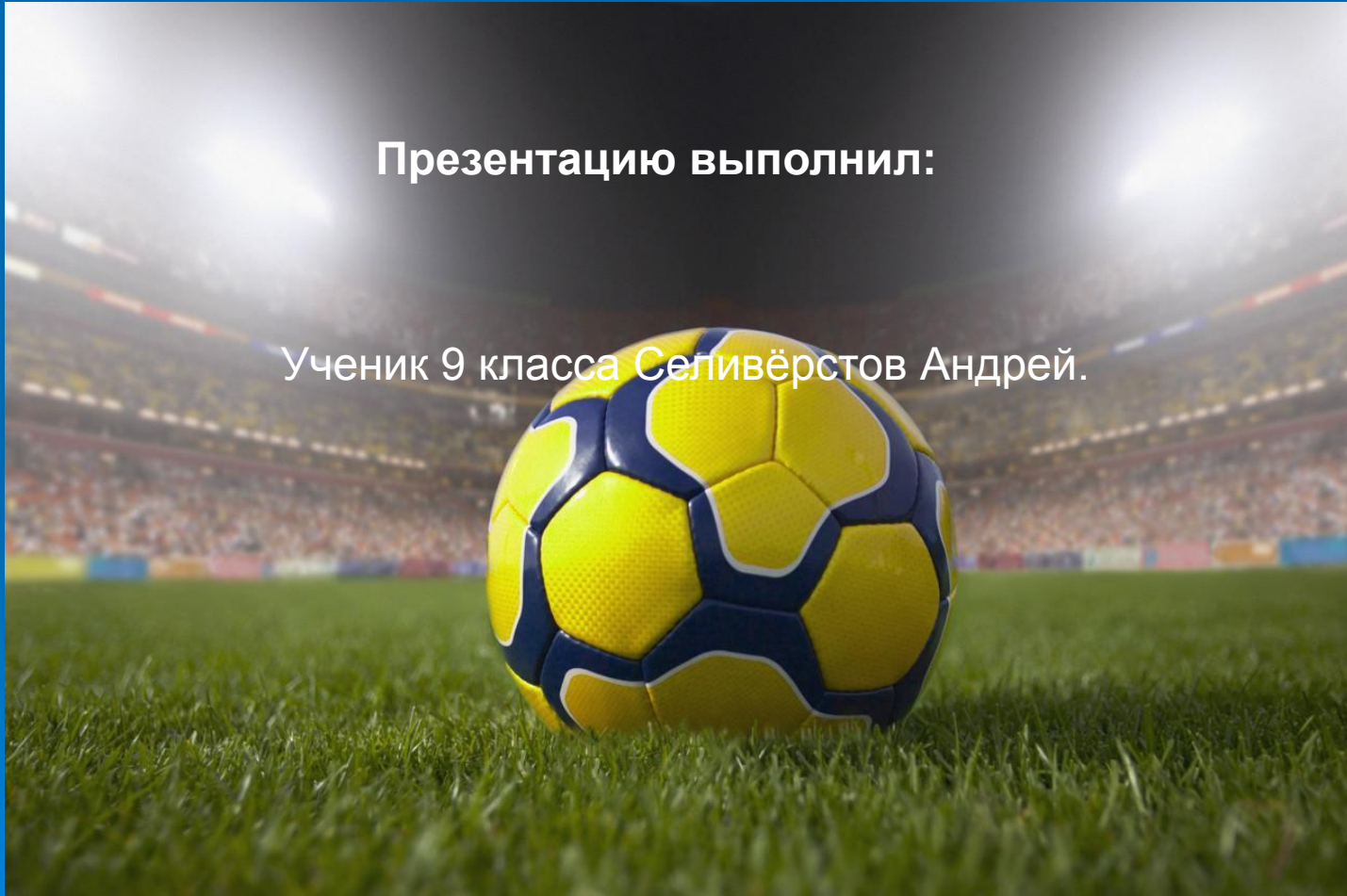


Футбол и всё о футболе

Презентацию выполнил:

Ученик 9 класса Селивёрстов Андрей.



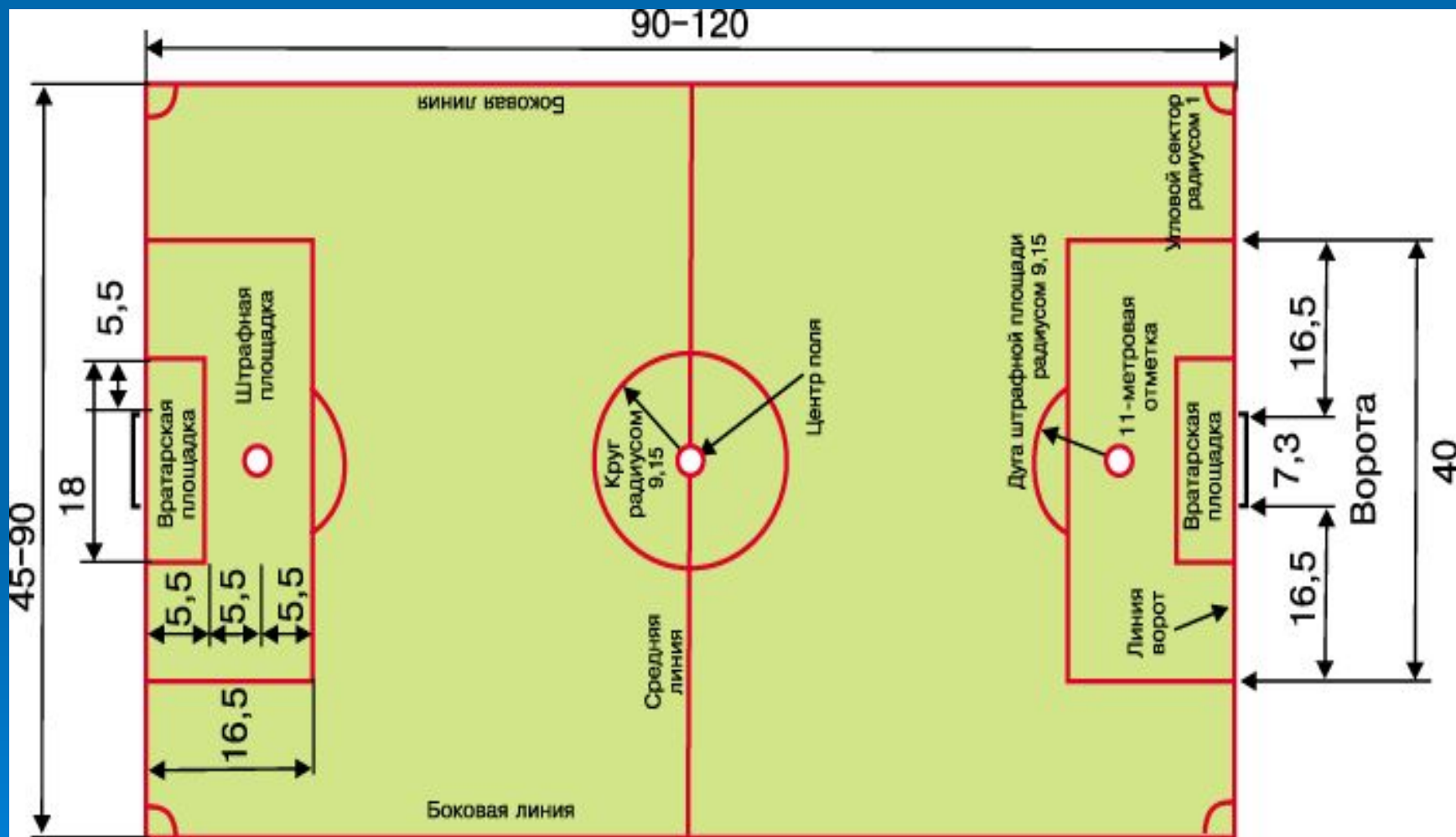


Правила игры в футбол

Число игроков в команде

- Матч проводится при участии двух команд, количество игроков в каждой - не более одиннадцати, вместе с вратарем. Матч не может начаться, если в составе какой-либо команды меньше чем 7 игроков.

Футбольное поле





ОПРЕДЕЛЕНИЕ ВЗЯТИЯ ВОРОТ

Гол

- Мяч считается забитым в ворота, если он полностью пересек линию ворот между стойками и под перекладиной с условием, что перед этим команда, которая забила гол не нарушила Правила игры.



Команда-победитель

- Команда, которая забила на протяжении матча наибольшее количество голов, считается победительницей. Если двумя командами забито одинаковое количество голов или не было забито не одного гола, то матч заканчивается ничейным результатом.

Регламент соревнований

- Регламентом соревнований может предусматриваться назначение дополнительного времени на случай, если матчи заканчиваются ничьей.

Продолжительность игры.

Игровое время

- **Продолжительность игры** - два равных тайма по 45 минут.
- **Перерыв между таймами**
Игроки имеют право на перерыв между двумя таймами.
Перерыв между таймами не должен превышать 15 минут.
- **Дополнительное время**
- **К продолжительности времени любого матча двух таймов добавляется все время, которое пошло на:**
 - замену;
 - оценку серьезности травм игроков;
 - Транспортирование травмированных игроков с поля для оказания помощи.

Начало и возобновление игры

▣ **Предварительные условия**

Перед началом матча проводится жеребьевка, и одна из команд получает право выбрать ворота, которые она будет атаковать в первом тайме матча. Противоположная команда выполняет начальный удар в матче. Команда, которая выбрала по жеребьевке ворота, выполняет начальный удар во втором тайме матча. Во втором тайме матча команды меняются воротами.

▣ **Начальный удар**

Начальный удар – это способ начала или возобновления игры. Мяч забитый после начального удара засчитывается.

▣ **Процедура**

Все игроки находятся на своих половинах поля.
Мяч находится в неподвижном состоянии в центре поля.

▣ **Судья подает сигнал.**

Мяч находится в игре, когда по нему нанесен удар, и он движется вперед.
После забитого одной из команд гола начальный удар выполняется игроком другой команды.



"Спорный мяч"

- "Спорный мяч" – это способ возобновления игры после временной остановки, в которой возникла необходимость в то время, пока мяч находился в игре по какой-то причине, не предусмотренной Правилами игры.
- Процедура
Судья вводит мяч в том месте, где он находился в момент остановки игры.



МЯЧ В ИГРЕ И НЕ В ИГРЕ

□ Мяч не в игре

Мяч считается вышедшим из игры, если:

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

□ Мяч в игре

На протяжении всего остального времени мяч находится в игре, включая случаи, когда:

- он отскакивает от стойки ворот, перекладины, или углового флажка и остается в поле;
- он отскакивает от судей, которые находятся в границах поля.

Сигналы и жесты судей

- Осуществляя судейство игры, арбитр дает сигналы с помощью свистка:
- При начале игры и возобновлении после перерыва и после забитого мяча в ворота;
- При выполнении 11-метрового удара; при взятии ворот; по окончании игры или ее половины;
- Отсюда вытекает, что при ударах от ворот, штрафном, свободном, угловом ударах, если игроками соблюдены правила их выполнения, сигнал свистком не подается, а используется жест рукой.
- Вбрасывание мяча из-за боковой линии используется также без сигнала.
- В ходе игры судье также приходится использовать жесты. Они должны быть четкими.

- 1. Толчок соперника руками.
- 2. Удар или грубый толчок.
- 4. Подножка.
- 5. Удар ногою по ноге.
- 6. Свободный удар.
- 7. Штрафной удар.
- 8. Конец игры или ее половины.
- 9. Остановки игры не будет.
- 10. Игра по мячу рукою.
- 11. Жест, который указывает место нарушения, откуда необходимо ввести мяч в игру.
- 12. Добавление потерянного времени.
- 13. Предупреждение или удаление игрока.

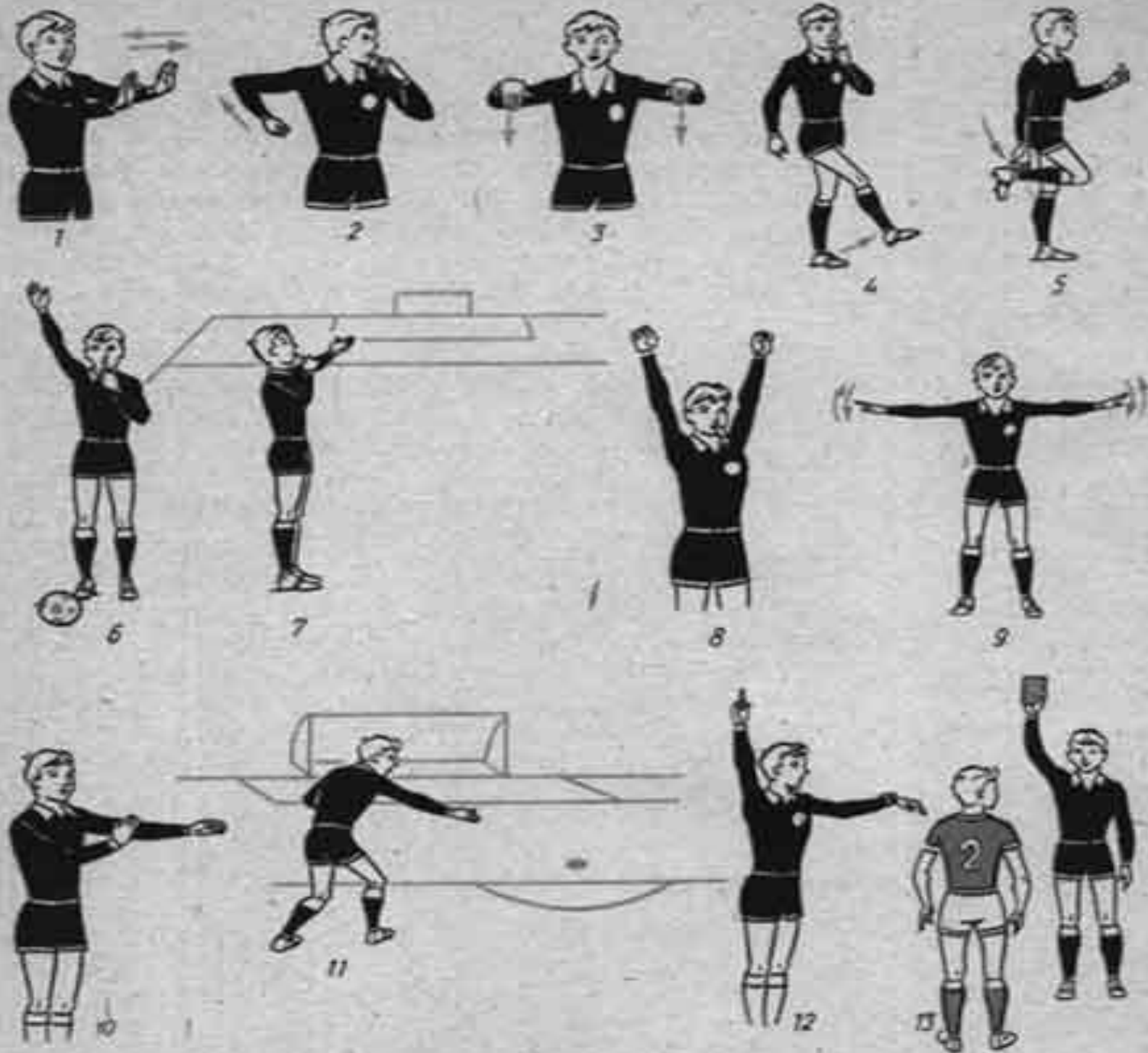


Рис. 65. Жесты судьи.

Используемые ресурсы

- <http://powerpt.ru/>