

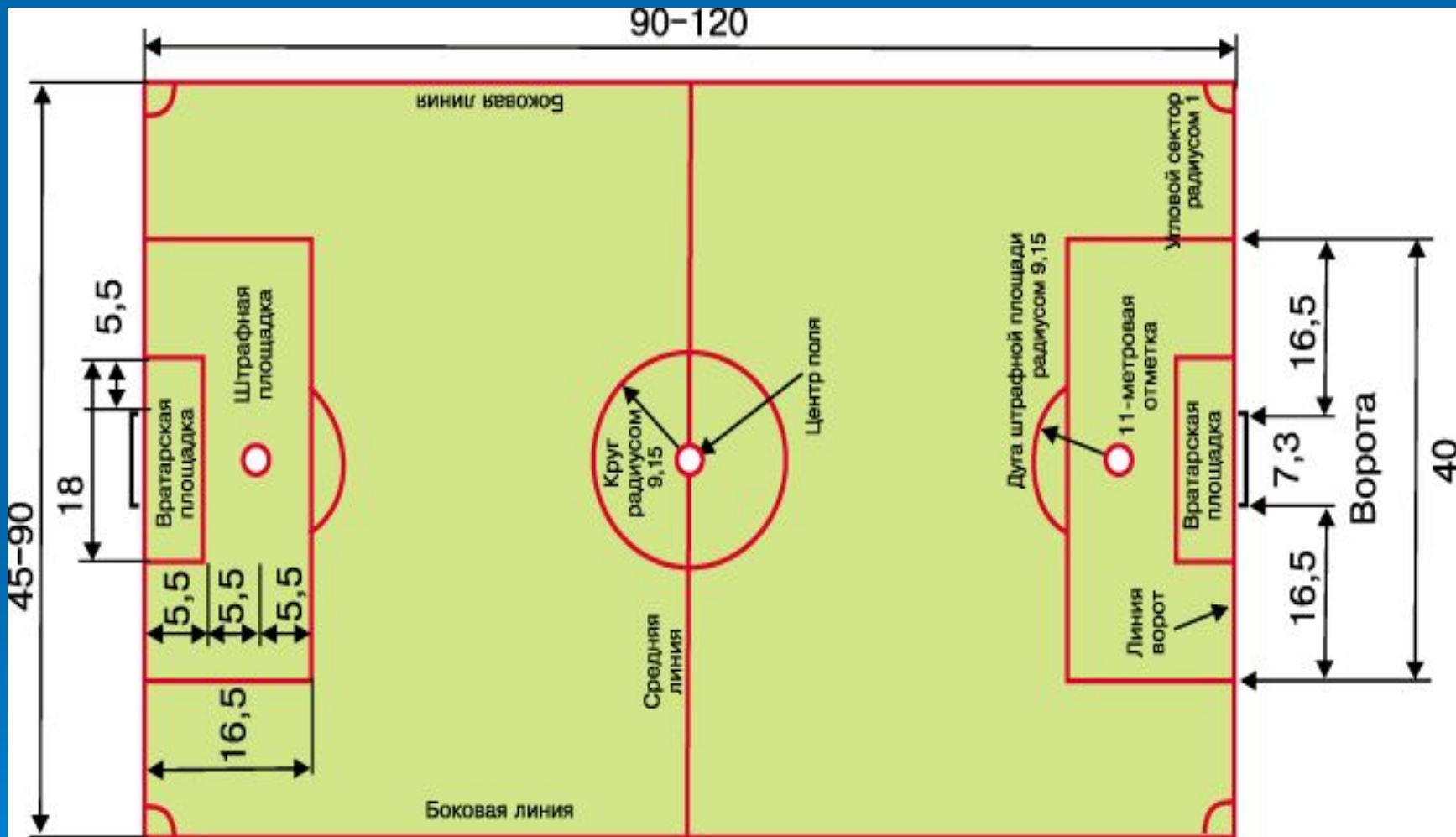


# Правила игры в футбол

## 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.

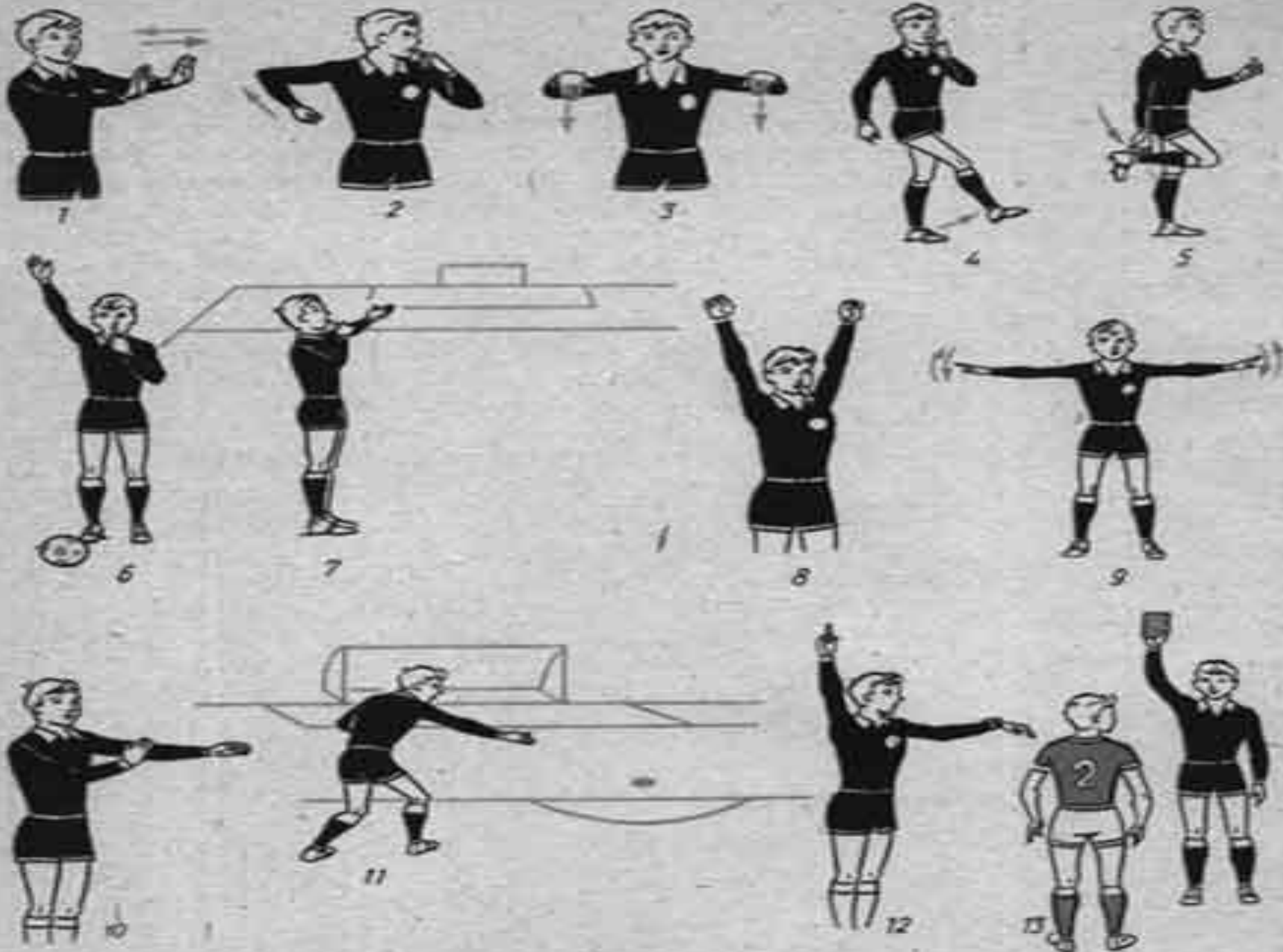


Рис. 65. Жесты судьи.