



На засіданні Комітета по проведенню футзальних змагань в г. Василькове були обрані люди які будуть займатися календарем. Іми стали: Турчинов Юрій (Ветеран), Турчин Юрій (Форвард-Ретро), Шабельников Андрій (Динамо-Глева), Добрянський Павел (Освіта). Викладаємо систему по якій пропонується зіграти Чемпіонат міста Василькова по футболу 2014/2015. Просимо ознайомитися всіх учасників змагань і дати свої коментарі і пропозиції. Міста в початковій турнірній таблиці пропонується визначити згідно місць зайнятих командами в попередньому чемпіонаті міста по футболу, а нових команд нижче згідно алфавіту. Крім того будуть враховуватися вже зіграні командами матчі. Остаточне рішення по системі розіграшу і по регламенту будуть прийматися на засіданні комітета в четверг 25.12.2014 року в 20-00 в кабінеті спортивного комплексу "Кристал".

2.2. Системи розіграшу Змагання по футболу в залежності від термінів і кількості учасників можна проводити по круговій, олімпійській або змішаній системі. Кругова система дозволяє всім учасникам колективам зустрітися між собою (в одному або два кола) і найбільш об'єктивно виявити співвідношення сил змагаючихся команд. При круговій системі всі місця команд-учасниць визначаються по кількості набраних очок. При цьому переміщує та з них, яка набирає по результатам турніру найбільше очок. При їх рівності у одній або кількох командах для визначення місць в положенні передбачаються якісь-небудь додаткові показники. Для підрахунку кількості ігорних днів в турнірі використовують наступний прийом. Кількість змагальних завжди рівно: при непарній кількості команд – кількості команд-учасниць, при парній – кількості команд-учасниць мінус одиниця. Так, при 7 командах треба 7 ігорних днів, а при 6 змагаючихся колективах – 5 днів. Порядок ігор по круговій системі визначають жеребкування номерів команд-учасниць. На основі визначених номерів колективів складається розклад ігор турніру. Календар ігор по круговій системі можна складати кількома способами. Розглянемо один з найпростіших способів, при якому графік ігор розписують безпосередньо по турах. При парній кількості команд їх номери записують в два стовпчик з першого номеру, який пишеться в лівому стовпчику зверху. Далі, починаючи з другого номеру, який пишеться в другому стовпчику проти першого, в послідовному порядку по годинній стрілці проставляють інші номери (1-й тур). Для складання наступних турів номери передвигають проти годинної стрілки, залишаючи перший номер на одному і тому ж місці. Якщо кількість команд-учасниць непарна, то замість наступного парного числа ставлять цифру «ноль», залишаючи решту без змін. Команда, номер якої по календарю виходить в пару з цифрою «ноль», в даному турі не грає. Для прикладу наведемо кілька найбільш поширених календарів ігор, складених вищевказаним способом для різної кількості команд.

I. При 3–4 командах: 1-й тур 2-й тур 3-й тур
1–2 1–3 1–4 4–3 2–4 3–2

II. При 5–6 командах: 1-й тур 2-й тур 3-й тур
4-й тур 5-й тур 1–2 1–3 1–4 1–5 1–6 6–3 2–4 3–5 4–6 5–2 5–4 6–5
2–6 3–2 4–3

III. При 7–8 командах: 1-й тур 2-й тур 3-й тур 4-й тур 5-й тур
6-й тур 7-й тур 1–2 1–3 1–4 1–5 1–6 1–7 1–8 8–3 2–4 3–5 4–6

5-7 6-8 7-2 7-4 8-5 1-6 3-7 4-8 5-2 6-3 6-5 7-6 8-7 2-8 3-2
4-3 5-4 IV. При 9-10 командах: 1-й тур 2-й тур 3-й тур 4-й тур 5-й тур
6-й тур 7-й тур 8-й тур 9-й тур 1-2 1-3 1-4 1-5 1-6 1-7 1-8 1-9 1-10
10-3 2-4 3-5 4-6 5-7 6-8 7-9 8-10 9-2 9-4 10-5 2-6 3-7 4-8
5-9 6-10 7-2 8-3 8-5 9-6 10-7 2-8 3-9 4-10 5-2 6-3 7-4 7-6 8-7
9-8 10-9 2-10 3-2 4-3 5-4 6-5 При большом количестве заявленных коллективов могут быть использованы некоторые разновидности круговой системы розыгрыша, значительно сокращающие сроки проведения турнира, а при необходимости позволяющие провести его в несколько отдельных, разделенных по времени этапов. Все команды разбиваются на подгруппы (в зависимости от числа участников). В каждой из них игры проводятся по круговой системе с начислением очков, а затем из победителей, в которых снова проводятся игры по круговой системе. Например, по такому принципу в нашем университете проводят спартакиаду факультетских сборных команд. Сначала на судейской 10 участвующих коллективов по жребию делят на 2 подгруппы по 5 в каждой (с рассеиванием двух сильнейших команд по результатам минувшего года) и по описанной выше методике составляют календарь игр. По результатам проведенных однокруговых турниров по 3 лучшие сборные из каждой подгруппы выходят в главную финальную группу, в которой с учетом набранных ранее в играх между собой очков в новом однокруговом соревновании и выявляют чемпиона спартакиады. Остальные 4 команды в аналогичном турнире разыгрывают 7-10 места (в зачет идут и все очки, набранные на первом этапе). В представленном турнире Всероссийских соревнований студентов по футболу, на первой стадии в 16 городах страны проходят четвертьфинальные матчи в группах из 3-4 команд. Далее победители групп в 4 полуфиналах оспаривают по 2 путевки в финальную часть турнира. И, наконец, на заключительном этапе восьмерка сильнейших выявляет призеров соревнований. На стадиях 1/4 и 1/2 финала игры проходят по обычной однокруговой системе. В финале же первоначально 8 коллективов разбивают на 2 подгруппы, в которых проходят однокруговые турниры. Затем 4 сильнейшие команды (по 2 из подгрупп) вновь в один круг оспаривают места с 1 по 4, а остальные с 5 по 8. Для проведения краткосрочных турниров с участием большого числа команд используют олимпийскую систему с выбыванием после первого поражения. Расписание матчей при этой системе составляется в соответствии с сеткой игр для заявленного количества участвующих команд. Затем на судейской проводится жеребьевка, в результате которой каждый коллектив получает определенный номер, согласно которому и включается в сетку. 1. При 4 командах (рис. 1): Рис. 1 2. При 8 командах (рис. 2): Если число команд равно 6 или 10, то сетка должна быть такой, чтобы ко второму туру осталось количество команд, равное 2. Следовательно, согласно жребию часть команд приступит к играм во втором туре, а часть – в первом. Рис. 2 3. При 6 командах (рис. 3): Рис. 3 4. При 10 командах (рис. 4): Рис. 4 При нечетном количестве команд-участниц коллективы, вступающие в игру со второго тура, распределяются таким образом, чтобы внизу сетки было на один больше. 5. При 5 командах (рис. 5): Рис. 5 6. При 7 командах (рис. 6): Рис. 6 7. При 9 командах (рис. 7): Рис. 7 8. При 19 командах (рис. 8): Рис. 8 Преимущество системы с выбыванием заключается в возможности даже при значительном количестве команд выявить победителя всего за несколько дней. Однако при этом могут возникнуть варианты попадания сильнейших коллективов в одну половину сетки и их выбывание на

ранних этапах розыгрыша. Чтобы не допустить этого, можно искусственно рассеять сильные команды, давая им по жребью номера в разных половинах сетки, а затем провести жеребьевку для оставшихся коллективов на свободные номера. Смешанная система представляет собой комбинацию из двух вышеописанных – круговой и с выбыванием. При этом часть розыгрыша (предварительная или финальная) проводится по схеме с выбыванием, а другая – по круговой. Например, при проведении ряда крупнейших международных турниров применяют систему с финалом для 16 команд, разбитых на 4 группы по 4 коллектива в каждой. В группах игры проводят в круг, а затем для выявления победителя используют олимпийскую систему. При этом структура второй части соревнования имеет вид (рис. 9):

Рис. 9 При такой системе уменьшается элемент случайности в первой части соревнования, вносимый жребием, а при достаточно большом числе участников сроки проведения турнира сравнительно невелики. Широко используется в практике и круговая система с последующими стыковыми играми. При этом все команды по жребью делятся на 2 подгруппы, в которых на первом этапе проводят однокруговые турниры. Затем победители подгрупп на очной встрече разыгрывают 1-е и 2-е места. Команды, ставшие в подгруппах вторые – 3-е и 4-е места и т. д.

2.3. Правила игры

Размеры.

Поле для игры представляет собой прямоугольник длиной от 90 до 120 м и шириной от 45 до 90 м.

Число игроков.

В игре участвуют две команды, каждая из которых состоит не более чем из 11 игроков, включая одного вратаря. В ходе матча допускается замена игроков запасными в количестве, предусмотренном Положением о соревновании (как правило, 2–5 человек). Минимальное количество игроков в команде, при котором она допускается к игре, 7 чело-век. Если в команде остается менее 7 игроков, игра прекращается и считается недействительной. Окончательное решение по ее результату должна вынести проводящая турнир организация. Запрещается обратная замена игроков (если это не оговорено в положении о турнире).

Продолжительность игры.

Игра длится 90 минут и делится на две половины по 45 минут. Судья должен прибавить время, потерянное на остановку игры при несчастном случае, постороннем вмешательстве или какой-либо другой причине, к той половине игры, в которой оно было потеряно, и сам определить количество потерянного времени. Судья должен прибавить время для выполнения 11-метрового удара, если тот был назначен, а время первой половины или всей игры истекло.

Начало игры.

Перед началом игры проводится жеребьевка для выбора сторон или начального удара. Команда, выигравшая жеребьевку, имеет право на выбор стороны поля или права на начальный удар. При начальном ударе все игроки должны находиться на своей половине поля. Мяч, установленный в точке центра поля, направляется ударом ноги в сторону поля противника и считается в игре после того, как пройдет расстояние, равное длине своей окружности (68–71 см). Мяч, забитый в ворота непосредственно с начального удара, не засчитывается. Мяч в игре и не игре. Мяч считается в игре, если он отскакивает в поле от штанги или перекладины ворот, древка углового флага, а также попадания в судей, находящихся в поле. Прекращать игру до свистка судьи нельзя. Мяч считается вышедшим из игры, если полностью вышел за боковую линию или линию ворот, а также, если игра остановлена судьей. Мяч в воротах. Гол засчитывается, если мяч по земле или по воздуху пересечет линию ворот. Команда, забившая больше мячей, является победителем. Если же счет равный, игра считается законченной вничью.

«Вне игры».

Игрок считается в положении «вне игры», если он в момент удара по мячу партнером находится ближе к линии ворот противника,

чем мяч, кроме случаев, когда игрок находится на своей половине поля; не менее двух противников (включая вратаря) находятся ближе его к их линии ворот; последним коснулся мяча или сыграл мячом игрок другой команды; игрок принимает мяч непосредственно после удара от ворот, углового удара, вбрасывания аута и «спорного мяча». Штрафной удар и пенальти. Штрафной удар назначается, если футболист совершает одно из следующих нарушений: ударит или попытается ударить соперника ногой или рукой; попытается повалить противника при помощи подножки или наклонившись перед ним или за ним; прыгнет на соперника или нападет на него грубо и опасно; толкнет сзади не блокирующего его соперника; будет задерживать рукой соперника или толкнет его рукой; сыграет мяч рукой (это не касается вратаря в пределах штрафной площадки). За аналогичные нарушения, умышленно совершенные игроком защищающейся команды в пределах ее штрафной площади, назначается пенальти в ее ворота. При его выполнении все игроки, за исключением бьющего и вратаря, располагаются за пределами штрафной площади. Вратарь должен стоять на линии ворот между стойками, не перемещая ступни ног до момента удара. Игрок, выполнивший 11-метровый удар, должен направить мяч вперед и не может касаться его вторично, прежде чем до мяча не дотронется другой футболист. Свободный удар назначается, если футболист совершит одно из следующих нарушений: сыграет опасно; толкнет противника плечо в плечо в тот момент, когда мяч находится на игровом расстоянии от игроков и они не намереваются им овладеть; не играя мячом, будет умышленно блокировать соперника; неправильно толкнет вратаря. Мяч, забитый в ворота соперника непосредственно со свободного удара, не засчитывается (в отличие от штрафного). При пробитии штрафных и свободных ударов соперника должны располагаться на расстоянии 9 метров от мяча. Предупреждение и удаление с поля. Футболисту дается предупреждение, если: он входит в поле или уходит с него без разрешения арбитра; систематически нарушает правила игры; словами или жестами выражает недовольство любым решением судьи; недисциплинированно ведет себя. Игрок удаляется с поля, если: он грубо ведет себя или серьезно нарушает правила игры, допускает нецензурное или оскорбительные выражения; получив предупреждение, продолжает вести себя недисциплинированно. Вбрасывание мяча. В случае когда мяч полностью вышел по земле или воздуху за боковую линию, он вводится в игру с этого места броском руками из-за головы игроком противоположной команды. При вбрасывании игрок должен стоять обеими ногами на боковой линии или за ней вне предела поля. Мяч, непосредственно брошенный в ворота из аута, не засчитывается. Если бросок произведен неправильно, вбрасывание повторяется с этого же места игроком противоположной команды. Удар от ворот. Если мяч вышел за линию ворот от игрока нападающей команды, назначается удар от ворот, который должен быть направлен только за пределы штрафной площадки. Если же мяч не покинул ее пределы, удар повторяется вновь. Мяч, забитый в ворота непосредственно с удара от ворот, не засчитывается. При выполнении удара от ворот игроки команды соперника не должны находиться в пределах штрафной площади. Угловой удар. Если мяч вышел за линию ворот от игрока защиты, назначается угловой удар. Он пробивается из углового сектора с той стороны ворот, где вышел мяч. Мяч, забитый в ворота непосредственно с углового удара, засчитывается.