

УТВЕРЖДАЮ

Президент Открытой Лиги СПб

Иванов И.Е.

## Правила игры в футбол «7 на 7»

### 1. ПЛОЩАДКА

**ПОЛЕ.** Поле для игры представляет собой прямоугольник длиной от 48 до 55 метров и шириной от 30 до 35 метров. Поле должно быть размечено хорошо видимыми непрерывными линиями. Линии на поле входят в размеры тех зон и площадей, которые они ограничивают. Длинные линии, ограничивающие поле, называются боковыми, а короткие – лицевыми линиями. Часть лицевой линии, ограниченная стойками ворот, называется линией ворот.

Поле делится на две половины средней линией, которая соединяет середины двух боковых линий. На средней линии делается отметка, обозначающая центр поля. Из центра поля проводится круг радиусом 5 метров. Из вершины каждого угла поля проводится дуга радиусом 1 метр, образующая между лицевой и боковой линией угловой сектор. За пределами поля в 5 метрах от каждого углового сектора проводится отрезок длиной 0,4 метра перпендикулярно по отношению к лицевой линии.

На расстоянии не менее одного метра с внешней стороны от боковых и лицевых линий не должно быть предметов и других препятствий, мешающих действиям игроков.

**ВОРОТА.** Они устанавливаются посередине каждой лицевой линии на равном расстоянии от угловых флагов. Ворота состоят из двух вертикальных стоек (штанг), соединенных сверху горизонтальной перекладиной. Расстояние между стойками – 4-5 метров, а расстояние от нижнего контура перекладины до поверхности поля – 2 метра. Диаметр стоек и перекладины должен быть одинаковый и составлять 7-10 сантиметров. Позади ворот к стойкам и к перекладине крепится сетка. Нижняя часть сетки надежно прикрепляется к кронштейнам или иным деталям так, чтобы не мешать действиям вратаря.

#### **ШТРАФНАЯ ПЛОЩАДЬ.**

На каждой половине поля у ворот обозначается штрафная площадь дугами радиусом 7 метров или прямоугольной формы. Проводят их от основания обеих стоек ворот. Верхние концы дуг соединяются прямой линией, которая должна быть параллельна лицевой линии и равна линии ворот.

### 2. МЯЧ

Качество и параметры.

- имеет сферическую форму;
- изготовлен из кожи или другого пригодного материала;
- имеет длину окружности не более 70 см и не менее 68 см;
- на момент начала матча имеет вес не менее 410г и не более 450г;
- имеет давление, равное 0,6-1,1 атмосферы (600-1100 г/см<sup>2</sup>) на уровне моря.
- мяч №5, при определённых ситуациях допускается игра мячом №4

Замена повреждённого мяча

Если мяч лопнул или пришёл в негодность в ходе матча, то игра останавливается:

- матч возобновляется спорным запасным мячом с места, где предыдущий мяч пришёл в негодность, за исключением, когда игра остановлена в штрафной площади, в этом случае один из судей вбрасывает спорный запасным мячом на линии штрафной площади в точке, ближайшей к месту, где предыдущий мяч находился в момент остановки игры

- матч возобновляется повторным ударом, если мяч лопнул или пришёл в негодность во время выполнения штрафного удара без стенки, 10 метрового или пенальти и не коснулся перекладины, стоек ворот или игроком не совершено нарушение.

Если мяч лопнул или пришёл в негодность, когда он не был в игре (при начальном ударе, броске от ворот, угловом, спорном, штрафном или свободном ударе, пенальти или ударе с боковой линии):

- матч возобновляется в соответствии с Правилами игры

Мяч не может быть заменён во время игры без разрешения судей.

### **3. УЧАСТНИКИ ИГРЫ.**

**КОМАНДЫ и ИГРОКИ.** Матч проводится с участием двух команд, с числом игроков в каждой не более семи, включая вратаря. Матч не может начинаться, если в составе любой из команд менее шести игроков. Минимальное количество игроков, при котором команда может продолжать игру, равно пяти. Если в какой-либо из команд по какой-либо причине останется менее пяти игроков, то матч досрочно прекращается.

К матчу не допускаются игроки, находящиеся в состоянии алкогольного или наркотического опьянения.

**ЗАМЕНЫ.** Количество замен в ходе матча не ограничено. Игрок, которого заменили, может вернуться на поле, заменив другого игрока. Замена полевых игроков производится, когда мяч в игре и не в игре.

При замене, когда мяч в игре, должны соблюдаться следующие правила:

– игрок, которого заменяют, обязан покинуть поле через боковую линию в зоне замены;

– игрок, выходящий на замену, может выйти на поле только через зону замены и только после того, как заменяемый игрок покинет поле.

Любой из игроков имеет право заменить вратаря своей команды, получив разрешение от судьи. Замена вратаря производится только тогда, когда мяч не в игре.

**ЭКИПИРОВКА ИГРОКОВ.** Игроки не должны использовать такую экипировку или одевать на себя то, что представляет опасность для него самого или для другого игрока (включая часы, очки и любого рода ювелирные изделия). Обязательными элементами экипировки игрока являются: футболка или манишка, трусы, гетры, щитки и обувь.

На задней стороне футболки (манишки) игрока должен размещаться номер в диапазоне от 1 до 99. Игроки одной команды не должны иметь одинаковых номеров. Номер на спине должен четко отличаться от цвета футболки (манишки). Цвета формы играющих команд должны отличаться друг от друга. Предпочтение в выборе цвета формы отдается команде гостей. Форма вратаря по цвету должна отличаться от формы игроков обеих команд и судей. Капитан команды обязан иметь повязку на рукаве.

Разрешается играть в мягкой обуви (кеды, кроссовки, «сороконожки»). Играть без обуви запрещается. Также запрещено использование бот с любыми видами шипов.

Для приведения своей экипировки в порядок игрок должен покинуть поле. Вновь выйти на поле он может только с разрешения судьи.

#### **4. СУДЬЯ.**

Каждый матч контролируется судьей, имеющим все полномочия по обеспечению соблюдения Правил игры в том матче, на который он назначен. Решения судьи по фактам, связанным с игрой, являются окончательными. Осуществление судьей полномочий начинается с момента заполнения протокола матча и заканчивается после его подписания.

Для реализации своих полномочий судья использует свисток, голос и жесты. В помощь судье в поле может быть назначен помощник (судья на линии). Судья и помощник судьи должны иметь одежду, отличающуюся по цвету от формы игроков обеих команд.

Судья может изменить решение только в случае, если он поймет его ошибочность или по рекомендации помощника судьи, но при условии, что он еще не возобновил игру или не закончил матч.

#### **5. ИГРА.**

**ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ.** Игра продолжается 50 минут и делится на два тайма по 25 минут. Перерыв между таймами не должен превышать 5 минут. К продолжительности каждого из таймов может быть добавлено время, потерянное в результате остановки игры. При этом судья обязан объявить капитанам команд о добавленном времени.

#### **НАЧАЛО и ВОЗОБНОВЛЕНИЕ ИГРЫ.**

Перед началом игры проводится жеребьевка и одна из команд получает право выбрать ворота, которые она будет защищать в первом тайме матча. Противоположная команда выполняет начальный удар в матче. Команда, выбравшая по жребию ворота, выполняет начальный удар во втором тайме матча. После перерыва команды меняются воротами.

**ВЗЯТИЕ ВОРОТ (ЗАБИТЫЙ МЯЧ, ГОЛ).** Мяч считается забитым в ворота, если он полностью пересек линию ворот между стойками и под перекладиной, при соблюдении следующих правил:

- мяч находился в игре;
- перед этим забившая гол команда не нарушила Правила игры.

Взятие ворот не фиксируется, если мяч попал в них без какого-либо касания:

- после броска от ворот вратарем команды-соперницы;
- после ввода мяча из-за боковой линии;
- непосредственно с начального удара или с розыгрыша «спорного мяча»;
- непосредственно со свободного удара.

Фиксирование забитого мяча осуществляется ударом с центра поля.

#### **РЕЗУЛЬТАТ ИГРЫ.**

Команда, забившая в течение всего матча большее количество мячей, считается выигравшей. Другая команда, участвующая в матче, считается проигравшей. Если обеими командами забито равное количество мячей или не было забито ни одного, то игра считается

закончившейся вничью.

## **6. МЯЧ В ИГРЕ и НЕ В ИГРЕ.**

Мяч считается не в игре в следующих случаях:

- когда он полностью пересек лицевую или боковую линию по поверхности поля или по воздуху;
- когда он коснулся предметов над полем (веток деревьев, проводов и т.п.);
- когда игра остановлена судьей.

В течение всего остального времени матча мяч считается в игре, в том числе, и в тех случаях, когда:

- мяч отскакивает в поле от стойки ворот, перекладины;
- мяч попадает в судью или его помощника, находящихся в пределах поля.

## **7. ВЛАДЕНИЕ МЯЧОМ и ЕДИНОБОРСТВО с СОПЕРНИКОМ.**

Игроки, для владения мячом, имеют право использовать все части тела, кроме рук. Вратарь же имеет право играть в мяч рукой (руками) в пределах своей штрафной площади.

Единоборство означает борьбу за позицию с физическим контактом (оттеснение от мяча плечом в плечо) на игровом расстоянии от мяча, но без использования рук и локтей. Также запрещается бороться за овладение мячом лежа и сидя. Любая борьба с вратарем в его штрафной площади в виде физического контакта запрещается. Вратарь не имеет права овладевать мячом посредством подката.

**7. Бросок от ворот** – это способ возобновления игры. Он делится на два типа, когда мяч не в игре и мяч в игре.

**БРОСОК ОТ ВОРОТ** (мяч не в игре). Производится, если:

- мяч полностью пересек лицевую линию по воздуху либо по поверхности поля;
- последним мяча коснулся игрок атакующей команды.

В этом случае, вратарь, находясь в пределах своей штрафной площади, из любой ее точки вводит мяч в игру броском рукой. Соперники при этом должны находиться за пределами штрафной площади. Мяч считается в игре, выпущенным из рук вратаря.

Разыгрывать мяч от ворот допускается в штрафной площади.

Правило 5 секунд на бросок от ворот не распространяется, но вратарю запрещается применять тактику, направленную на затягивание игры.

**БРОСОК ОТ ВОРОТ** (мяч в игре). Производится, когда вратарь возьмет мяч в руки во время игры, если:

- последним мяча коснулся игрок команды-соперницы;
- последним мяча коснулся свой игрок любой частью тела, кроме ног;
- был рикошет от своего игрока.

В этом случае вратарь может мяч не только бросить рукой, но и ударить ногой (начать

ведение мяча).

## **8. СПОРНЫЙ МЯЧ.**

После временного прекращения игры по причине, не предусмотренной правилами, при условии, что мяч непосредственно перед остановкой находился в пределах поля, игра возобновляется розыгрышем спорного мяча с того места, где мяч находился в момент остановки игры. Если мяч в это время был в штрафной площади, то игра возобновляется розыгрышем спорного мяча в ближайшей к месту остановки игры точке соприкосновения границе штрафной площади.

При розыгрыше спорного мяча должны соблюдаться следующие правила:

- мяч разыгрывают два игрока (по одному игроку от каждой команды);
- игроки должны находиться параллельно по отношению к боковой линии, спиной к своим воротам на расстоянии 0,5 метра от предполагаемого места вбрасывания мяча;
- игроки, не участвующие в розыгрыше, должны находиться на расстоянии не менее 5 метров от места вбрасывания мяча;
- мяч считается в игре только после вбрасывания его судьей и отскока от поверхности поля.

## **9. ШТРАФНОЙ и СВОБОДНЫЙ УДАРЫ.**

При выполнении штрафного или свободного удара должны соблюдаться следующие правила:

- а) производится по усмотрению судьи по свистку или без свистка;
- б) мяч устанавливается неподвижно на то место, где произошло нарушение, или, где находился мяч, когда произошло нарушение;
- в) все игроки противоположной команды должны находиться на расстоянии не менее 7 метров от мяча до тех пор, пока он не будет введен в игру;
- г) для выполнения удара отпускается не более 5 секунд, если выполнены пункты а, б, в;
- д) мяч считается в игре, когда по нему нанесен удар и он движется;
- е) выполняется ногой, при этом игрок, который совершил удар, не имеет права касаться его повторно до тех пор, пока мяча не коснется другой игрок.

В игре используются также специальные штрафные и свободные удары с дополнительными правилами:

- начальный удар;
- свободный удар;
- штрафной удар

**НАЧАЛЬНЫЙ УДАР.** Начальный удар – это способ начала или возобновления игры. Производится в начале каждого тайма и после фиксирования взятия ворот. Игроки обеих команд при этом должны находиться на своих половинах поля. Соперники команды, выполняющей начальный удар, должны находиться за пределами центрального круга, на расстоянии не ближе 5 метров от мяча, пока тот не введен в игру.

Удар выполняется по неподвижному мячу, установленному в центре поля. Мяч может быть направлен на свою половину поля.

Ввод мяча с боковой линии – это способ возобновления игры. Производится после выхода мяча за боковую линию или касания мяча предметом над полем. Бросок выполняется руками, за боковой линией. Игрок, выполняющий ввод мяча, должен сделать это в течение 5 секунд с того момента, как взял мяч под контроль.

**УГЛОВОЙ УДАР.** Угловой удар является способом возобновления игры. Он назначается,

если мяч полностью пересек линию ворот по поверхности поля или по воздуху, а также над перекладиной, и последним мяча коснулся игрок защищающейся команды. Мяч вводится в игру ногами в течении 5 секунд.

## **10. НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ и НЕДИСЦИПЛИНИРОВАННОЕ ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ.**

Нарушение Правил игры, и недисциплинированное поведение игроков наказываются штрафными и свободными ударами, а также удалениями на две минуты и до конца матча.

**ШТРАФНОЙ УДАР.** Право на выполнение штрафного удара предоставляется противоположной команде в случае совершения игроком любого из следующих нарушений:

- удар или попытка ударить соперника ногой;
- подножка или попытка сделать сопернику подножку;
- прыжок на соперника;
- атака соперника;
- удар или попытка ударить соперника рукой (локтем);
- толчок соперника.

Право на выполнение штрафного удара также дается противоположной команде, если игрок:

- при отборе мяча у соперника, коснется его раньше, чем мяча;
- задержит соперника;
- плюнет в соперника или в кого-либо другого;
- умышленно сыграет в мяч рукой.

Если одно из перечисленных выше нарушений совершит игрок защищающейся команды в пределах штрафной площади, когда мяч находился в игре, то атакующая команда получает право на пенальти.

При этом не имеет значения, где находился мяч в момент нарушения.

**СВОБОДНЫЙ УДАР.** Право на выполнение свободного удара предоставляется противоположной команде, если вратарь, находясь в пределах своей штрафной площади, совершит любое из следующих нарушений:

- снова коснется мяча руками после того, как выпустит его, и мяч не коснется любого другого игрока;
- применит тактику, направленную на затягивание игры;
- коснется мяча руками после того, как партнер по команде намеренно отдаст ему пас ногой.

Свободный удар назначается и в том случае, если игрок, по мнению судьи:

- сыграет в опасной манере в непосредственной близости от соперника;
- не играя в мяч, умышленно мешает продвижению соперника (блокирует);
- сыграет в мяч сидя или лежа;
- более 5 секунд вводит мяч из-за боковой линии, выполняет штрафной, свободный или угловой удар;
- повторно коснется мяча после выполнения штрафного или свободного удара;
- нарушает численный состав команды или правило «летучей замены»;
- создает помехи вратарю;
- умышленно возвращает мяч вратарю головой или телом после броска от ворот (мяч не в игре),

если мячом не сыграл или не коснулся соперник;

– овладеет мячом путем обмана;

– совершит любое иное нарушение, не упомянутое выше, за которое игра останавливается для вынесения игроку устного предупреждения или удаления его на три минуты.

Если одно из перечисленных выше нарушений совершит игрок защищающейся команды в пределах штрафной площади, то свободный удар производится с ближайшей к месту нарушения точки соприкосновения границы штрафной площади.

**УДАЛЕНИЕ на ДВЕ МИНУТЫ** Игрок должен быть удален на две минуты при получении красной карточки. Производится штрафной удар. По истечении штрафных минут либо при взятии ворот командой, играющей в меньшинстве, нарушившая команда имеет право выпустить недостающего игрока на замену. Игрок, удаленный с поля на две минуты, не имеет права участвовать в игре, а также находиться в зоне замены.

Судья вправе наказать двухминутным удалением капитана команды, представитель или болельщики которой ведут себя недисциплинированно, мешают проведению матча.

Фиксирование штрафного времени после удаления игрока осуществляется с момента последующего ввода мяча в игру.