

ЛЬВІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ

# СЛОВНИК ФУТБОЛЬНОЇ ТЕРМІНОЛОГІЇ

(методичний посібник)

СОЛОМОНКО Василь Васильович  
СОЛОМОНКО Олександр Васильович

Львів-2009

ЛЬВІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ

Величшовичу тину  
професору, з повагою  
Драганюк  
16.07.2009

## СЛОВНИК ФУТБОЛЬНОЇ ТЕРМІНОЛОГІЇ

(методичний посібник)

**СОЛОМОНКО Василь Васильович**

**СОЛОМОНКО Олександр Васильович**

Львів-2009

## **СОЛОМОНКО Василь Васильович**

- Заслужений працівник фізичної культури і спорту, Заслужений тренер України, професор кафедри теорії і методики фізичного виховання Львівського державного університету фізичної культури.

## **СОЛОМОНКО Олександр Васильович**

- кандидат педагогічних наук, професор кафедри футболу Львівського державного університету фізичної культури, керівник комплексної науково-методичної групи ФК «Карпати» (Львів).

Словник футбольної термінології містить тлумачення термінів запозичених із мов різних країн світу, якими користуються фахівці, тренери, футболісти, журналісти і мало знайомі широкому колу шанувальників улюбленої гри.

Ми намагались створити словник футбольної термінології в основу якого покладено науковий підхід та багаторічний практичний досвід.

### **Рецензенти:**

Падура М.Ф., професор, завідувач кафедри української та іноземних мов Львівського національного університету ветеринарної медицини та біотехнологій імені С.З. Гжицького

Блащак І.М., кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри фізичного виховання Львівської комерційної академії

Дмитрасевич Я.І., заслужений тренер України, майстер спорту, тренер-викладач Львівського училища фізичної культури

## ПЕРЕДМОВА

В нашій країні футбол вже давно став улюбленим видом спорту, що міцно увійшов в наш побут і справляє дедалі відчутніший вплив на життя всього суспільства. Сьогодні вже існує наука про футбол, створені наукові лабораторії та вищі спеціалізовані навчальні заклади, які ведуть підготовку висококваліфікованих фахівців. Щороку видаються книги та багато публікацій з футболу. Великими тиражами друкуються спортивні газети та журнали. Невід'ємною частиною цього процесу є і розвиток футбольної термінології.

Крім прямого призначення словника, його завданням є дати вичерпну інтерпретацію футбольних термінів, які широко використовуються фахівцями, тренерами, журналістами та футболістами в повсякденному спілкуванні.

Окремі терміни утворені із давньогрецької, латинської і частково з інших іноземних мов, які часто зустрічаються в спілкуванні, тому словник має на меті дати коротке тлумачення слів. Деякі терміни використовуються в багатьох мовах світу. Наприклад: арбітри, ритм, темп, система та інші.

Словник футбольної термінології видається в Україні вперше. Він містить інтерпретацію переважної більшості термінів, що використовуються в сучасному футболі.

Словник розрахований на причетних до футболу фахівців, тренерів, футболістів, викладачів фізичної культури, науковців, журналістів, а також чисельних шанувальників футболу в Україні.

**АНСАМБЛЬ** - французьке слово, яке означає разом. Це взаємна узгодженість стійке ціле. Склад виконавців у мистецтві. Спільна участь кількох осіб у виконанні музичного твору. Сукупність будинків, утворюючих єдину архітектурну композицію.

**В футболі ансамбль** - це поєднання гравців, які відрізняються якостями, що доповнюють один одного і підвищують загальний рівень можливостей команди в тактичному плані.

У кожного гравця є відповідні якості, які чітко виділяються. У одного швидкій біг, у іншого схильність до комбінування, обведення, ударів по воротах та ін., що разом створює єдиний ансамбль.

**АРБІТР** – для проведення футбольного матчу призначається арбітр наділений виключними повноваженнями у відношенні використання та трактовки правил гри у даній грі.

**АСИСТЕНТ АРБІТРА** – на кожний матч призначається два асистенти арбітра, в коло обов'язків, яких входить сигналізувати прапорцем про вихід м'яча за межі поля, яка із команд одержує право на виконання кутового удару, удару від воріт, вкидання м'яча із-за бічної лінії, про перебування гравця в положенні "поза грою", про необхідність заміни гравців, коли відбулось порушення Правил гри або будь-якій інший інцидент поза полем зору арбітра та ін.

**АТАКА** - це дія, яка розпочинається після оволодіння м'ячем командою, яка захищалась і одержала можливість започаткувати і розвивати атакуючі дії власної команди.

Якщо один із учасників захисту, в результаті втрати м'яча суперником, виконав довгу передачу партнеру в вперед, - він тим самим розпочав контратаку. Контратака є небезпечною тому, що суперник після зриву атаки не встигає повернутися в оборону і зайняти відповідні позиції.

**Б'ЮЧА НОГА** - нога, якою гравець виконує удари, або передачі м'яча. Її часто називають "сильнішою ногою".

**БУТСИ** - взуття з шипами, в якому гравці грають. Шипи можуть бути змінними, що залежить від поверхні поля, на якому проводиться гра.

**ВВЕДЕННЯ М'ЯЧА У ГРУ УДАРОМ ВІД ВОРІТ** – м'яч, що перетнув лінію воріт, якого останнім торкнувся суперник, вводиться у гру з меж воротарського майданчика ударом від воріт воротарем або будь-яким іншим гравцем команди. М'яч нерухомир.

**ВЕДЕННЯ М'ЯЧА** - це почергові поштовхи м'яча ногою (правою, лівою) на різні відстані. Якщо простір вільний – м'яч можна спрямувати вперед на 7-10 м. Якщо вільного простору немає - гравець, щоб зберегти його під своїм контролем, штовхає м'яч перед собою на короткі відстані 1-1,5 м. В такому випадку він має можливість миттєво переходити на інші дії. Ведення здійснюється по прямій, з прискоренням, зі зміною ритму, зі зміною напрямків руху та ін.

**ВИБІР МІСЦЯ** – визначається рівнем творчого мислення футболіста, де вирішальним фактором є швидкість і характер поведінки гравця, тобто ефективність розв'язання ним тактичних ситуацій.

**ВИБІР ПОЗИЦІЇ** - це по суті гра без м'яча, яка спрямована на одержання м'яча, у вигідній для продовження атаки позиції або для нанесення небезпечного удару по воротах. Вибір позиції часто здійснюється з метою відволікання суперника і створення вигідної ситуації для партнера.

Вибір позиції в нападі різниться від вибору позиції в захисті.

**ВИБІР ВОРІТ** - команди вишиковуються в центральному колі поля перед початком гри, арбітр запрошує капітанів на проведення жеребкування, тобто права вибору воріт. Кожен із капітанів обирає ту чи іншу сторону монети. Арбітр підкинув монету ввєрх і ловить або опускає її на землю. В залежності від того, на яку сторону вона лягла - той із капітанів вибирає право початку гри або ті, чи інші ворота.

**ВИКИДУВАННЯ М'ЯЧА РУКОЮ** - після оволодіння м'ячем воротар організує швидку атаку власної команди, вкидуючи м'яч рукою вільному гравцеві не виходячи за межі штрафного майданчика.

**ВИЛУЧЕННЯ** - арбітр вилучає гравця з поля (показав червону картку), якщо той допустив порушення одного із наступних пунктів Правил гри:

- одержав повторне попередження за недисципліновану

поведінку або інші порушення;

- за навмисний удар суперника рукою або ногою з ризиком нанесення травми;
- за нецензурні вислови на адресу суперника, арбітра, партнера і т.п.
- небезпечний напад на суперника з метою нанесення травми;
- за фол “останньої надії”.

**ВИСОКИЙ М'ЯЧ** - відбитий або спрямований одним із гравців по високій траєкторії. Це переважно м'ячі, спрямовані на середні та далекі відстані.

**ВИХІД М'ЯЧА ЗА МЕЖІ ПОЛЯ** – фіксується арбітром, у випадках, коли м'яч повністю перетнув бічну лінію або лінію воріт.

**ВІДБИРАННЯ М'ЯЧА** - як тільки гравець команди, яка володіє м'ячем, хоча б на мить втрачає контроль над м'ячем, суперник негайно застосовує один із ефективних способів відбору, а саме:

- поштовхом суперника, що володіє м'ячем, в плече;
- накладанням на м'яч стопи;
- підкатом;
- стрибком.

Всі способи відбору м'яча спрямовані на втрату гравцем, який володіє м'ячем, рівноваги, а значить втрати контролю над м'ячем.

**ВІДБІЙНИЙ УДАР** - це безадресний удар по м'ячу. Застосовується з метою усунення небезпеки, що виникла перед власними воротами або в умовах боротьби з суперником.

**ВІДДАЧА М'ЯЧА** - у випадках, коли розвиток атаки загальмувався і з метою збереження м'яча під контролем власної команди, гравець здійснює передачу захисникам або воротареві з метою зміни напрямку атаки.

**ВІДНОВЛЕННЯ ГРИ** - арбітр зупиняє гру для надання гравцеві, що одержав травму, необхідної медичної допомоги та у випадку виходу на поле сторонніх осіб або неспортивної поведінки гравців команд що зустрічаються, симуляції та інші. В таких випадках гра відновлюється введенням м'яча у гру в залежності від умов, в яких гру було зупинено, вкиданням спірного м'яча або

вкиданням його з-за бічної лінії, вільним, штрафним ударом, ударом від воріт.

М'яч забитий у ворота безпосередньо з вільного удару не зараховується.

**ВІДТЯГУВАННЯ СУПЕРНИКА** - щоб створити умови для партнерів по команді окремі гравці обирають таку позицію на полі, яка вимагає безперервного контролю за їх діями з боку захисників завдяки чому створюються кращі перспективи для виходу на небезпечні позиції до воріт суперника і нанесення удару без перешкод.

**ВІЛЬНИЙ УДАР** - цим ударом карається гравець, що допустив порушення одного із наступних пунктів:

- повторне торкання м'яча гравцем, який виконував вільний удар;
- не дотримання відстані 9,15 м від м'яча;
- після введення м'яча у гру воротарем, той повторно торкнеться його рукою, ногою;
- за небезпечну атаку суперника;
- за блокування суперника;
- м'яч вважається введеним у гру, якщо після удару ногою він покинув межі штрафного майданчика та інші.

**ВЛАСНА ПОЛОВИНА ПОЛЯ** - це половина поля, на якій розташовуються гравці команди згідно проведеного арбітром жеребкування. В другій половині гри між командами відбувається обов'язкова зміна воріт.

**ВОЛОДАР КУБКУ** – це команда, яка всі ігри провела без поразки (в залежності від Регламенту змагання), тобто стала переможцем і нагороджується кубком. Кубок може бути перехідним де щороку володарем може бути інша команда. В інших випадках може вручатися переможцю і навічно. Все залежить від того, як передбачено Положенням змагань.

**ВОРОТАР** - єдиний гравець команди, якому Правилами гри дозволено ловити м'яч руками в межах штрафного майданчика. Під час небезпечних ударів, в екстрених випадках відбиває м'яч ногами, а м'ячі, що летять верхом - кулаками (одним, двома). Якщо перед



воротами може виникнути можливість повторного нанесення удару тоді переводить м'яч через верхню перекладину або поза бічні стійки воріт на кутовий. Після ловлі руками вводить м'яч у гру ударом з меж штрафного майданчика ударом з рук, а після того як м'яч покинув межі поля, і останнім його торкнувся суперник, - м'яч вводиться у гру ударом з меж воротарського майданчика.

**ВОРОТАРСЬКИЙ МАЙДАНЧИК** – із позначок визначених на лінії воріт на відстані 5,5 м від внутрішньої частини кожної зі стінок воріт, під прямим кутом до лінії воріт проводяться дві перпендикулярні лінії довжиною по 5,5 м. Кінці лінії з'єднуються лінією паралельною лінії воріт. Створений таким чином прямокутник і називається воротарським майданчиком.

Після виходу м'яча за лінію воріт від гравця команди суперниці, м'яч вводиться у гру з меж воротарського майданчика будь-яким гравцем команди.

М'яч вважається введеним у гру у випадку, якщо після удару жоден із гравців не торкнеться його в межах штрафного майданчика.

**ГАРМАТНИЙ УДАР** - це удар по воротах, виконаний гравцем з максимальною силою.

**ГОЛ** - це коли м'яч повністю перетнув лінію воріт по землі або по повітрі між двома стійками та поперечиною воріт, а арбітром при цьому не зафіксовано жодних порушень Правил гри.

**ГОСПОДАРИ ПОЛЯ** - команда, яка в календарі змагань позначена першою - є господарем поля. На керівників команди-господарів покладається обов'язок підготовки поля для гри, обслуговуючого персоналу, забезпечення громадського порядку і таке інше.

**ГРА НА ОДНІ ВОРОТА** - команда, яка має ігрову перевагу над суперником, проводить гру на половині поля суперника в безперервних атаках, намагаючись досягти якнайбільшого результату зустрічі. Такий варіант гри часто застосовується в тренувальному процесі для відпрацювання атакуючих або захисних дій команди.

**ГРА В ОДИН ДОТИК** - це гра без зупинок м'яча. Такий спосіб ведення гри застосовується командою з високим рівнем фізичної

підготовки і яка намагається вести гру у високому темпі. Недоліком такого способу гри є часті втрати м'яча за рахунок помилок в передачах. Цей спосіб ведення гри є вельми ефективним, особливо на підступах до штрафного майданчика суперника або в його штрафному майданчику, де створюються умови для нанесення завершального удару по воротах.

**ГРА З ГАНДИКАПОМ** (зрівнювальні змагання) - проводиться під час зустрічей команд різного рівня підготовленості. Слабка команда одержує певну перевагу в кількості голів, що доводиться до відома команд ще до початку зустрічі або після її закінчення.

Якщо гандикап командам не відомий до початку матчу - тоді боротьба на полі загострюється, оскільки суперники прагнуть здобути перемогу з максимально можливим рахунком.

**ГРА КОРПУСОМ** - гравець, що володіє м'ячем, прикриває його корпусом і не дозволяє супернику втрутитися у гру. Такі дії Правилами гри допускаються тільки на ігровій відстані, тобто на відстані 1-1,5 м від м'яча. Подібні дії корпусом на більшій відстані від м'яча вважаються порушенням Правил гри.

**ГРА В ОДИН ТА ДВА ДОТИКИ** - якщо гравець виконує передачу м'яча партнеру без зупинки, - це означає, що він грає в один дотик. Якщо гравець спочатку зупиняє м'яч, а потім його передає партнеру, тоді він грає в два дотики до м'яча.

Однак, при введенні м'яча у гру з центра поля, від воріт, при виконанні вільних та штрафних ударів дії в два дотики до м'яча є порушенням Правил гри.

**ГРА РУКОЮ** - якщо гравець зупинив м'яч рукою або змінив напрямок його руху - він карається жовтою карткою за навмисну гру рукою за що признається штрафний удар з місця порушення Правил гри. Якщо м'яч потрапив в руку суперника з близької відстані - таке порушення не карається, оскільки вважається не навмисним.

**ГРА НИЗОМ** - це гра, коли передачі здійснюються таким чином, що м'яч котиться по землі або летить не вище висоти колін. Такий спосіб ведення гри вигідний тим, що гравцеві не доводиться

концентрувати свою увагу на місці опускання м'яча на землю та розташуванні партнерів по команді і гравців суперника.

**ГРА БЕЗ М'ЯЧА** - важлива складова тактики гри. Гравець, пересуваючись, обирає таку позицію, яка обов'язково повертає увагу суперника, який вимушений здійснювати контроль за діями свого підопічного, і таким чином спрощує можливості активно обирати вигідні позиції партнерам по команді. Цей вид діяльності гравців пов'язаний зі зміною місць.

**ГРУПОВИЙ ТУРНІР** - це змагання, в яких бере участь велика кількість команд, а для їх проведення відведено мало часу. В таких випадках організатори розподіляють всіх учасників на групи. Так, наприклад, проводяться ігри Ліги Чемпіонів європейських країн та інші змагання. Звідси і назва "груповий турнір".

**ДВОСТОРОННЯ ГРА** - проводиться між двома командами повними або неповними складами в залежності від розв'язання завдань, поставлених тренером в тренувальних заняттях. Двостороння гра може проводитися з запрошеним суперником, який в найбільшій мірі відповідає особливостям гри наступного суперника.

**ДУБЛЮЮЧИЙ СКЛАД** - це гравці, з якими тренери працюють на перспективу. Серед них є і гравці, здатні замінити дискваліфікованого або травмованого гравця основного складу. Для підтримування гравців на відповідному спортивно-технічному рівні дублюючі склади беруть участь в Чемпіонаті України серед молодіжних команд.

Команди першої та другої ліги, також розглядаються як резерв для команд вищої ліги (якщо вони є фарм-клубами клубів вищої ліги).

**ЕКІПРУВАННЯ ФУТБОЛІСТА** – гравцям не дозволяється виходити на гру з будь-якими предметами, які можуть стати причиною небезпеки для власного здоров'я або здоров'я гравців команди суперника. Це стосується різноманітних ювелірних прикрас та інших предметів.

В комплект обов'язкового екіпування гравця входить футболка, труси, гетри, щитки, бутси. Щитки повинні повністю прикриватись гетрами і бути виготовленими з гуми, пластмаси або їм

подібних заміників, які надійно забезпечують необхідну ступінь безпеки гравця.

Колір форми воротаря повинен відрізнятися від форми польових гравців, арбітра та асистентів арбітра.

**ЖОНГЛЮВАННЯ** - це підбивання м'яча вверх різними частинами стопи, стегна, головою та інше, не дозволяючи йому торкнутися землі.

**ЗАКРИВАННЯ КУТА НАПАДАЮЧИМ** - завданням нападаючих є створювати перед воротами суперника небезпечні ситуації. Під час гри крайні нападаючі часто виконують прострільні (флангові) передачі вздовж лінії воріт, або верхом поперек штрафного майданчика, на які виходить один із нападаючих або півзахисників, закриваючи дальній кут, з метою нанесення удару по воротах.

**ЗАПІЗНІЛА ПЕРЕДАЧА** - в футболі розрізняють передчасні, своєчасні і запізнілі передачі м'яча. Передчасна та запізніла передача призводить до втрати м'яча, хоча з точки зору техніки виконана правильно, але з запізненням.

**ЗАМІНА ГРАВЦЯ** - в протокол змагань вноситься 18 гравців. На гру виходить 11 гравців, які вважаються основними, а всі інші є запасними гравцями. Кількість замінів гравців у різних змаганнях є різною. В міжнародних змаганнях, чемпіонаті України (Лізі Чемпіонів, Чемпіонаті Європи, Світу та інших) дозволяється заміна трьох гравців. Тренери проводять заміни гравців, якщо хтось із них одержав травму, з причин втоми, гравець не справляється з одержаним завданням, тренер намагається змінити хід гри та ін.

**ЗАМІНА М'ЯЧА** – відбувається якщо він не відповідає Правилам гри, тобто втратив форму, недостатній внутрішній тиск, розірвалась камера або верхня оболонка та ін.

**ЗАТРИМКА СУПЕРНИКА** - щоб не дозволити супернику з м'ячем вийти з-під контролю, гравці часто користуються затримкою рукою (одною, двома), підставляють корпус на шляху руху нападаючого на неігровій відстані та ін., тобто свідомо порушують Правила гри.

**ЗАТЯЖКА ЧАСУ ГРИ** - цим прийомом користуються гравці команди, яку влаштовує результат або з метою зберегти перевагу в забитих м'ячах. Способи затяжки часу: імітація травми, передача м'яча один одному при введенні його у гру, викидування з-за бічної лінії, тривале встановлення м'яча на місце порушення, відкидка м'яча після зупинки гри та ін.

**ЗАХИСНИКИ** - команда складається з трьох ліній: захисту, гравців середини поля та нападу. В сучасному футболі лінія захисту складається з трьох або чотирьох гравців в залежності від системи обраної командою на гру. Завданням лінії захисту є не допустити до ударів по власним воротам суперником, позбавляти нападаючих можливості вільно приймати м'яч, протидіяти обведенню з боку нападаючих, перехоплювати м'яч, організувати і самому підключатись до атаки воріт суперника.

**ЗАХИСНИЙ РЕЗЕРВ** - команди, які грають з рівноцінним суперником, або який має ігрову перевагу, створюють захисний резерв, тобто збільшують чисельний склад гравців в обороні, свідомо віддаючи йому територіальну перевагу.

**ЗВІЛЬНЕННЯ З-ПІД ОПІКИ СУПЕРНИКА** - суперник під час гри невідступно контролює дії свого підопічного. Для звільнення з-під його опіки, нападаючий застосовує різноманітні дії, зокрема, змінюючи швидкість та напрямок бігу, фінти (оманливі рухи ногами, тулубом), змінюючи ритм пересувань та ін.

**ЗІГРАНІСТЬ** - чіткі техніко-тактичні та рухові дії між гравцями і взаєморозуміння в атаці і обороні прийнято називати зіграністю. В іграх окремих команд створюється враження, що гравці настільки синхронно і безпомилково взаємодіють між собою, що вони один одного відчують майже не дивлячись на місце розташування, тобто діють не дивлячись один на одного.

**ЗМІНА ВОРІТ** - команди міняються воротами після першого тайму (після 45-ти хвилин гри). В іграх на Кубок, якщо основний час гри закінчився з нічийним результатом, для виявлення переможця призначається додатковий час (два тайми по 15 хвилин) зі зміною воріт після перших 15 хвилин гри.

**ЗМІНА МІСЦЯМИ** - під час гри між гравцями команди, яка атакує або захищається, відбувається зміна місцями. Цей спосіб ведення атаки або захисту має на меті створити умови для одержання м'яча від партнера без активного втручання суперника.

**ЗОВНІШНЯ ЧАСТИНА ПІДЙОМУ** - це частина стопи, розташована зовні від шнурівки взуття (бутс).

**ЗУПИНКА ГРИ** - арбітр зупиняє гру в випадках не передбачених Правилами, якщо на полі з'явилась стороння особа, у гру втрутились глядачі, гравець одержав травму і йому необхідна медична допомога, несприятливі метеорологічні умови, пошкоджено освітлення і таке інше.

**ЗУПИНКА М'ЯЧА** - переважну більшість м'ячів гравець зупиняє. М'яч можна зупинити внутрішньою, зовнішньою частиною стопи, серединою підйому, підошвою, верхньою частиною носка, стегном, животом, грудьми, головою. В залежності від способу переміщення м'яча (по землі, по повітрю, опускається зверху або стрибаче) гравець і обирає відповідний спосіб зупинки.

**ІГРОВА СИТУАЦІЯ** - будь-яка ситуація виникає завдяки відповідному комплексу факторів, які під час гри безперервно змінюються. Кожна ситуація - це конкретне завдання, яке гравцям доводиться вирішувати негайно. Як тільки ситуація вирішена - вона зникає і знову виникає нова.

Гра, власне і складається з ситуацій, які безперервно змінюються і суттєво відрізняються одна від другої (в нападі, в центрі поля, в захисті і таке інше).

Деякі ситуації у грі повторюються, тобто виникають частіше. Їх називають стандартними. Гравцям їх доводиться вирішувати індивідуально або колективно.

Індивідуальне рішення ситуацій (в нападі, захисті) розв'язується шляхом ігрової діяльності одного гравця. Гравець вирішує її. Але будь-яка його діяльність має дві сторони під час її вирішення:

- тактичну - що створюється процесом мислення, тобто вибором найбільш правильного і раціонального рішення;
- технічну - закладену на раціональному способі обраного рішення.

Однак, це одне ціле і відділяти їх одне від одного не слід.

Коллективне рішення ігрових ситуацій здійснюється за допомогою комбінацій.

**ІГРОВИЙ ТИП ТРЕНУВАННЯ** – це ігрові вправи та ігри зі зменшеними складами команд, ігри захист проти нападу, ігри з чисельною перевагою на боці захисників або нападаючих, двосторонні ігри з виконанням одержаних від тренера індивідуальних завдань, ігри з умовами (після визначеної кількості передач, нанести удар по воротах або перейти від оборони до нападу, і навпаки), спарингові, контрольні, товариські ігри, ігри на зменшених майданчиках та інші.

Такий тип тренувань проводиться з метою максимального їх наближення до умов змагань.

**ІНДИВІДУАЛЬНА ГРА** - є важливим засобом тактики, оскільки позбавляє суперника часу організувати оборону. Важливе значення має і місце, де гравцеві вигідно діяти індивідуально. Індивідуальна гра є найбільш ефективною в нападі. Ведення м'яча від штрафного майданчика в глибину поля не вважається проявом індивідуальної майстерності.

Індивідуальна тактика проявляється в: єдиноборствах, обведеннях, проривах, відкриваннях, поштовхах суперника в плече та уходах з м'ячем, прикриваннях м'яча.

Індивідуальна тактика якісно доповнює комбінаційну гру, розширює і збагачує її.

Гравець приймає самостійні рішення саме в індивідуальній грі, що залежить від швидкості, оцінки обстановки, ігрового досвіду, вміння мужньо сприймати свої помилки у грі та ін.

**ІНДИВІДУАЛЬНЕ ТРЕНУВАННЯ** – спрямоване на розвиток окремих рухових якостей, що відстають у гравця та вдосконалення окремих прийомів техніки, а також індивідуальних тактичних дій та на відновлення функціонального стану гравця, який пропустив низку тренувань в результаті хвороби або травми та інше.

**КВАЛІФІКАЦІЯ (РЕЙТИНГ) КОМАНД** - визначається рівнем підготовленості команд (технічної, тактичної, фізичної, вольової). За результатом участі у змаганнях Федерація футболу України та підлеглі їй асоціації розподіляють команди на ліги: дитячо-

юнацька, аматорська, вища, перша, друга ліги, серед яких проводяться першості, розіграші кубків та чемпіонати. За підсумками участі в змаганнях, між командами відбуваються переходи з вищої до нижчої ліги і навпаки, а також визначаються претенденти для участі в іграх Єврокубкових турнірів (Ліги Чемпіонів, Кубку УЄФА), здійснюється відбір гравців до збірних команд (юнацької – різних вікових груп, молодіжної, олімпійської та національної збірної команди України).

**КИДОК НА М'ЯЧ** - це фаза польоту воротаря після відштовхування від землі, з метою ловлі або відбивання м'яча, для збереження воріт своєї команди недоторканими.

**КОМАНДА** – це одинадцять гравців, які протягом гри виконують різні за змістом специфічні функції спрямовані на здобуття перемоги над суперником.

В команді, гравці розподіляються на універсалів, напівуніверсалів, та спеціалістів (гравців вузької спеціалізації).

Універсальний гравець – футболіст здатний самостійно виконувати будь яке ігрове завдання на будь якій ділянці поля (в захисній та атакуючій фазах гри).

Напівуніверсальний гравець – футболіст здатний надійно та якісно виконувати ігрові завдання самостійно тільки в одній фазі гри (захисній або атакуючій).

Спеціалісти – це футболісти (гравці) вузької спеціалізації, які здатні виконувати ігрові завдання тільки в одній фазі гри та на типових для них ділянках поля.

**КОМАНДА ГОСТЕЙ** – команда, яка бере участь в змаганнях і згідно календаря змагань проводить гру на полі суперника, тобто в гостях.

**КОМБІНАЦІЇ** - це взаємодія двох і більше гравців, які здійснюють колективний тактичний задум. Це серія з двох-трьох-чотирьох передач м'яча, які як, правило награні в ході тренувальних занять.

Ігрові комбінації в значній мірі сприяють оволодінню ігровими діями, що у відповідній мірі відображає рівень техніки. В комбінації, під час рішення ігрової ситуації виступає колективна форма цілого комплексу проблем, що залежить від взаємодії кількох партнерів. Це,



перш за все, часова і просторова синхронність дій, що є обов'язковою умовою успішного завершення комбінації.

В комбінаціях недопустимими вважаються стандартні дії, за виключенням стандартних положень. На базі малоходових комбінацій створюються багатоходові. Багатоходові комбінації вивчати не потрібно, оскільки вони користі команді не приносять. Одно-двоходові комбінації є справою техніки. У хороших командах вони стають стандартними. Із них, по суті, складається тактика, хоча вони є справою техніки.

**КОМПЕНСОВАНИЙ ЧАС** - час гри втрачається з наступних причин: заміна гравців, перерви у грі для надання медичної допомоги травмованому гравцеві, евакуація травмованого гравця за межі поля, навмисне затягування часу гри та інші причини. Арбітр всі витрати часу компенсує, тобто продовжує гру до фактичного її закінчення.

**КОМПЛЕКСНИЙ ТИП ТРЕНУВАННЯ** – поєднує два і більше типів тренувань в одному занятті. Це може бути техніка і тактика, техніка і фізична підготовка, техніка, тактика та фізична підготовка, або швидкість і сила, витривалість і сила та інші.

**КОРОТКА ПЕРЕДАЧА** - гравець, який володіє м'ячем, робить передачу партнеру, щоб зіграти з ним в "стінку", або створити йому хороші умови для проходу до воріт, або для нанесення завершального удару по воротах.

**КУТОВИЙ УДАР** – виконується із сектору утвореного на з'єднанні лінії воріт з бічною лінією, де встановлюється флагшток висотою 1,5 м з розмірами полотнища 60 x 40 см.

Кутовий удар призначається у випадках коли м'яч повністю перетнув лінію воріт по землі або по повітрю, після того як останнім його торкнувся гравець команди, яка захищалась.

Перед виконанням кутового удару, м'яч встановлюється в сектор кутового удару біля флагштока. Пересувати флагшток не дозволяється. Гравці команди суперника можуть розташовуватися на відстані, не ближче 9,15 м від кутового сектору, до тих пір, доки м'яч не буде введено у гру. Кутовий удар виконується ногою. М'яч вважається введеним у гру після його зрушення з місця.

Якщо м'яч потрапляє у стійку флагштока і не перетнув меж

поля, він залишається у грі.

М'яч забитий у ворота суперника безпосередньо з кутового удару зараховується.

**ЛІГА ЧЕМПІОНІВ** - змагання, які проводяться кожного року серед команд Чемпіонів країн Європи. Останнім часом до участі в іграх Ліги Чемпіонів від країн з високо розвинутим футболом керівництво УЄФА допускає по дві і більше команд.

**ЛІДЕРИ (ПРОВІДНІ ГРАВЦІ)** - це особи, які змушують своїми позитивними ігровими діями привертати до себе увагу захисників суперника (одного або кількох), чим полегшують дії партнерів по команді. До таких гравців відносяться Дрогба, Рональдіньо, Шевченко, Кака, Рональду та інші.

Провідні гравці італійських, іспанських, бразильських, голландських та інших клубів здатні добре передбачати напрямки передач, виконувати їх точно з необхідною силою, на відповідну відстань і здатні самостійно вирішувати ігрові задачі. Саме ця здатність і характеризує їх, як лідерів окремих команд.

**ЛІНІЯ СЕРЕДИНИ ПОЛЯ** - розподіляє поле на дві рівні частини. Перед початком гри гравці команд розташовуються кожна на своїй половині. Перебування гравця на чужій половині поля до початку гри вважається порушенням Правил. Лінія середини поля служить і для визначення положення "поза грою".

Гравець, перебуваючи на чужій половині поля, не буде знаходитись в положенні "поза грою" у випадках вибивання м'яча від воріт, при викиданні м'яча із-за бічної лінії, при розігравші спірного м'яча та при подачах кутових ударів.

**ЛОВЛЯ М'ЯЧА** - у футболі тільки одному гравцеві (воротарю) дозволено ловити м'яч руками в межах штрафного майданчика. Ловити м'ячі доводиться: що котяться по землі, летять на різній висоті (низьколетящі, що летять на висоті зросту воротаря і високолетящі, що летять вище зросту воротаря). Ловля таких м'ячів здійснюється з падінням, стрибком і т.п.

**МАНЕВРУВАННЯ** – проявляється в насиченості, гри комбінаціями (комбінаційними діями) і здійснюється з метою

найвигіднішого згрупування сил на відповідній ділянці поля. Гра без м'яча є найскладнішим мистецтвом тактики футболу.

Маневрування може бути істинним, з метою одержання м'яча і замаскованим з метою концентрації власних сил на відповідній ділянці поля. Тому важливо, щоб гравці пересувалися не взагалі, а обов'язково з врахуванням ігрової ситуації.

Маневрування повинно бути економним і неочікуваним для суперника.

**МЕЖІ ПОЛЯ** - поле обмежено лініями, по довжині бічними, а по ширині – лініями воріт.

**М'ЯЧ** - окружність 68-70 см. Вага 450-410 гр., внутрішній тиск 0,6-1,1 атмосфер.

**М'ЯЧ, ЩО КОТИТЬСЯ** - переданий партнером низом і котиться по землі. Гравець, який виконує передачу низом, може надати м'ячу відповідні оберти у вигляді переміщення дугою в середину або назовні. Тобто технічні гравці здатні виконувати так звані обвідні передачі або удари по воротах. Їх часто називають "крученими".

**НАКЛАДКА** – це грубий, небезпечний прийом, де гравець навмисно виставляє пряму ногу на зустріч носі суперника, що наносить удар по м'ячу. За застосування такого прийому гравець карається штрафним ударом, а у випадку наміру навмисного нанесення травми карається жовтою або навіть червоною картою, тобто вилученням з поля.

**НАПАДАЮЧИЙ (НАПАДНИК)** - гравець лінії нападу, де згідно систем гри, якими користуються в сучасному футболі, може бути один, два або три нападаючих, тобто крайній (лівий, правий) та центральний.

**НАПІВВИСОКИЙ М'ЯЧ** – м'яч, який після передачі або удару летить не вище росту гравця.

**НАСОС** – прилад, яким підкачують м'яч до придатного для гри (згідно Правил) внутрішнього атмосферного тиску.

**НЕБЕЗПЕЧНА АТАКА** - створюється шляхом виходу гравця на простір перед воротами, звідки безпосередньо можна нанести небезпечний удар по воротах.

**ОДИНАДЦЯТИМЕТРОВА ПОЗНАЧКА** – розташована на відстані 11-ти метрів від лінії воріт. Використовується для виконання 11-ти метрових штрафних ударів. Удар з 11-метрової позначки призначається за “фол останньої надії”, за гру рукою в межах штрафного майданчика, за інші навмисні порушення Правил гри.

**"ОДНОНОГИЙ ГРАВЕЦЬ"** - це гравець, який всі прийоми техніки виконує тільки однією ногою (лівою або правою). Таких футболістів називають “одноногими”.

**ОЛІМПІЙСЬКІ ІГРИ** – сучасні олімпійські ігри проводяться з 1894 року. В програмі ігор є і футбол. Вони проводяться один раз на чотири роки, де беруть участь збірні олімпійські футбольні команди, які і виборюють титул “Чемпіона Олімпійських Ігор”.

**ОПКУН** - гравця, який невідступно переслідує під час гри провідного гравця суперника прийнято називати опікуном.

**ОПОРНА НОГА** - при виконанні будь-якого прийому техніки, а саме, ударів по м'ячу, передач, зупинок м'яча одна нога для підтримання рівноваги обов'язково є опорною.

**ОЧІКУВАННЯ М'ЯЧА** – гравець обирає вигідну позицію для оволодіння м'ячем. Очікування не завжди буде правильним, оскільки суперник може зіграти на випередження і перехопити м'яч.

**ПАСИВНЕ ПОЛОЖЕННЯ "ПОЗА ГРОЮ"** - якщо під час проведення атаки один із партнерів перебуває в положенні “поза грою”, але на розвиток ігрової ситуації не впливає, тобто м'яч спрямований через гравця, що перебуває в положенні “поза грою”, а втрутитись в гру не може. Такий гравець перебуває в пасивному положенні “поза грою”.

Під час нанесення удару по воротах партнер хоча і перебуває в положенні “поза грою”, але не відволікає (не заважає) воротарю і тому арбітр положення “поза грою” не фіксує.

**ПЕРЕДАЧА ОПІКИ СУПЕРНИКА** - в процесі гри між гравцями відбувається зміна місцями, викликана діями суперника. Щоб не допустити виходу суперника на небезпечні для власних воріт позиції, захисник “переключається” (переміщується) до іншого гравця, а свого суперника передає під опіку партнера по команді.

**ПЕРЕДАЧА М'ЯЧА ВЕРХОМ** – якщо гравець не має можливості передати м'яч партнеру низом у зв'язку з розташуванням суперника, передача виконується верхом, таким чином, щоб її неможливо було перехопити. Таку передачу часто називають націленою.

**ПЕРЕДАЧА М'ЯЧА З ЛЬОТУ** - в безпосередній близькості суперника зупиняти м'яч, що летить по повітрю, ризиковано, тому гравцям доводиться виконувати удари по м'ячу - передачі з льоту.

**ПЕРЕДАЧІ** - удари по м'ячу - виконуються внутрішньою частиною стопи, підйому, зовнішньою частиною, серединою підйому, носком, п'ятою, підошвою, головою та іншими частинами тіла.

Виконують удари-передачі по: нерухомому м'ячу, по м'ячу, що котиться назустріч, що котиться вперед, збоку, ззаду, по м'ячам, що стрибають, опускаються зверху, з льоту та напівльоту.

Удари-передачі, по призначенню, виконуються в ноги партнеру, на хід, за спину, на удар, недодана, прострільна.

По дистанції, удари-передачі бувають: короткими, середніми, довгими.

По спрямованості: повздовжні, поперечні, діагональні, косі.

По траєкторії: низом, верхом, навісні, по дузі.

По способу виконання: м'які, різані, відкидні, прямі.

По часу виконання: своєчасні, ранні, запізнілі.

Під час удару-передачі м'ячу можна придати оберти:

- по центру – м'яч переміщується по прямій лінії;
- по нижній частині - оберти м'яча будуть до себе, а сам він полетить круто вгору;
- по внутрішній частині – м'яч одержить оберти назовні;
- по зовнішній частині – м'яч одержить оберти в середину;
- по верхній частині – м'яч одержить оберти вперед.

Професор В. Костюкевич (Україна), в свою чергу, розподіляє передачі на утримуючі, розвиваючі і загострюючі.

Чеський спеціаліст М.Хоутка розподіляє передачі у такий спосіб:

- відкритий гравець - відкритому партнеру;
- відкритий гравець - закритому партнеру;
- закритий гравець - відкритому партнеру;
- закритий гравець - закритому партнеру.

**ПЕРЕКЛАДИНА (ПОПЕРЕЧКА) ВОРІТ** - дві бічні стійки з'єднані між собою верхньою перекладиною (поперечкою), що утворює ворота. Перекладина і стійки у розміри воріт не входять.

**ПІДКАТ** - складний технічний прийом, яким широко користуються гравці з метою позбавлення м'яча суперника, який, обійшовши захисника, виходить на позицію, небезпечну для продовження атаки. Згідно Правил гри, підкат можна виконувати тільки перебуваючи збоку і дещо ззаду суперника. Захисник подальшою від суперника ногою вибиває м'яч. Якщо цей прийом виконувати ближньою до суперника ногою, - тоді спочатку захисник відштовхує нападаючого від м'яча, а вже потім відбиває м'яч, що є порушенням Правил гри.

**ПІДРІЗАНА (ЗАКРУЧЕНА) ПОДАЧА** - якщо між гравцем, яким володіє м'ячем, і партнером знаходиться суперник, - в таких умовах можлива підрізана або закручена передача, після якої м'яч полетить описавши дугу і перешкодити їй суперник не зможе.

**ПІДСАДКА** - в боротьбі за м'яч, що летить по повітрю, гравець намагається зіграти головою, а суперник підсаджується (нахиляється) під гравця, підштовхуючи його, що може стати причиною травми підчас падінні.

**ПОБУДОВА "СТІНКИ"** - кількість гравців, що беруть участь в побудові стінки залежить від відстані та напрямку, з якого суперник буде наносити удар по воротах, або розігрувати м'яч. В безпосередній близькості до центру штрафного майданчика стінка шикуються з 4-5 гравців. З великої відстані від воріт з 2-3 гравців, які закривають один із кутів воріт. Якщо удар виконується з боку (під кутом) до воріт - стінка шикуються із 1-2 гравців.

**ПОВЗДОВЖНЯ ПЕРЕДАЧА** - передача спрямована гравцем

партнеру по команді вперед, вздовж бічної лінії або на інших частинах поля. Такі передачі виконуються на середні і довгі відстані.

**ПОЛОВИНА ГРИ** - гра складається із двох рівних по часу половин (таймів). Перша половина гри триває 45 хвилин, після чого команди йдуть на відпочинок тривалістю до 15 хвилин, після чого розпочинається другий тайм гри.

**ПОПЕРЕДЖЕННЯ** - це показ арбітром жовтої картки за порушення гравцем будь-якого із наведених пунктів Правил гри: небезпечна атака суперника, систематичні порушення Правил гри, порушення дев'ятиметрової відстані, всі види симуляції, затягування часу гри, нецензурні вислови, удар по м'ячу після зупинки гри, навмисна гра руками в м'яч, самовільний вхід (вихід) на поле (з поля) без дозволу арбітра, затримка суперника руками, демонстративна незгода з рішенням арбітра та інше. Арбітр може зробити гравцю усне попередження, з метою запобігання вище викладених порушень.

**ПОРУШНИК ПРАВИЛ ГРИ** - гравець, який не дотримується правил "Чесної гри", користується недозволеними прийомами, тобто порушує Правила гри.

**ПОЧАТКОВИЙ УДАР** - гру розпочинає команда, яка виграла жеребкування, проведене арбітром. У другому таймі розпочинає гру інша команда. Гра з центра поля розпочинається командами після кожного пропущеного гола.

Початковий удар виконується з позначки центральної лінії поля в центральному колі, зрушенням м'яча з місця або передачею його партнеру вперед.

**ПРЕСИНГ** - цим методом організації гри користуються команди, які мають перевагу над суперником у фізичній, технічній та тактичній підготовці, позбавляючи його можливості вільно розігравати м'яч. Пресинг може бути застосований під час організації гри, як в захисті, так і в нападі.

**ПРИЙОМ М'ЯЧА** - це технічний прийом, який гравці виконують: підошвою, внутрішньою та зовнішньою частинами стопи, серединою підйому, з поворотом, грудьми, стегном, головою.

**ПРИНЦИП ПЕРЕВАГИ** - захисник порушив Правила гри проти гравця, який володів м'ячем, але той продовжує атаку. Арбітр гру не зупинив, зберігаючи "принцип переваги". Якщо в такому випадку гру буде зупинено, тоді таке рішення арбітра буде на "користь винних".

**ПРИПИНЕННЯ ГРИ** - якщо час гри або окремої половини (тайму) закінчився - арбітр припиняє гру. Гру можна припинити і під час одержання одним із гравців травми, виходу на поле сторонніх осіб, у випадку несприятливих метеорологічних умов, якщо на полі у команди залишилось менше семи гравців, у випадку виникнення інциденту, або коли одна із команд не бажає продовжити гру і таке інше.

**ПРОТОКОЛ (РАПОРТ) АРБІТРА** - заповнюється представниками команд до початку гри. В рапорт вноситься список гравців - господарів поля та гостей. Вказується на якому стадіоні проводиться гра, дата і час проведення гри, оцінка поля, кількість глядачів, погода, результат гри, результат першої половини гри, данні арбітра, асистентів арбітра (перший, другий), четвертого (резервного) арбітра, колір футболок (господарів, гостей), попередження та вилучення гравців, зауваження по проведенню гри (випадки травмування, та ін.), підписи офіційних представників команд (господарів, гостей), підпис арбітра.

Підкреслюється вид змагань (Чемпіонат, першість, Кубок, товариська зустріч).

**ПРЯМИЙ УДАР** - це удар, після якого м'ячу не додається обертів, і тому він буде котитися або летіти прямо в намічену ціль.

**РИТМ ГРИ** - це рівномірна послідовність і розмірність виконання будь-яких рухів.

Під час дій в нападі або захисті ритм гри змінюється, оскільки це дві фази, які вимагають різної послідовності як ритму, так і темпу гри.

В футболі повинна існувати аритмія дій, оскільки саме вона є складовою частиною тактики гри.

Деякі гравці виконують всі дії з м'ячем, швидко з переходом на повільний темп і навпаки, гравець все виконує повільно, а потім несподівано вибухає.

**РОЗМІРИ ВОРИТ** - висота 2,44 м, ширина 7,32 м. Товщина стійок та перекладин (поперечок) дорівнює 12 см.



**РОЗМІРИ ФУТБОЛЬНОГО ПОЛЯ** - ігри в футбол (згідно Правил гри) проводяться на полях розмірами 90х120 м завдовжки і 60х90 м завширшки. Для міжнародних змагань 100-110 м і 64-75 м.

**РОЗПОДІЛ ГРАВЦІВ ПО ВИКОНУВАНИХ НИМИ ПОЗИЦІЯХ** - це воротар, правий, центральний (один або два) лівий захисник, правий, центральний (опорний) півзахисник, центральний півзахисник під нападаючими, лівий півзахисник, правий крайній, центральний, лівий крайній нападаючий. Однак, розташування гравців на полі може здійснюватись в залежності від завдань, поставлених тренером на гру.

**РОЗТАШУВАННЯ ГРАВЦІВ НА ПОЛІ** - перед початком гри гравці на полі розташовуються наступним чином: воротар, три-чотири захисники, три-чотири-п'ять гравці середини поля і один-два-три нападаючих. В процесі гри розташування гравців може трансформуватися в окремих лініях команди, в залежності від завдань, поставлених тренером.

Під час виконання штрафних, вільних, кутових ударів розташування гравців викладено в пункті "Побудова стінки".

**СИЛА УДАРУ** - визначається відстанню в метрах, яку пролетить м'яч після удару по ньому.

**СИСТЕМА** - це ціле, складене з частин. Порядок обумовлюється планомірним, правильним розташуванням частин в єдиному цілому.

**СИСТЕМА ГРИ В ФУТБОЛІ** - це вища ступінь взаємодії гравців. Це спосіб розташування гравців на полі та спосіб ведення гри з наявністю найбільш постійних ознак. Саме це і є система.

Завданням тактичної системи є не тільки рішення окремих, часткових, поодиноких завдань, а навпаки, пристосування гри кожного гравця до потреб тактичних концепцій всієї команди.

Все це відображається в основному на розташуванні, яке впливає з функцій кожного окремого гравця та їх взаємодій.

Кожен гравець крім виконання своїх обов'язків, своїх індивідуальних або групових завдань повинен найкращим чином підкоряти свої дії встановленій системі гри.

Розвиток системи може дійти до стану, коли вона буде змінена або цілком замінена.

Основні віхи розвитку систем гри були такими: 1860 рік. Дитинство футболу. Тут всі десять гравців є нападаючими та один воротар.

1863 рік - розташування гравців змінилось і стало таким - вісім нападаючих, один півзахисник, один захисник та воротар.

1872 рік - в нападі діє шість гравців, у півзахисті два, в захисті два гравці і воротар.

1880 рік - напад зменшився до п'яти гравців, у півзахисті три, в захисті два та воротар. Англійський клуб "Нотінгем Форест" вперше в історії футболу розподілив десятку польових гравців порівну – п'ять нападаючих і п'ять захисників та півзахисників. Народжується система "п'ять в лінію". Ця числова формула проіснувала майже п'ятдесят років.

1925 рік - управління грою зосереджується у центрального півзахисника. Це найбільш талановитий гравець, індивідуальні якості якого надають відповідний рисунок гри команди. Але прямолінійність зв'язків зникає, а нова схема розташування гравців тепер виглядає так: воротар, два захисники, два півзахисники, центральний півзахисник, два півсередніх і три нападаючі. Лінія нападу починає нагадувати літеру "дубль-ве" ( W ).

1930 рік - в цей час вже остаточно визначилась система, яка одержала назву "дубль-ве-ем". В цій трансформації вирішальну роль відіграла зміна правила про положення "поза грою".

1935 рік - з'явився "замок", основоположником якого став австрієць Рапан. Ця система деякий час приносила успіх, оскільки центрального нападаючого атакував не один, а два захисники. Один із них став "вільним". Італійці назвали його "ліберо", який підстраховував інших партнерів по обороні.

Англіїці цього "нерухомого" центрального захисника назвали "стоппером".

1942 рік – "замок Рапана" перетворився в "бетон", або, як його називають, "рігель". Цією системою користувались завідомо слабкі команди з метою уникнення поразки, де їм на перемогу розраховувати не доводилось.

1952 рік - виникла система 1+4+2+4, яка ввійшла в футбол під назвою "бразильської", хоча її винахідниками вважаються угорці, які першими здійснили ідею протиставлення своїх двох центральних

нападаючих одному центральному захиснику суперника.

1958 рік - на чемпіонаті світу в Швеції бразильці продемонстрували систему 1+4+2+4 в такому досконалому виконанні, що питання про пріоритет її винаходу взагалі не поставало.

1960 рік - виникла система “катеначіо”, яку створив Еленіо Еррера, працюючи з командою “Мілан” (Італія), здобувши Кубок Чемпіонів Європи. Головною ідеєю цієї системи є посилення захисту, зведення до нуля випадковості, яка часто вирішує результат матчу при зустрічах команд рівного класу.

1966 рік - на зміну системи 1+4+2+4 приходять система 1+4+3+3. Англійці граючи за цією схемою здобули титул Чемпіонів світу, визначаючи склад команди так: воротар, чотири захисники, три нападаючі другої лінії і три нападаючі першої лінії.

Почав поглиблюватися процес універсалізації гравців. Нападаючі обох ліній безболісно замінюють один одного і в той же час будь-коли можуть відійти назад, щоб брати участь в обороні.

1968 рік - поряд з системою 1+4+3+3 можна спостерігати і її різновид 1+4+4+2. По цій схемі в атакуючих діях бере участь вісім гравців (включаючи крайніх захисників) і вісім гравців в обороні. Зрозуміло, що для цього гравцям необхідно мати високий рівень фізичної підготовки.

**СПІРНИЙ М'ЯЧ** – це спосіб відновлення гри після тимчасової зупинки не передбаченої Правилами гри. Після вкидання спірного м'яча гра продовжується (відновлюється) після дотику м'яча до землі.

Вкидування м'яча відбувається на тому місці, де м'яч знаходився в момент зупинки гри.

Спірний м'яч призначається арбітром у випадках втручання у гру сторонніх осіб, після зупинки гри для надання гравцеві невідкладної медичної допомоги, після зупинки гри з природних (метеорологічних), технічних причин, у випадку втрати м'ячем кулястої форми, неспортивної поведінки окремих гравців двох команд та інших, не передбачених Правилами гри причин.

**СТИЛЬ** - визначає зовнішній характер гри гравців та команди, що базується на індивідуальних, расових, географічних, кліматичних та інших особливостях і є типовими у гри, що виражено також у

психічних, фізичних якостях, культурі країни. Він легко сприймається зором.

Стиль і тактика - це невід'ємні частини одного цілого. Як тільки тактика не відповідає стилю, - у команди нічого не виходить. Стиль - це прийоми та дії, які часто повторюються у грі окремими гравцями та командою в цілому.

У світовому футболі існує кілька стилів гри. Так, наприклад, особливістю Шотландського стилю гри є застосування гравцями чисельних передач на короткі дистанції. Він вимагає високого рівня техніки та своєчасних виходів гравців на вільні позиції. Мета такого стилю гри - довести суперника до стану втоми, за рахунок збереження м'яча під своїм контролем тривалий час.

Перевагою шотландського стилю гри є:

- тривалий контроль м'яча;
- спроби вести колективну гру;
- гра без м'яча;
- економна витрата сил гравцями.

До недоліків цього стилю гри відноситься:

- уповільнена гра (короткі передачі і прийом м'яча);
- повільне оволодіння простором поля.

Англійський стиль базується на сильних, довгих передачах (високих і напіввисоких).

Метою цього стилю є швидке оволодіння простором поля, що вимагає першої точною довгою передачею м'яча.

Перевагою цього стилю є:

- можливість здійснювати швидкі атаки;
- прискорення темпу гри;
- можливість діяти у грі індивідуально (боротьба за м'яч);
- натиск при ударах по воротах.

До недоліків стилю відноситься:

- хаотичність гри;
- високі вимоги до фізичних якостей гравців;
- зникає видовищність гри.

**СТРАТЕГІЯ** - слово грецького походження, що означає мистецтво ведення військових операцій, компаній і війни взагалі.

В футболі стратегія - це процес планування, побудови і спрямування особливостей дій команди протягом сезону.

Стратегічна мета - це програмна лінія будь-якого футбольного

клубу (заміна гравців у зв'язку з віком, травмами, переходом до іншого клубу і таке інше).

Стратегія ФФУ – передбачає розподіл футбольних клубів на групи, зони, ліги, створення фарм-клубів, дублюючих складів, ДЮСШ, підготовка і перепідготовка тренерських кадрів, забезпечення підготовки збірних команд України різних вікових груп та національної збірної України, скерування спостерігачів на Чемпіонати Європи, Світу, Олімпійські ігри.

Власну стратегію має і тривала перспектива досягнення командою кінцевої мети (посісти призове місце, вийти на європейський рівень та ін.).

Стратегія підготовки на окремий конкретний матч характеризується кількісними показниками проведених тренувань, товариських, тренувальних ігор, інформацією про особливості гри суперників та окремих гравців - лідерів тих чи інших команд, підготовкою адекватного тактичного плану на ігри з відповідною мотивацією гравців.

Стратегія – це, по суті, мистецтво провести весь календар змагань з правильним розподілом сил, планування тренувального процесу, підготовка резерву, вивчення можливостей суперника, з яким доведеться зустрічатись, особливостей гри команд суперниць і таке інше.

**ТАКТИКА** - грецьке слово, яке означає приводити в порядок. Це частина військової стратегії, яка їй підлегла і її обслуговує. Це методи боротьби з суперником, які застосовуються для досягнення поставленої мети.

У футболі тактика - це організовані індивідуальні та колективні дії команди, спрямовані на досягнення поставленої мети. Тактика - це вміння застосовувати техніку, спрямовуючи зусилля учасників змагань суворо у відповідності з конкретними умовами. У всіх випадках задум буде тактичним, а виконання технічним.

**ТЕМП ГРИ** - це час і ступінь швидкості виконання ігрових та рухових дій. Темп може бути повільним, швидким, перемінним.

В футболі темп гри повинен бути високим, але гравці повинні вміти змінювати його. Темп не слід змішувати з метушнею гравців на полі.

**ТЕХНІКА** - це прийоми і дії без м'яча і з м'ячем, за допомогою яких гравець вирішує тактичний задум. Техніка повинна бути стабільною і в той же час пристосованою до рішень ігрових задач. Адже техніка є лімітуючим фактором під час розв'язання тих чи інших тактичних задач. Ідеальною є ситуація, коли техніка і тактика не обмежували б один одного.

Техніка повинна бути автоматизованою до відповідного рівня. До тактики такі вимоги не відносяться, оскільки тут можуть виникати стереотипи під час рішення відповідних задач, тому одночасно з технікою гравці оволодівають і тактикою.

Спеціальна техніка - сюди відносяться всі прийоми та дії футболіста, які виконуються з м'ячем, а саме: удари, передачі ногою, головою, зупинки ногою, животом, грудьми, головою, ведення м'яча ногою, стегном, головою, обведення суперника, фінти, відбір та перехоплення м'яча, гра корпусом, вкидання м'яча із-за бічної лінії, прийоми і дії гри воротаря, пересування гравця бігом, зі зміною напрямків, поворотами, зупинками, ривками.

**ТЕХНІЧНИЙ МАЙДАНЧИК** – визначається на стадіонах, на яких є спеціальні лавиці для запасних гравців та представників команд. Технічний майданчик виступає на 1 метр з обох сторін від лавиць запасних гравців і відступає на 1 метр від бічної лінії поля. Майданчик повинен бути визначений відповідною розміткою.

Кількість гравців, яким дозволено знаходитися у технічному майданчику визначається регламентом змагань.

Тільки одна особа наділена повноваженнями надавати гравцям необхідні інструкції, після чого негайно повинна зайняти своє місце на лавиці.

**ТРЕНЕР** - це особа відповідальна за побудову тренувального процесу на високому науково-методичному рівні з врахуванням рівня підготовленості футболіста та забезпечення його безперервного спортивного росту.

Тренер повинен володіти досконалими знаннями по визначенню величин навантажень, враховувати стан і рівень підготовленості гравця, чітко оцінювати індивідуальні можливості, які покладає гра на кожного футболіста, відображувати оздоровчі, фізіологічні, психологічні та виховні впливи занять на органи та системи організму футболістів та інше.

В футболі існує кілька типів тренувальних занять.

**ТРЕНУВАННЯ** – це процес впливу специфічними засобами на вдосконалення професійних якостей в будь-якій галузі виробництва.

**Тренування в спорті** – це застосування в процесі занять засобів і методів, які чинять вплив на функціональний стан організму та розвиток техніко-тактичних і вольових якостей необхідних футболісту для виконання ігрових завдань на високому рівні протягом всього матчу.

**Тренування з фізичної підготовки** спрямоване на розвиток загальних та спеціальних рухових якостей.

**Тренування з техніки** – спрямоване на підвищення рівня технічної майстерності гравців та оволодіння руховими структурами ігрової діяльності.

**Тренування з тактики** – розвиває та вдосконалює взаємодії між окремими гравцями, ланками та всієї команди в цілому з метою підвищення рівня тактичної майстерності.

**ТУРНІРНА ТАБЛИЦЯ** - містить результати проведених ігор між командами учасниками змагань, а також співвідношення забитих і пропущених м'ячів, кількість набраних очок та місце, яке посіла команда. За перемогу або поразку командам нараховуються очки, що обумовлено Положенням змагань.

**УДАР ГОЛОВОЮ** - удар по м'ячу можна наносити верхньою частиною чола, бічними і потиличною частиною голови. Удари головою виконуються в умовах, коли м'яч летить високо та в умовах боротьби з суперником.

**УДАРИ-ПЕРЕДАЧІ ТА ЗУПИНКИ М'ЯЧА** - футболіст виконує переважно ногою, яку прийнято називати б'ючою (ударяючою) або зупиняючою, а друга нога в той час є опорною, яка виконує функції збереження центру ваги та рівноваги тіла.

**УДАР ПІДЬОМОМ** - це удар верхньою поверхнею стопи (де розташована шнурівка бутс).

**УДАР З НАПВЛЬОТУ** - це удар відповідною частиною бутси (внутрішньою, зовнішньою частинами стопи, носком, серединою, внутрішньою або зовнішньою частиною підйому) по м'ячу, що невисоко відскочив від землі.

**УДАР НОСКОМ** - це удар передньою частиною бутси (носок).

**УДАР "НОЖИЦЯМИ"** - виконується в падінні назад, через себе. Гравець наносить удар по м'ячу, що відскочив або опускається зверху на відстані, де гравець підійти ближче не встигає. Цей спосіб удару по м'ячу є небезпечним в умовах боротьби з суперником.

**УЄФА** – європейський союз футбольних асоціацій. Очолює УЄФА президент. Штаб-квартира УЄФА розташована в Берні (Швейцарія). Найвищий орган УЄФА - Конгрес.

УЄФА об'єднує 53 національні федерації країн Європи. Офіційними мовами ФІФА та УЄФА визнано англійську, французьку, німецьку, та іспанську.

**ФАЗИ ГРИ** - у футболі існують дві фази: атакуюча і захисна. Звідси і розподіл гравців на нападаючих і захисників.

**ФІФА** – міжнародна федерація футбольних асоціацій здійснює керівництво футболу на всіх континентах Світу. Очолює ФІФА президент, штаб-квартира якого розташована в Цюриху (Швейцарія). ФІФА підтримує постійні зв'язки з федераціями футболу континентів та національними федераціями країн членів ФІФА. Найвищим органом міжнародної федерації футбольних асоціацій є Конгрес, який збирається один раз на два роки і вирішує найважливіші питання розвитку футболу.

Виконавчий комітет ФІФА збирається один раз на рік.

ФІФА об'єднує 208 національних федерацій Світу.

**ФУТБОЛ** – спортивна гра, в якій беруть участь дві команди по одинадцять чоловік в кожній. Мета гри – забити в ворота команди суперника більше м'ячів, ніж пропустити у власні.

В Чемпіонатах, іграх на першість часто буває, що жодна з команд в ворота суперника м'ячів не забила, або обидві команди забили рівну кількість м'ячів. Така зустріч закінчується з нічийним результатом.

В іграх на Кубок, якщо основний час гри закінчився з нічийним результатом, тоді Правила гри передбачають додатковий час 30 хвилин, який складається з двох таймів по 15 хвилин. Якщо і в додатковий час переможця не виявлено, тоді кожній з команд



надається право виконати по п'ять 11-метрових ударів. Якщо результат залишається рівним, тоді команди продовжують виконувати 11-метрові удари, аж поки один із гравців не проб'є повз ворота, або спрямований суперником м'яч у ворота, воротар зловить, або відіб'є в поле чи за межі поля.

**ФУТБОЛЬНЕ ПОЛЕ** - на якому проводяться змагання має в довжину 110 м, в ширину 75 м з розмітками воротарського, штрафного майданчика, центральною лінією з колом 9,15 м від позначки центра поля, сектор подачі кутових радіусом в 1м з прапорцями на з'єднаннях бічної лінії з лінією воріт.

**ФУТБОЛЬНІ ШКОЛИ** - це характерні особливості способу гри, які виходить із характеру народу, темпераменту гравців, конкретних етнічних, соціальних, економічних і географічних особливостей та інших умов. Вони ще є і відповідними модифікаціями класичних систем гри.

Наприклад: австрійська школа гри характеризується елегантністю рухів, точністю передач, надійністю зупинок м'яча, філігранністю обведення і фінтів. Ця школа досягла свого апогею у 1928-34 рр. і побудована на видовищних ефектах.

У витоків чеської школи стоїть шотландський стиль гри. Вона характеризується гострою боротьбою за м'яч, великою привабливістю гри з неочікуваними середніми і довгими передачами м'яча між захисниками, на вільні простори до бічної лінії. Відома чеська "вуличка".

Угорська школа - її витоками також є шотландський стиль, але збагачена за рахунок почергового застосування коротких і довгих передач, високим рівнем фізичної підготовленості гравців, швидкістю і жорсткістю у грі, високим рівнем володіння технікою та проявом у грі тактичної думки.

Представниками латинської школи є футболісти Італії, Франції, Іспанії, Португалії. Це своєрідний сумішок англійської, угорської та південноамериканської школи.

Її характерними рисами є:

- швидкість рухів;
- комбінаційність дій;
- динаміка;
- гра на ефект;

- політ думки гравців.

Представниками південно-американської школи є: Бразилія, Уругвай, Аргентина.

Вона охоплює:

- уругвайський дух боротьби;
- індивідуальність та імпровізацію бразильців;
- фізичну підготовленість аргентинців.

За походженням цей стиль гри є шотландський зі своїми характерними особливостями:

- досконала технічна підготовленість на рівні циркової;
- велика свобода та еластичність рухів;
- імпровізація дій.

Яскравими представниками середньо - європейської школи є: Німеччина, Голландія, Данія, Бельгія.

Характерними рисами цієї школи є:

- бойовитість;
- жорсткість в боротьбі за м'яч на всіх ділянках поля, на землі і в повітрі;
- націленість гравців на ворота шляхом використання середніх і довгих передач м'яча;
- висока інтенсивність гри;
- достатньо високий рівень володіння технікою і раціональність тактичних дій.

Щоб так діяти протягом всього матчу футболістам необхідний високий рівень фізичної підготовки.

**ФЕДЕРАЦІЯ ФУТБОЛУ УКРАЇНИ (ФФУ)** – здійснює керівництво футболом в Україні. Штаб-квартира ФФУ розташована в місті Київ. Вона об'єднує обласні федерації футболу та асоціації спортивних товариств, студентського, жіночого футболу, футзалу, футболу ветеранів, інвалідів та інші.

Найвищим органом ФФУ є Конгрес.

Обласні, міські, районні федерації здійснюють керівництво футболом в областях, містах, в районах і в спортивних товариствах. Під керівництвом ФФУ проводяться Чемпіонати, першості, розиграші Кубка України, першості дитячо-юнацької футбольної ліги, колективів фізичної культури, ветеранів, жіночого футболу та інші, а також забезпечує виступ національних збірних команд в Чемпіонатах Світу, Європи, Олімпійських іграх, Лізі Чемпіонів та в

європейських кубкових турнірах.

В 1996 році в Україні створено професійну футбольну лігу (ПФЛ), яка проводить змагання серед нелюбительських команд.

В 2008 році створено Прем'єр-Лігу України, яка проводить змагання серед команд вищої ліги.

До складу ФФУ та обласних федерацій входять асоціації: футзалу, пляжного, жіночого, студентського футболу, футболу ветеранів та інвалідів.

**ЦЕНТРАЛЬНЕ КОЛО** – від позначки центра поля радіусом 9,15 м. визначається коло. З центральної позначки команда, яка виграла право розпочати гру, виконує початковий удар. При початковому ударі всі гравці обидвох команд розташовані на своїй половині поля. Цей удар є способом відновлення гри. Він виконується на початку гри, після кожного забитого м'яча, на початку другого тайму і кожного додаткового тайму, якщо такий призначений. М'яч забитий з початкового удару зараховується.

Гравці команди суперника розташовуються на своїй половині поля, за межами центрального кола, і не можуть його перетинати поки м'яч не буде введений у гру. М'яч вважається введеним у гру у гру, якщо після удару ногою зрушиться з місця вперед. Початковий удар виконується по сигналу судді.

**ЧЕТВЕРТИЙ АРБІТР** – згідно регламенту змагань на кожний матч призначається четвертий арбітр, який у випадку необхідності може замінити одного із трьох арбітрів, якщо хто-небудь з них не в стані виконувати свої функції. Він постійно допомагає арбітру матчу виконувати будь-які адміністративні обов'язки, під час та після матчу. Надає допомогу у здійсненні процедури заміни гравців під час матчу. При необхідності слідкує за замінами м'ячів. Перевіряє екіпірування гравців перед їх виходом на поле. Сигналізує арбітру у випадках, якщо попередження одержав не той гравець, що особливо важливо у випадках, коли це попередження є другим.

Четвертий арбітр зобов'язаний надати рапорт в організацію, яка проводить змагання та у всіх випадках некоректного поведіння офіційних осіб або інцидентах, що залишилися поза увагою арбітра та його асистентів.

Наділений правами проінформувати арбітра про некоректну поведінку будь-якої особи, що перебуває в межах технічного майданчика.

**ШТРАФНИЙ УДАР** - це удар, який гравець може наносити безпосередньо по воротах і якщо м'яч перетне лінію воріт між стійками і перекладиною, то він зараховується арбітром. Пробивання штрафного удару в межах штрафного майданчика відбувається тільки з 11-ти метрової позначки.

Штрафний удар призначається: за удар або спробу завдати удару супернику ногою, за підніжку або спробу зробити підніжку супернику, стрибок на суперника, за небезпечний напад на суперника, за удар або спробу вдарити суперника рукою, грубий поштовх суперника.

**ШТРАФНИЙ МАЙДАНЧИК** – із позначок на лінії воріт, на відстані 16,5 метрів від внутрішньої сторони кожної зі стійок воріт, проводяться дві перпендикулярні лінії вглиб поля, по 16,5 метрів. Кінці двох ліній з'єднуються паралельно лінії воріт. Утворений прямокутних і називається штрафним майданчиком.

В штрафному майданчику, на відстані 11 метрів від лінії воріт, по центру, між стійками воріт, визначається 11-ти метрова позначка. За межами штрафного майданчика наноситься дуга радіусом 9,15 метрів, центром якої є 11-ти метрова позначка.

В межах штрафного майданчика єдиному гравцеві команди – воротарю правилами гри дозволено ловити або відбивати м'яч руками. Після ловлі м'яч вводиться в гру з меж штрафного майданчика ударом ноги або вкидуванням в поле партнеру рукою.

Штрафні 11-ти метрові удари виконуються гравцем, призначеним командою, по воротах, які захищає воротар команди суперників. Всі інші гравці, двох команд, повинні знаходитись за межами штрафного майданчика, до моменту нанесення удару по м'ячу.

**ЩИТКИ** - це частина екіпіровки футболіста виготовлена із гуми, пластику або іншого легкого замітника, якою закривають передню частину гомілок від можливих травм та ушкоджень.

ІНТЕРАКТИВНИЙ УВАЧ - це універсальний засіб, який дозволяє користувачеві отримувати інформацію про продукт, який він вибрав, у вигляді відео, аудіо, текстів, зображень тощо. Інтерактивний увач дозволяє отримувати інформацію про продукт, який він вибрав, у вигляді відео, аудіо, текстів, зображень тощо.

### ЦЕНТРАЛЬНЕ КОНО

Центральне коно - це засіб, який дозволяє користувачеві отримувати інформацію про продукт, який він вибрав, у вигляді відео, аудіо, текстів, зображень тощо. Центральне коно дозволяє отримувати інформацію про продукт, який він вибрав, у вигляді відео, аудіо, текстів, зображень тощо.

Центральне коно - це засіб, який дозволяє користувачеві отримувати інформацію про продукт, який він вибрав, у вигляді відео, аудіо, текстів, зображень тощо. Центральне коно дозволяє отримувати інформацію про продукт, який він вибрав, у вигляді відео, аудіо, текстів, зображень тощо.

Підписано до друку 12.01.2009. Формат 60x84<sup>1/16</sup>.

Папір офсетний. Тираж 3000 прим.

Віддруковано на різнографі в ЛКТ ЛНУВМ та БТ імені С.З. Гжицького  
79010, м. Львів, вул. Пекарська, 50.  
Тел. (032) 239-26-34.