

Правила игры 1x1

Игры проводятся по упрощенным правилам мини футбола.

1. **ПОЛЕ ДЛЯ ИГРЫ.** Для игры подходит любое ровное покрытие (естественный или искусственный газон, паркет или другое покрытие спортивного зала.). Стандартный размер не предусмотрен, рекомендованных размер - длина максимум - 20 метров, минимум - 15 метров, ширина максимум 15 метров, минимум 10 метров. Поле размещается разметочной лентой или фишками для разметки. Размечаются линии ворот, боковые линии и линия середины поля. Поле оборудовано двумя воротами, располагающимися на линии ворот по центру. Рекомендованных размер ворот - ширина 1,5 метра высота 1 метр.
2. **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ.** В Игре принимают участие по 1 игрока с каждой команды.
3. **ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ.** Игры состоят из двух таймов не превышающих 1 минуту каждый для игры 1x1, с перерывом 1 минута. (при условии "грязного" времени). При условии контроля "чистого" времени продолжительность таймов 45 секунд и 60 секунд соответственно. Дополнительное компенсированное время при условии контроля "грязного" времени определяется судьей и назначается в следующих случаях : травма игрока и оценка её серьёзности, оказание помощи травмированному игроку, умышленное затягивание игроком возобновления игры, при потере всех 3-х мячей используемых в игре, любые иные причины связанные с потраченным временем игры на усмотрение судьи.
4. **МЯЧ.** Игра осуществляется футбольным мячом номер 4 - для детей до 12 лет и мячом номер 5 - для детей с 13 лет и старше. В игре используются 3 мяча (1 + 2 запасных), запасные Мячи находятся у судьи и вводятся в игру немедленно после выхода игрового мяча далеко за пределы поля.
5. **ЭКИПИРОВКА ИГРОКОВ.** Обязательными элементами экипировки являются : футболка, шорты, гетры, щитки (должны полностью закрыты гетрами и обеспечивать достаточную степень защиты), бутсы (или другая специализированная обувь в зависимости от игрового покрытия). Экипировка игроков должна различаться по цветовой гамме.
6. **СУДЬЯ.** Игра обслуживается одним судьей, который контролирует соблюдение правил игры. При условии контроля "чистого" времени назначается ещё один судья-хронометрист, функции которого в контроле игрового времени.

7. **НАЧАЛО И ВОЗОБНОВЛЕНИЕ ИГРЫ** . Перед началом игры проводятся жеребьёвка для выбора сторон площадки и права на выполнение начального удара в 1-м тайме. Выигравший жребий получает право выбирать какие он будет атаковать в 1-м тайме. Во 2-м тайме команды меняются воротами. Начальный удар выполняется в начале любого тайма и после забитого гола, игроком в чьи ворота был забит гол. Начальный удар производится с любой точки средней линии поля и представляет собой начало осуществления ведения мяча. Гол забитый непосредственно с начального удара в ворота соперника не засчитывается. При начальном ударе соперник находится на своей половине поля и на расстоянии не менее 5-ти метров.
8. **ВЗЯТИЕ ВОРОТ**. Мяч считается забитым, когда он полностью пересек линию ворот между стойка и ворот и перекладиной, при условии что соперник забивал мяч не нарушая правил игры.
9. **ШТРАФНОЙ И СВОБОДНЫЙ УДАР**. Штрафной удар выполняется по неподвижному мячу с места нарушения. Соперник должен находиться на расстоянии не менее 5-ти метров от мяча до тех пор пока мяч не вошел в игру. Мяч считается "в игре" когда после удара пришёл в движение. Если штрафной удар не выполняется более 4-х секунд, то судья должен назначить свободный удар в противоположную сторону.
10. **ПЕНАЛЬТИ**. За нарушения связанные с лишением явной возможности забить гол назначается пенальти. Пенальти выполняется с любой точки средней линии поля без помех. Игрок соперника должен находиться за средней линией поля в радиусе 5-ти метров от мяча.
11. **УДАР С БОКОВОЙ ЛИНИИ ПОЛЯ (АУТ)**. Выполняется с боковой линии поля ногой, мяч должен находиться на линии и быть в статичном положении, соперник находится не менее чем в 5-ти метрах от мяча. Гол забитый непосредственно с аута не засчитывается.
12. **ПОЛОЖЕНИЯ "ВНЕ ИГРЫ" И УГЛОВОГО УДАРА НЕТ**.
13. **ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ**. Победителем считается тот, кто в течении игры забьет больше мячей чем соперник. Если игроки забили одинаковое количество мячей или не забили ни одного, то игра признается ничьей. Если регламент соревнований требует определения победителей, то назначаются пенальти.(до промаха) Игрок забивший наибольшее количество голов при одинаковом количестве ударов объявляется победителем.