



История футбола и основные футбольные термины

Освоение самой популярной в мире игры мы начнем с небольшого экскурса в историю. Однако предварительно необходимо изучить основные футбольные термины и понятия. Об этом и пойдет речь в данной главе.

Словарь футбольных терминов

В этом разделе вы познакомитесь с некоторыми терминами и понятиями, используемыми в футболе. Причем я здесь расшифрую не только официальные определения, закрепленные в футбольных правилах либо иных документах, но и те слова и выражения, которые получили право на жизнь уже на футбольном поле либо в непосредственной близости от него. Эти термины были придуманы не кабинетными работниками, а самими футболистами и тренерами и используются в повседневной футбольной жизни как в спокойной обстановке (например, когда тренер проводит с игроками теоретическое занятие или объясняет на предыгровой установке тактику предстоящего матча), так и в жаркой схватке на футбольном поле.

Арбитр — судья, обслуживающий футбольные матчи (как, впрочем, и любые другие соревнования).



Иногда футбольных арбитров называют «боксерским» термином — рефери. Спорить с арбитром категорически запрещается: за это можно получить не только устное предупреждение, но и желтую или даже красную карточку.

Атака. Этот термин имеет две трактовки. Первая и основная: это командные действия, направленные на перемещение мяча ближе к воротам соперника с целью забить гол. Следовательно, любые удары по воротам соперника либо в сторону его ворот, передачи, ведение мяча, обводка противника в направлении его ворот — все это считается атакующими (иногда их также называют наступательными) действиями футболистов. Другая трактовка термина «атака» — нападение на противника с целью отбора мяча. Например, если защитник устремился к владеющему мячом нападающему соперника, чтобы отобрать мяч, — это тоже называется атакой.

Аут. Это слово пришло к нам из английского словаря. Оно означает выход мяча за пределы футбольного поля, а именно за боковую линию. Когда такое случается, арбитр останавливает матч, а возобновляется он после вброса мяча из-за боковой линии руками. Отмечу, что команда, которая получила право ввести мяч из-за боковой линии, может выгодно использовать ситуацию: ведь руками можно очень точно направить мяч игроку своей команды, в результате чего начать атакующую комбинацию бывает проще, чем при вбросе мяча ногами. Во многих командах есть игрок, который специализируется как раз на вбрасывании мяча из-за боковой линии. Если это делается на половине поля соперника, то он может вбросить мяч прямо в штрафную площадку — получается довольно опасная верховая передача (навес). Футбольная статистика знает немало случаев, когда мяч в ворота противника забивался уже первым касанием после вброса его из аута.

Блицтурнир — соревнование, которое необходимо провести в максимально короткие сроки. Так, блицтурниры могут организовываться перед началом основных (календарных) соревнований. Команды проводят матчи по укороченному регламенту, например два тайма по 20 минут. Это позволяет быстро провести несколько матчей и выявить победителя блицтурнира буквально за один-два дня.

«Брать игрока». Этот термин придуман тренерами и игроками и применяется, когда разговор идет об оборонительных действиях. Аналогичное



значение имеют термины «держать игрока», «взять игрока», «накрыть игрока». Все они означают такое расположение игрока по отношению к футболисту противостоящей команды, которое позволяет все время видеть соперника, контролировать его действия, а при необходимости быстро противодействовать ему (рис. 1.1).



Рис. 1.1. Каждый из трех защитников держит своего «подопечного»

«Видеть поле». Так называется одно из важнейших качеств футболиста, которое заключается в том, чтобы в ходе матча уметь занимать расположение, позволяющее видеть и мяч, и партнеров по команде, и ближайших соперников. Причем своих одноклубников желательно видеть не только поблизости, но и в отдалении. Это, кстати, один из известных принципов, проповедуемых знаменитым футбольным тренером Эдуардом Васильевичем Малофеевым: получив мяч, футболист должен видеть минимум два адресата для дальнейшей передачи — ближнего и дальнего. Если игрок умеет «видеть поле», он всегда сможет быстро сориентироваться и выбрать оптимальное решение. Отмечу, что следить за ситуацией на поле бывает неудобно — в этих случаях большое значение имеет способность футболиста своевременно оборачиваться. На умение «видеть поле» оказывает немалое влияние техника работы игрока с мя-



чом: чем она выше, тем меньше времени ему требуется для того, чтобы смотреть на мяч, следовательно, он может использовать это время для обзора обстановки на поле. И еще один важный момент: хороший футболист должен уметь оглядываться в момент, непосредственно предшествующий приему мяча. Это позволяет ему заранее увидеть, как расположились на поле партнеры по команде, и принять неожиданное для соперника, а потому острое продолжение игры.

Владение инициативой. В общем случае этим термином называется более продолжительное владение мячом и наступление на ворота противостоящей команды, чем это делает соперник. Но помните: простое владение мячом без наступления на ворота не всегда может расцениваться как владение инициативой. Ведь иногда это проявление своего рода бессилия перед тактикой противника: команда владеет мячом на своей половине, но подобраться к воротам противостоящей команды никак не может, так как все подступы грамотно перекрыты. Вот и получается, что команда владеет мячом, ей нужно забивать гол, но фактически инициатива у соперника, пусть даже он играет по большей части без мяча, от обороны (особенно если текущий счет его устраивает). А команда, владеющая мячом, вынуждена без особого смысла передавать его поперек поля или даже назад.

Вне игры (другое название — **офсайд**) — положение, при котором футболист атакующей команды находится без мяча за спинами всех соперников, то есть фактически один на один с вратарем. Если в этот момент ему последует передача от партнера, арбитр должен остановить игру и назначить свободный удар в сторону атакующей команды. Отмечу, что положение «вне игры» фиксируется только на половине поля команды соперника (то есть если футболист оказался в такой ситуации на своей половине поля, что иногда случается в самом начале атаки, то судья не зафиксирует офсайд). Кроме этого, положение «вне игры» (рис. 1.2) не фиксируется, когда к находящемуся в офсайде футболисту мяч попадает от игрока команды соперника. Характерный пример: защитник отдает мяч вратарю, не заметив, что сзади остался игрок противостоящей команды. Получается, защитник предоставляет сопернику великолепный шанс поразить ворота, позволяя ему выйти один на один с вратарем; положения «вне игры» в данном случае нет.



Рис. 1.2. Один из атакующих игроков (в темной форме) находится в офсайде

Воздушная дуэль (рис. 1.3). В течение матча футболисты ведут ожесточенную борьбу за мяч не только внизу, но и в воздухе. В связи с этим воздушной дуэлью в футболе принято называть борьбу игроков за высоко летящий мяч. Например, если в ходе игры защитник постоянно выигрывает воздушные единоборства у нападающего, за которого он отвечает в этом матче, то считается, что он является победителем воздушной дуэли. В настоящее время существует мнение, что выигрывать верховые мячи могут только высокорослые футболисты. Однако это не совсем так: высокий рост, конечно, очень важен, но нередко победителями воздушных дуэлей выходят низкорослые футболисты, обладающие хорошей прыгучестью. Характерный пример — итальянец Филиппо Индзаги: его никак не отнесешь к высокорослым футболистам, однако немало мячей в своей яркой карьере он забил именно головой, выигрывая воздушные дуэли у намного превосходящих его по росту защитников благодаря своей хорошей прыгучести.

«Войти в игру». Этот термин относится, как правило, к футболистам, выходящим на замену, и означает обретение такого состояния, при котором игрок способен на наиболее активные и полезные действия, причем не только индивидуальные, но и при взаимодействии с партнерами по команде. Отмечу, что это не очень-то и просто — выйти со скамейки запасных и, окунувшись в атмосферу жаркой схватки на поле, сразу най-



ти свое место и уверенно «вписаться» в игру. С подобной проблемой сталкиваются не только новички, но и умудренные многолетним опытом футболисты. Вот несколько характерных ошибок футболистов, не сумевших «войти в игру»: бесполезные забегания, неточные передачи, отсутствие взаимопонимания с партнерами по команде, попадание в офсайд (а для защитника — ошибка при выполнении искусственного офсайда) и др. Как показывает практика, эффективно «войти в игру» со скамейки запасных футболисту помогает энергичная разминка.



Рис. 1.3. Нападающий выиграл воздушную дуэль и нанес удар головой

Выбор позиции — умение футболиста найти наилучшее для дальнейших действий место на поле. Это исключительно важное качество для любого игрока, ведь от него зависит возможность эффективного ведения как наступательных, так и оборонительных действий. Если футболист не умеет выбирать позицию, он будет постоянно «выпадать» из игры, делать лишние забегания, не сможет откликаться на передачи партнеров и т. д. Одно из проявлений умения выбирать позицию — так называемое чувство гола, которое свойственно хорошим нападающим: такой игрок всегда оказывается в нужное время в нужном месте, когда для результативного завершения атаки достаточно одного удара или даже несильного касания мяча. При этом никто, как правило, не ожидает, что этот футболист окажется именно здесь и именно сейчас. Отмечу, что умение выбрать позицию — одна из составляющих тактического мастерства футболиста.



Выманить соперника на себя — вынудить игрока команды противника покинуть ранее занимаемую им позицию, чтобы освободить ее для себя или партнеров по команде. Как правило, этим приемом пользуются нападающие. Вот характерный пример: центральный нападающий уходит в глубину поля, рассчитывая на то, что защитник из этой зоны пойдет за ним. Следовательно, в то место, где находился игрок обороны, можно смело делать передачу, чтобы мяч получил другой игрок атакующей команды. Одним из известных мастеров выманивать защитников противоборствующей команды на себя был знаменитый голландец Рууд Гуллит. Он прославился не только своей знаменитой прической и умением забивать голы практически из любых положений, но и тем, что никогда не чурался «черновой» работы, постоянно передвигаясь по половине поля соперника, отвлекая внимание защитников на себя и давая партнерам возможность проникать в освободившиеся зоны для дальнейшего обострения и развития атаки.

Выход один на один — ситуация, когда игрок атакующей команды остается наедине с вратарем команды соперника, оставив позади себя либо где-то далеко в стороне всех остальных ее игроков. Такая ситуация во все времена считалась почти стопроцентной возможностью поразить ворота соперника. Помешать голу в подобных случаях может либо высокое мастерство голкипера, либо нерасторопность атакующего футболиста. Среди признанных мастеров выигрывать дуэли один на один с нападающими можно вспомнить голландца Эдвина ван дер Сара, итальянца Дино Дзоффа, испанца Икера Касильяса, россиянина Рината Дасаева и др.

Голевой момент — ситуация во время игры, при которой одна из команд имеет хорошую возможность поразить ворота соперника. В таких «экстремальных» ситуациях зачастую проявляется истинное мастерство как нападающих, так и обороняющихся.

«Девятка» — место в верхнем углу ворот. Когда кто-то говорит: мяч попал в «девятку», это значит, гол был забит в один из верхних углов. Такое название появилось потому, что футболисты отрабатывают точность ударов на щите с нарисованными воротами, разделенными на пронумерованные квадраты, а оба верхних угла ворот обозначены цифрами 9. Умение бить в «девятку» — один из признаков высокого мастерства футболиста: во-первых, такие мячи очень трудно берутся вратарями, а во-вторых, забитые в «девятку» голы всегда очень красивы.