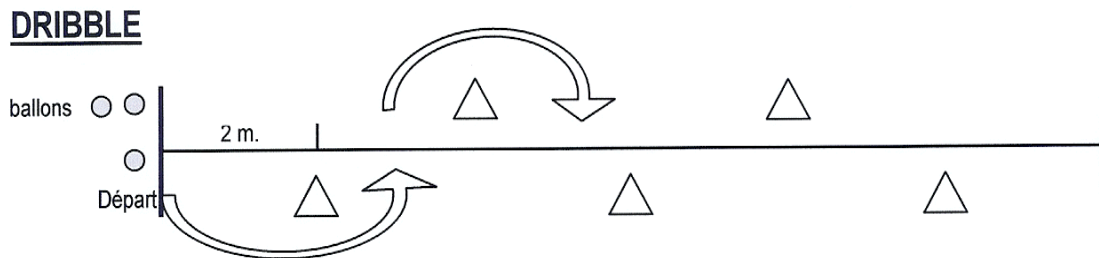


## Teste de Evaluare a Abilitatilor Echipei la Fotbal

Punctajul fiecarui jucator individual de la fiecare din urmatoarele teste de evaluare a abilitatilor trebuie trimis Comitetului de Organizare al Competitiei de catre toate echipele care se inscriu la o Competitie de Fotbal Special Olympics. Aceste teste sunt concepute sa ajute Comitetul de Competitie de a-si forma o idee preliminara asupra nivelului de abilitati al echipelor inscrite in turneu. Aceasta permite Comitetului sa plaseze echipele in divizile preliminarii pentru o evaluare ad-hoc. Aceste teste pot fi critice pentru reusita turneului. Aceste teste sunt utilizate pentru imbunatatirea, dar nu pentru inlocuirea, evaluarii si observarii la fata locului (Jocurile de Divisioning).

Test Practic:

### **1. Dribbling**



Organizare

12 metri slalom de dribling: 5 conuri (minimum 20 cm inaltime), 2 metri distanta dintre ele, asezate la 0,5 metri distanta de linia centrala. 3 pana la 5 mingii la linia de start.

Test

Timp: 1 minut

Jucatorul dribleaza printre jaloane ca la slalom cat mai repede posibil ocolind toate conurile prin exterior

Jucatorul lasa mingea peste linia de sosire (mingea trebuie oprita) si sprinteaza inapoi la linia de start.

Daca a mai ramas timp, jucatorul incepe cu a doua minge si repeta traseul.

Jucatorul continua sa repete traseul pana cand se epuizeaza un minut.

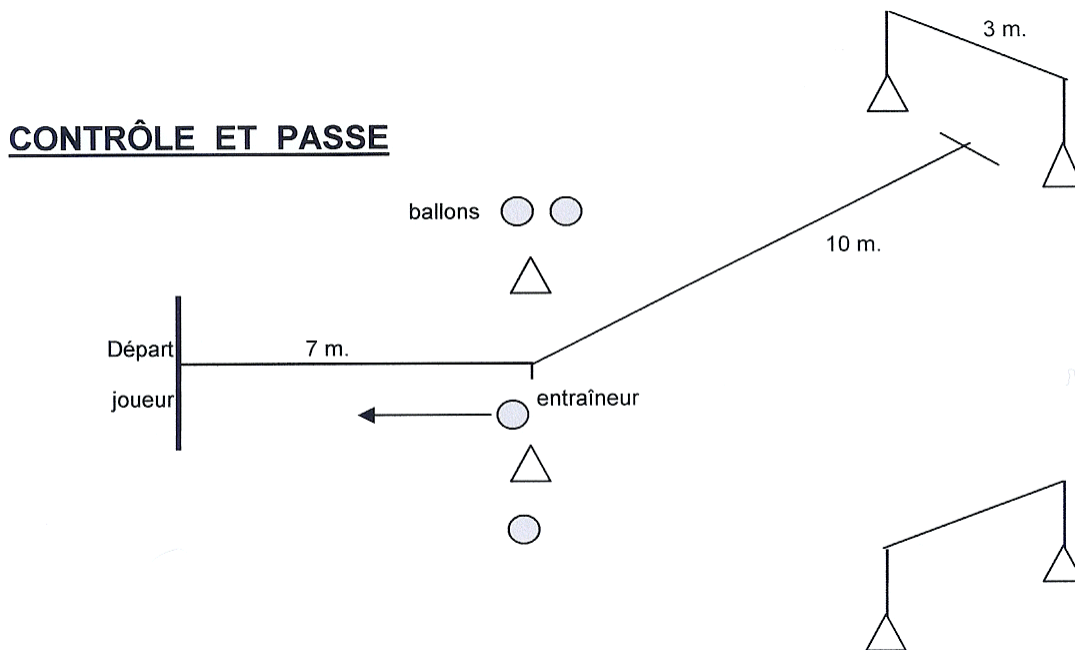
Un fluier va fi folosit la inceputul si la sfarsitul testului pentru a semnala sfarsitul testului.

Punctaj

Jucatorul primeste 5 puncte pentru fiecare con driblat (prin exterior) (Ex: pentru un traseu complet primeste 25 de puncte).

Jaloanele care sunt doborate nu se puncteaza.

## 2. Preluare si pasa



R = recuperator

### Organizare

Doua conuri formeaza o “portita de pasare” de 5 metri latime, aflata la 7 metri de linia de start.

Doua “portite tinta” pentru pasa (conuri sau steaguri de 1 metru) ca si in desen.

Patru pana la 8 mingii de fotbal (daca nu dispuneti de multe mingii, folositi doar patru, dar trebuie sa aveti un sisten eficient de recuperare a mingilor de catre antrenor).

### Test

Durata: 1 minut

Antrenorul paseaza mingea cu tarie moderata pentru jucatorul care asteapta.

Jucatorul poate astepta la linie sau sa vina catre mingea odata ce aceasta a fost pasata.

Jucatorul controleaza (preluare) mingea si dribleaza prin portita de pasare.

Antrenorul striga alternativ si arata si prin gesture “stanga” sau “dreapta” pentru a desemna tinta. Prima mingea – dreapta/ A doua mingea – stanga/ A treia mingea – dreapta etc.

Jucatorii pot dribla cat de aproape doresc inainte de a pasa mingea prin portita tinta.

Antrenorul va pasa urmatoarea mingea imediat ce jucatorul s-a reintors la linia de start

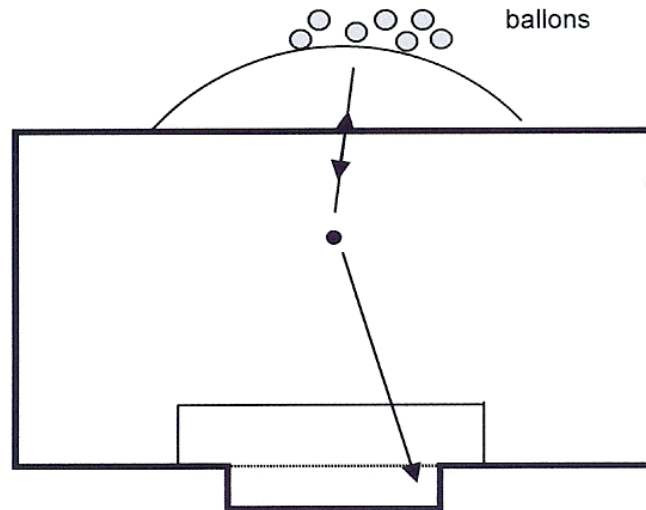
Dupa un minut, se va fi folosit un fluier pentru a marca sfarsitul testului.

### Punctaj

Jucatorul primeste 10 puncte pentru fiecare pasa reusita prin portita tinta.  
O minge care loveste in con si trece prin va fi punctata normal.

### 3. Sutul

#### TIR



R= recuperator

### Organizare

Suprafata de pedeapsa si o poarta cu dimensiuni normale prevazuta cu plasa, pe un teren de dimensiuni regulamentare.

Patru pana la opt mingii la nivelul semicercului suprafetei de pedeapsa. (daca nu dispuneti de multe mingii, folositi doar patru sau cinci mingii, cu un sistem eficient de recuperare si retur al mingilor)

### Test

Jucatorul de la punctul de pedeapsa. Alerga la prima minge. Ia mingea. Dribleaza in suprafata de pedeapsa si suteaza. Atenteaza sa suteze mingea prin aer in poarta. Jucatorii pot suta de la orice distanta aleg ei, odata ce se afla in suprafata de pedeapsa.

Imediat ce jucatorul a sutat el/ea se intorc si repeat acelasi lucru cu o alta minge.

Un fluier va fi folosit pentru a indica dupa un minut sfarsitul testului.

### Punctaj

Jucatorul primeste 10 puncte pentru fiecare sut care parcurge distanta in aer de la picior pana la poarta. Cinci puncte pentru fiecare sut care atinge pamantul inainte de a intra in poarta.

Nota: pentru jucatorii juniori mici mingiile trebuie aliniate la 11 metri de poarta si jucatorul are startul la linia de 6 metri.

## Teste de Evaluare a Abilitatilor Individuale la Fotbal

### Competitia de abilitati individuale

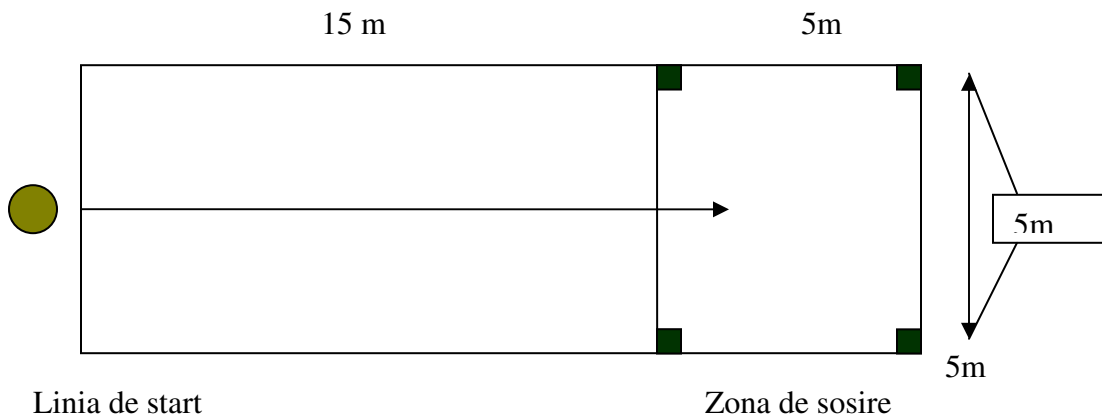
-CAI este creata special pentru sportivii cu abilitati scazute care inca nu si-au dezvoltat abilitatile necesare pentru a participa la fotbalul de echipa, si pentru jucatorii care nu pot participa din cauza nevoii de sprijin la deplasare.

- CAI consta in 3 probe: driblingul, sutul, alergatul si lovirea mingiei. Concurentii vor fi preselectati printr-o runda speciala in care fiecare sportiv va sustine o sigura data fiecare proba. Punctajul total al celor 3 probe este cel care imparte jucatorii cu abilitati similare in divizii pentru rundele de competitie (medalie).

- In rundele de medalie jucatorii vor sustine de 2 ori fiecare proba. Punctajul fiecareia din cele 2 runde se aduna pentru a obtine scorul final.

#### *A. Competitia de Abilitati Individuale*

##### **Proba #1: Dribling**



Linia de start

Zona de sosire

1) Echipament necesar: 5/4 mingii, var sau banda de marcaj, 4 jaloane pentru macarea zonei de sosire.

2) Descriere: Jucatorul pleaca in dribling de la linia de start catre sosire, ramanand in interiorul culoarului marcat. Zona de sosire trebuie marcata cu jaloane precum si cu var. Cand jucatorul cu mingea s-au oprit in interiorul zonei de sosire cronometrul va fi oprit. Daca jucatorul scapa mingea din zona de sosire, va trebui sa o dribleze inapoi in zona de sosire.

3) Punctaj: Timpul (in secunde) scurs pe durata driblingului se transforma in puncte conform tabelului de mai jos. Cand mingea depaseste linia de magine a culoarului sau jucatorul atinge mingea cu mana se acorda o penalizare de 5 puncte (nota: daca mingea depaseste marginea, arbitrul va plasa imediat alta mingea in centrul culoarului opus celui pe unde a iesit mingea).

Tabel de transformare a punctajului:

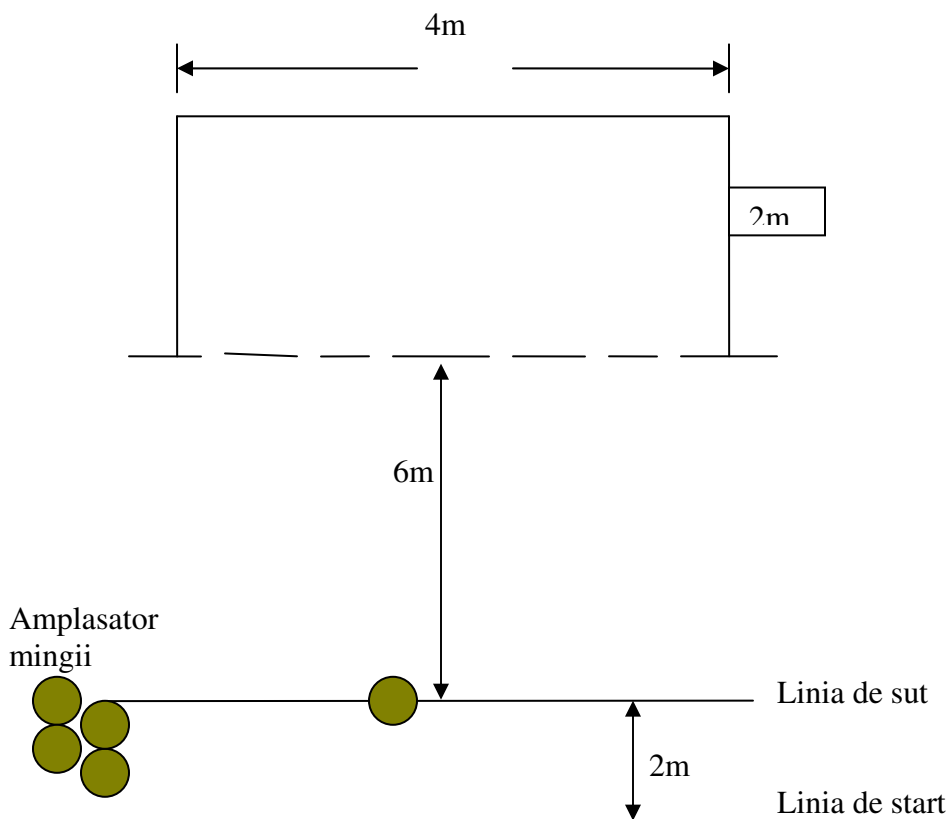
Timpul de dribling      Puncte

(Secunde)

5-10.....	60
11- 15.....	55
16-20.....	25
21-25.....	45
26-30.....	40
31-35.....	35
36-40.....	30
41-45.....	25
46-50.....	20
51-55.....	15
55sau mai mult.....	10

### ***B. Competitia de Abilitati Individuale:***

#### **Proba - # 2: Sutul**

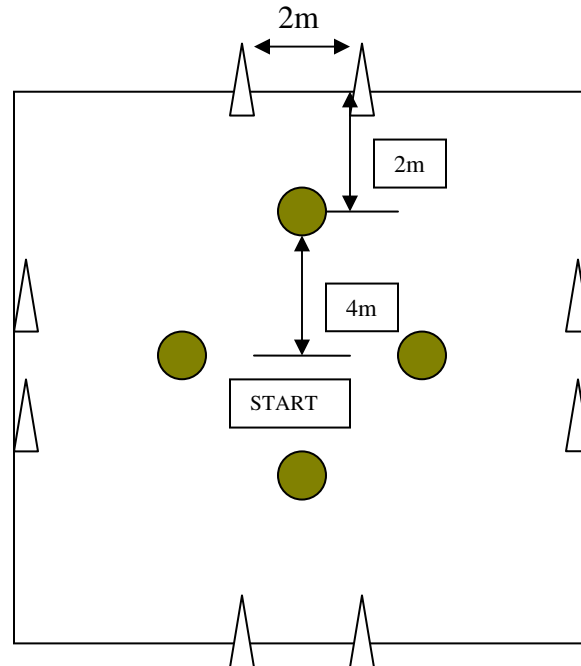


- 1) Echipament necesar: 5 sau 4 mingii, banda sau var, o poarta ca pentru fotbalul in 5 cu dimensiunea de 4m x 2m
- 2) Descriere: Jucatorul porneste de la linia de start. Sportivul alearga la oricare minge si suteaza spre poarta. Jucatorului ii este permis sa atinga mingea o singura data. Apoi jucatorul alearga si suteaza alta minge spre poarta. Cronometrul va fi oprit cand jucatorul a sutat ultima minge sau la maxim 2 minute de la start.

3) Punctaj: Fiecarei reusite i se acorda 10 puncte.

### C. Competitia de Abilitati Individuale:

#### Proba - # 3: Alergarea si sutul



1) Echipament necesar: 5 sau 4 mingii. O linie de start trebuie marcata in centru. Cate o poarta de 2m (conuri sau steaguri) amplasata la 2m in fata fiecarei mingi.

2) Descriere: Jucatorul incepe de la linia de start. Alearga spre orice minge si o suteaza spre poarta. Jucatorului ii este permis sa atinga mingea o singura data. Apoi jucatorul alearga spre alta minge si o suteaza spre poarta. Cronometrul se opreste cand jucatorul suteaza ultima minge.

3) Punctaj: Timpul (in secunde) scurs de cand jucatorul porneste pana cand suteaza ultima minge este inregistrat si transformat in puncte conform tabelului de mai jos. Se acorda un bonus de 5 puncte pentru fiecare minge sutata prin poarta.

Tabel de transformare a punctajului:

11-15.....	50 puncte
16-20.....	45 puncte
21-25.....	40 puncte
26-30.....	35 puncte
31-35.....	30 puncte
36-40.....	25 puncte
41-45.....	20 puncte
46-50.....	15 puncte
51-55.....	10 puncte
55 sau mai mult.....	5 puncte