

ARTICOLUL VIII – FOTBAL

Regulile Oficiale Special Olympics trebuie sa guverneze si peste competitile de Fotbal Special Olympics. Ca si un Program International de Sport, Special Olympics a creat aceste reguli bazate pe Federatia Internationala de Fotbal Asociatie (FIFA) reguli pentru Fotbal. Regulile FIFA trebuie folosite cu exceptia cand ele vin in contradictie cu Regulile Oficiale ale Sporturilor Special Olympics. In aceste cazuri, Regulile Oficiale ale Sporturilor Special Olympics vor fi aplicate.

Un sportiv cu Sindromul Down care a fost diagnosticat cu instabilitate Atlanto-axiala (probleme cu echilibrul / radiografie) nu poate participa la evenimentele de fotbal.

SECTIUNEA A - EVENIMENTE OFICIALE

1. Competitia de fotbal in 11 corespunde cu regulile FIFA
2. Competitia de fotbal in 5 (pe teren afara)
3. Competitia de Futsal corespunde cu regulile FIFA
4. Competitia de fotbal in 7 (pe teren afara)
5. Competitia de Sporturi Unificate pentru Fotbal in 11
6. Competitia de Sporturi Unificate pentru Fotbal in 5
7. Competitia de Sporturi Unificate pentru Fotbal in 7

Urmatorul eveniment furnizeaza o competitie semnificativa pentru sportivi cu nivelul abilitatilor foarte scazut.

8. Competitia de Abilitati Individuale

SECTIUNEA B – DIVISIONING (preliminari/selectie)

1. Echipele pot fi impartite conform Fisei de Evaluare a Abilitatilor Echipei inaintate anterior competitiei si conform unor meciuri de clasificare ad-hoc.
2. In rundele de clasificare, echipele vor juca minimum 2 jocuri de evaluare de cel putin 8 minute (fotbal in 5) sau 15 minute (fotbal in 11)
3. Comitetul de Divisioning trebuie sa se asigure ca toti portarii sunt evaluati corespunzator.

SECTIUNEA C – REGULILE DE COMPETITIE

1. Fotbalul in 11

Fotbalul in 11 este bazat pe regulile actuale publicate de FIFA cu urmatoarele modificari.

- a. Numarul jucatorilor de pe lista: marimea listei admisa va fi hotarata de Comitetul de Competitie. La Jocurile Mondiale Special Olympics, marimea listei nu poate depasi 16 jucatori.
- b. Inlocuirile: echipelor le este permis sa foloseasca toate inlocuirile numite pe lista de joc. Odata inlocuit, un jucator nu poate sa se reintoarca in teren. Exceptie de la aceasta regula poate fi facuta de Comitetul de Competitie (ex: pt divizile cu abilitati scazute) cand considera ca va fi afectata semnificativ calitatea jocului. In aceste cazuri inlocuiri “nelimitate” pot fi admise caz in care jucatorii pot reveni pe teren dupa ce au fost

inlocuiti. O decizie asupra care din reguli este utilizata trebuie sa fie comunicata echipelor participante cu mult timp inainte de eveniment.

- c. Durata jocului
 - 1) Comitetul de Competitie poate ajusta durata jocului (de la standard 2x45 minute repriza) corespunzator nivelului abilitatilor si conditia fizica generala a echipelor care joaca.
 - 2) Durata de joc minima admisa trebuie sa fie 2 x 20 minute.
- d. In caz de caldura extrema reprezentantul oficial din Comitetul de Competitie (managerul terenului) poate semnala arbitrilor sa introduca o pauza de apa (maxim 3 minute) la oprirea fireasca a jocului aproximativ la jumatatea fiecărei reprize.
- e. Prelungiri / Lovituri de pedeapsa
 - 1) In jocurile de liga normale, egalurile sunt considerate final de meci.
 - 2) In jocurile de turneu, daca prelungirile sunt utilizate sa separe egalitatea, se joaca doua reprize cu regula "golului de aur" (primul care inscrie castiga).
 - 3) Pentru Fotbalul in 11, aceste perioade trebuie sa fie 7 minute si jumatate fiecare.
 - 4) Daca jocul este inca egal dupa perioadele de prelungire, loviturile de pedeapsa trebuie utilizate pentru a decide echipa invingatoare.
 - a) Sunt selectati 5 jucatori din fiecare echipa pentru a executa lovituri de pedeapsa.
 - b) Fiecare jucator executa o lovitura de pedeapsa, echipele alternand la fiecare executie.
 - c) Echipa care inscrie de mai multe ori dupa cinci lovituri de pedeapsa este declarata invingatoare.
 - d) Daca jocul este inca la egalitate dupa cinci lovituri de pedeapsa, executiile continua cu regula (golului de aur) folosind jucatorii ramasi (inclusiv portarul) pana cand este declarat un invingator.
- f. Dirijarea jocului de pe banca de rezerva
- g. Abuzul verbal al jucatorilor sau oficialilor, precum si dirijarea excesiva si explicita de la marginea terenului se va considera comportament "Nesportiv" si poate duce la avertisment din partea arbitrilor. Daca acest comportament continua arbitrul poate elimina pe respectivul antrenor de pe teren.

2. Fotbalul in 5 (pe teren afara)

a. Terenul de joc

- 1) Terenul pentru fotbalul in 5 trebuie sa fie dreptunghiular, dimensiuni maxime 50m x 35m, dimensiuni minime 40m x 30m. Un teren mai mic este recomandat pentru echipele cu abilitati scazute.
- 2) Terenul trebuie marcat cum este aratat mai jos (vezi diagrama terenului pentru fotbal in 5)
- 3) Dimensiunea porti trebuie sa fie aproximativ 4m x 2m
- 4) Suprafata recomandata de joc este iarba

b. Mingea (ca si la fotbalul in 11: marimea nr. 4 pentru 8-12 ani, marimea nr.5 pentru toti ceilalti jucatori)

c. Numarul de jucatori

1) Marimea listei admise este hotarata de Comitetul de Competitie. La Jocurile Mondiale Special Olympics, marimea listei nu poate depasi 10 jucatori.

2) Meciuul se disputa intre 2 echipe, fiecare consta in 5 jucatori, dintre care unul trebuie sa fie portar. Intotdeauna pe terenul de joc trebuie sa se afle cel putin un numar de 3 jucatori.

3) Se pot face inlocuiri nelimitate (jucatorii se pot intoarce pe teren dupa ce au fost inlocuiti). inlocuirile se pot face cand mingea nu se afla in joc, intre reprize, dupa marcarea unui gol sau in timpul unei pauze cauzata de o accidentare. Antrenorul trebuie sa semnaleze arbitrilor principal sau arbitrilor asistent ca vrea sa faca o inlocuire. Un jucator care a fost inlocuit poate revenii pe teren doar la semnalul arbitrilor.

d. Echipamentul de joc ca pentru fotbalul in 11

1) Tricourile trebuie sa poarte numere

2) Sunt necesare aparatori

e. Arbitrul pentru fotbalul in 11: un arbitru

f. Arbitrii asistent pentru fotbalul in 11: doi arbitri asistenti

g. Durata jocului

1) Durata jocului va fi de doua perioade egale de cate 15 minute cu o pauza de 5 minute intre ele.

Arbitrul este responsabil cu evidenta timpului de joc.

2) Daca se acorda prelungiri pentru a separa un rezultat de egalitate - doua reprize a cate cinci minute - se foloseste regula golului de aur (echipa care marcheaza prima castiga). Daca in continuare este egalitate se trece la loviturile de pedeapsa. (Vezi protocolul pentru scor egal)

h. Lovitura de incepere: fotbalul in 11

1) Mingea trebuie lovita astfel incat sa faca cel putin o miscare de revolutie completa inainte de la centru pentru a putea fi apoi lovita de un alt jucator.

i. Mingea in joc si afara din joc

1) Cand mingea trece peste linia de margine a terenului se repune in joc cu piciorul.

2) Cand mingea trece de linia de poarta se acorda o lovitura de poarta sau lovitura de la colt.

3) Mingea trebuie sa fi depasit complet linia de margine sau linia de poarta pentru a fi considerata afara din joc

j. Repunerea de la poarta / (Lovitura de poarta)

1) Cand mingea trece dincolo de linia de poarta (dar nu a fost marcat gol), si a fost trimisa de un jucator al echipei in atac, portarul care sta in propria suprafata de pedeapsa va repune mingea cu mana in joc dincolo de suprafata de pedeapsa dar nu mai departe de linia de centru (de ex: mingea trebuie sa atinga terenul ori un alt jucator inainte ca aceasta sa treaca de linia de centru). Mingea va fi considerata in joc de indata ce a trecut dincolo de suprafata de pedeapsa.

2) regulile de la punctul 1) se aplica si cand portarul intra in posesia mingii cu mana in timp ce mingea este inca in joc.

3) Sanctiuni disciplinare

a) Daca mingea aruncata de portar trece dincolo de jumatatea de teren a portarului fara sa fi fost atinsa de vreun jucator sau fara sa fi atins terenul, arbitrul va acorda o lovitura libera indirecta pentru echipa adversa din orice punct al liniei de centru.

b) Daca de la aruncarea portarului mingea este atinsa de un jucator al echipei adverse in suprafata de pedeapsa, aruncarea se va repeta.

k. Inscrierea unui gol: ca si la fotbalul in 11 toata minge trebuie sa fi trecut de linia porti in interiorul portii pentru a se considera gol

l. Greseli si comportari nesportive: ca si la fotbalul in 11 cu exceptia faptului ca nu exista offside: piedica, impinsul, atinsul mingii cu mana, saritul pe un adversar se pedepsesc cu lovitura libera directa. Obstructia sau jocul periculos se pedepsesc cu lovitura libera indirecta. Daca un jucator este eliminat din joc (primeste doua cartonase galbene sau unul rosu), el nu mai poate reentra in joc. Echipa sa trebuie sa joace cu un jucator in minus timp de doua minute daca in aceste 2 minute nu este inscris nici un gol. In acest caz se aplica urmatoarele:

a) Daca se joaca 5 contra 4 si echipa mai numeroasa inscrie un gol, echipa cu 4 jucatori poate fi completata.

b) Daca ambele echipe au ramas cu 4 jucatori si se inscrie un gol ambele pot fi completate.

c) Daca sunt 5 jucatori contra 3 sau 4 contra 3 si echipa mai numeroasa inscrie un gol, echipa cu 3 jucatori mai poate introduce unul.

d) Daca ambele echipe au 3 jucatori si se inscrie un gol ambele mai pot introduce un jucator

e) Daca echipa care inscrie este cea in inferioritate numerica jocul va continua fara schimbarea numarului jucatorilor

- evidenta celor 2 minute va fi tinuta de oficialul cu timpul sau de al patrulea oficial

- jucatorul care este introdus ca inlocuitor dupa 2 minute poate intra pe teren numai cu acordul arbitrilor si cand mingea nu este in joc.

m. Exceptia reinceperii

- Orice lovitura libera care se acorda echipei in aparare in propria suprafata de pedeapsa va fi reinceputa printr-o repunere cu mana de catre portar.

n. Lovitura libera

1) Jucatorii echipei adverse trebuie sa se retraga cel putin 5 metri de minge la toate loviturile libere

o. Lovitura de pedeapsa

1) Se executa de la linia de 7 metri. Toti jucatorii cu exceptia executantului si a portarului trebuie sa se retraga in afara suprafetei de pedeapsa si a arcului. portarul trebuie sa stea pe linia portii lui/ei pana se executa lovitura de pedeapsa.

p. Repunerea mingiei de la margine cu piciorul (echivalent cu repunerea mingiei in joc cu mana ca la fotbalul in 11)

1) Cand mingea trece cu totul dincolo de linia de margine, un jucator al echipei adverse (celui ce a atins-o ultimul) o va reintroduce in joc printr-o lovitura cu piciorul din locul pe unde a iesit din teren (pe linia de margine). Mingea trebuie sa fie imobila inainte de a fi lovita. Va fi considerata in joc de indata ce a parcurs distanta circumferintei sale. Mingea nu poate fi jucata

iarasi de acel executant pana nu o atinge alt jucator. Jucatorii echipei adverse trebuie sa se retraga la cel putin 5 metri de locul din care se executa lovitura.

2) Un gol nu poate fi inscris direct dintr-o repunere de la linia de margine.

3) Un portar nu poate prinde cu mana mingea pasata inapoi la el dintr-o repunere de la linia de margine. (In celelalte situatii portarul poate prinde mingea cu mana cand este pasata inapoi de catre coechipieri).

q. Sanctiuni disciplinare

1) Daca jucatorul care executa repunerea de la linia de margine joaca mingea pentru a 2-a oara inainte de a fi atinsa de un alt jucator, se acorda lovitura libera indirecta echipei adverse de la locul unde a avut loc greseala.

r. Lovitura de colt: ca si la fotbalul in 11, se acorda echipei in atac atunci cand un jucator al echipei in aparare trimite mingea peste propria sa linie de poarta.

1) Jucatorii echipei adverse trebuie sa se retraga la cel putin 5 metri de minge

3. **Fotbalul in sala(Futsal)**

In prezent Special Olympics nu organizeaza fotbal in sala (futsal) la nivelul Jocurilor Mondiale. Oricum Special Olympics incurajeaza acest tip de joc in tarile unde el este popular. Regulamentul Special Olympics pentru acest tip de joc urmeaza regulile curente ale futsalului promovat de FIFA.

4. **Fotbalul in 7**

a. Dimensiunile terenului: 50-70 metri lungime, 33-50 metri latime

Dimensiunile sunt aceleasi ca si pentru fotbalul in 5. Aceasta inseamna ca dintr-un teren obisnuit de fotbal in 11 se pot organiza 2 terenuri. Nu sunt necesare modificari sau spatiu suplimentare pentru terenul de fotbal in 7.

b. Dimensiunea portii: minim 2x4metri, maxim 2x5metri

c. Exceptii: sportivii pot sa repuna de la linia de margine mingea cu piciorul sau cu mana.

d. Numarul de jucatori: 7

e. Reguli: se aplica regulile fotbalului in 5

5. **Competitia de Sporturi in Echipa Unificata (Fotbalul in 11, in 7, in 5)**

a. Lista va contine un numar proportionat de sportivi si parteneri

b. In timpul competitiei, in formatia de start nu se depaseste niciodata numarul de 6 sportivi si 5 parteneri.(3 atleti si 2 parteneri pentru fotbalul in 5, 4 sportivi si 3 parteneri pentru fotbalul in 7). Nerespectarea cerintelor de proportie duce la eliminare.

c. Fiecare echipa va avea un antrenor adult care nu va participa la joc si va fi responsabil cu formatia de start si comportamentul echipei pe parcursul competitiei.

(Pentru regulamentul in limba engleza accesati link-ul de pe Special Olympics International <http://www.specialolympics.org/NR/rdonlyres/ecbctnqrrh6dx3gy2ngxpvk5j43rn4rahi4ns4gaxqmw3ux5llr4akvpp5sbpzquqhp3a5ah6ggm44fxe27gyrdfluf/football.pdf>).

6.Competitia de abilitati individuale

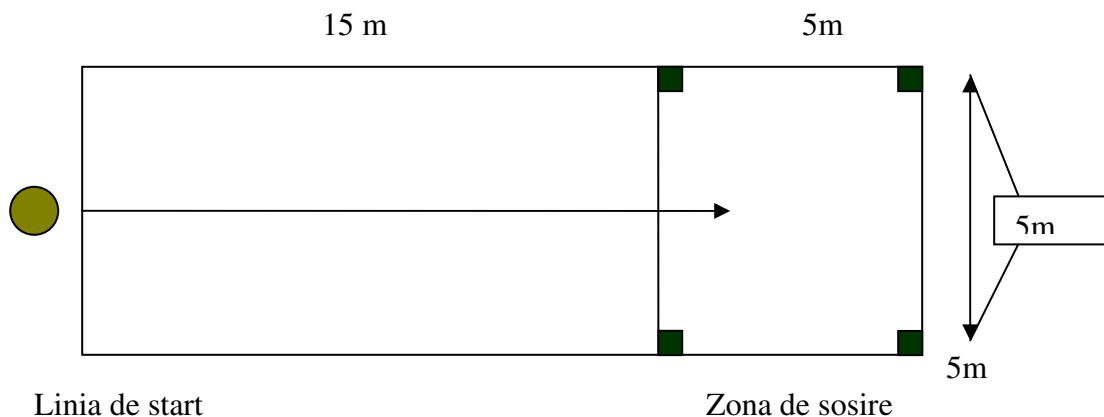
-CAI este creata special pentru sportivii cu abilitati scazute care inca nu si-au dezvoltat abilitatile necesare pentru a participa la fotbalul de echipa, si pentru jucatorii care nu pot participa din cauza nevoii de sprijin la deplasare.

- 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 punctajului:

Timpul de dribling Puncte

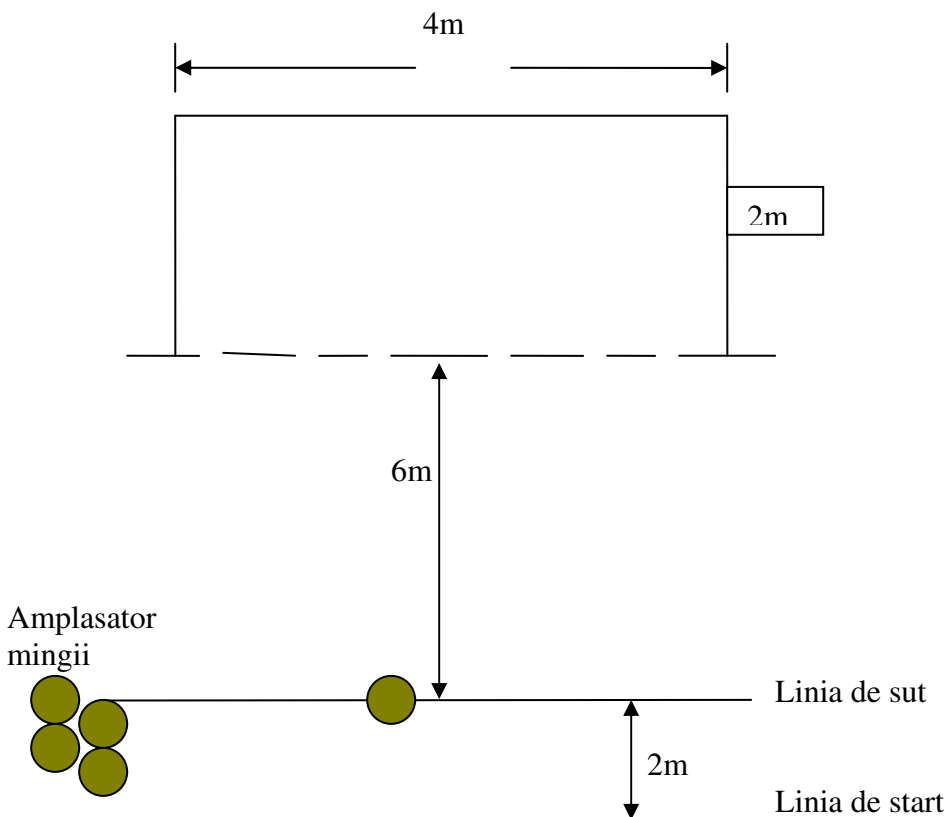
(Secunde)

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:

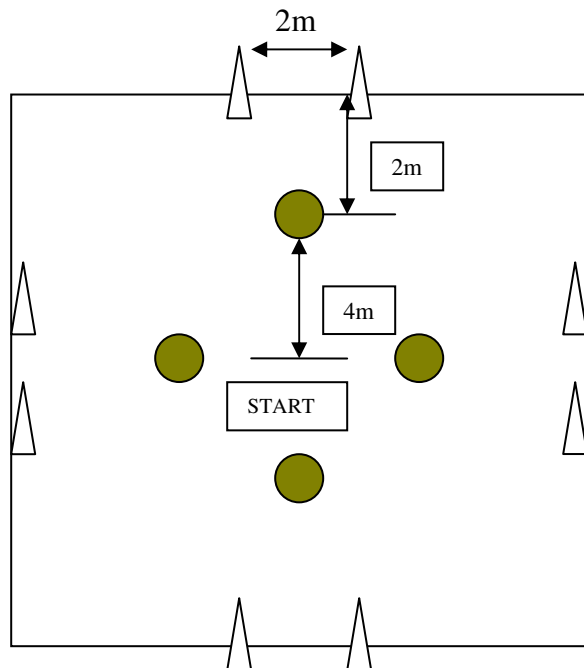
Proba - # 2: Sutul



- 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 alegea la oricare minge si suteaza spre poarta. Jucatorului ii este permis sa atinga mingea o singura data. Apoi jucatorul alegea 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

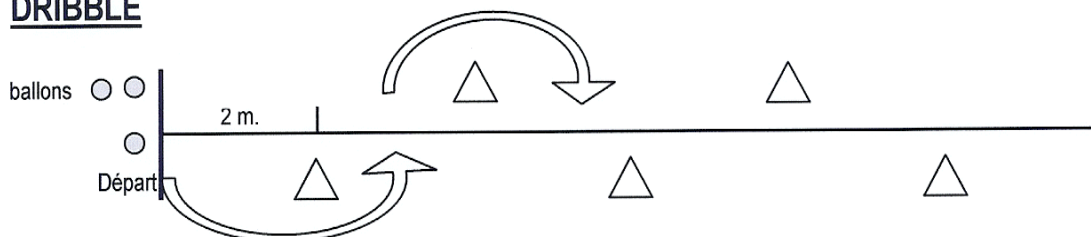
Sectiunea D - TEST de EVALUARE a ABILITATILOR ECHIPEI la FOTBAL

Punctajele 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 diviziile 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. Dribling

DRIBBLE



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 dribbleaza 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.

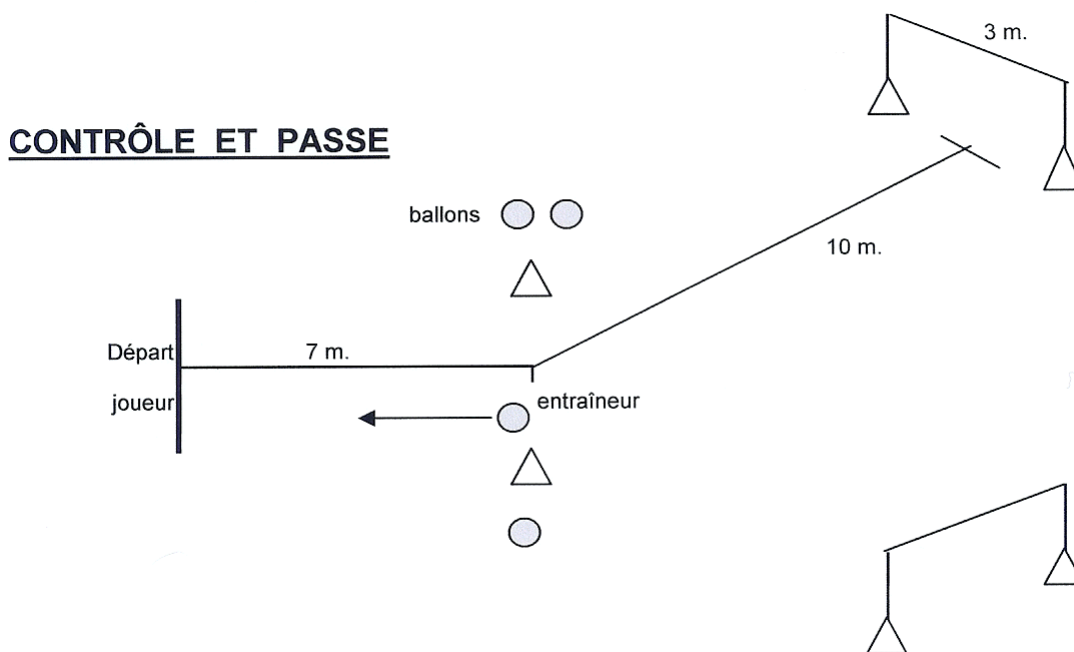
Un fluier va fi folosit la inceputul si la sfarsitul testului pentru a semnala sfarsitul testului.

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 minge odata ce aceasta a fost pasata.

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

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

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

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

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

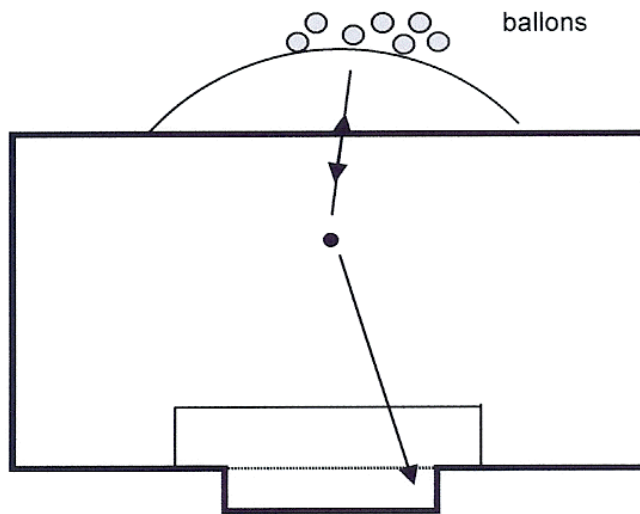
Punctaj

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.

(Pentru regulamentul in limba engleza accesati link-ul de pe Special Olympics International <http://www.specialolympics.org/NR/rdonlyres/ecbctnqrrh6dx3gy2ngxpvk5j43rn4rahilns4gaxqmw3ux5llr4akvpp5sbpzquqhp3a5ah6ggm44fxe27gyrdfluf/football.pdf>).