



PIŁKA NOŻNA

1. PRZEPISY REGULUJĄCE

Wszystkie rozgrywki piłkarskie Olimpiad Specjalnych odbywają się zgodnie z Oficjalnymi Przepisami Sportowymi Special Olympics. W związku z międzynarodowym charakterem Olimpiad Specjalnych, przepisy te zostały oparte na zasadach ustalonych przez FIFA oraz Polski Związek Piłki Nożnej. Przepisy FIFA i Polskiego Związku Piłki Nożnej obowiązują we wszystkich przypadkach, chyba że stoją w sprzeczności z przepisami Olimpiad Specjalnych lub Artykułem I. Wtedy obowiązują Oficjalne Przepisy Sportowe Olimpiad Specjalnych dla piłki nożnej.

Zawodnicy z zespołem Downa, u których stwierdzono niestabilność w stawie szczytowo-obrotowym, nie mogą uprawiać tej dyscypliny sportu.

2. KONKURENCJE OFICJALNE

Zakres tych konkurencji ma zapewnić udział zawodnikom na każdym poziomie sprawności. Program narodowy Olimpiad Specjalnych określa oferowane konkurencje, oraz, w razie potrzeby, wytyczne dotyczące ich przeprowadzenia. Trenerzy są odpowiedzialni za zapewnienie odpowiedniego treningu i wyboru konkurencji adekwatnie do możliwości i stopnia zainteresowania zawodnika.

Poniżej znajduje się lista oficjalnych konkurencji Olimpiad Specjalnych w piłce nożnej.

- 2.1. Indywidualny Konkurs Sprawności (IKS)
- 2.2. Piłka nożna drużyn 5-osobowych (na zewnątrz)
- 2.3. Piłka nożna drużyn 7-osobowych i 8-osobowych (na zewnątrz)
- 2.4. Piłka nożna drużyn 11-osobowych zgodnie z przepisami FIFA
- 2.5. Piłka nożna halowa zgodnie z przepisami FIFA
- 2.6. Piłka nożna zunifikowana drużyn 5-osobowych
- 2.7. Piłka nożna zunifikowana drużyn 7-osobowych
- 2.8. Piłka nożna zunifikowana drużyn 11-osobowych

3. PODZIAŁ NA GRUPY

- 3.1. Drużyna zostanie zakwalifikowana do odpowiedniej grupy sprawnościowej w oparciu o Test Oceny Sprawności Drużyny (patrz Sekcja 5), Wstępny Formularz Przydziału Do Grup Sprawnościowych oparty na wskazówkach „SOEE Divisioning DVD” lub



formularz zatwierdzony przez Program Narodowy i w oparciu o wstępną rundę gier obserwowanych.

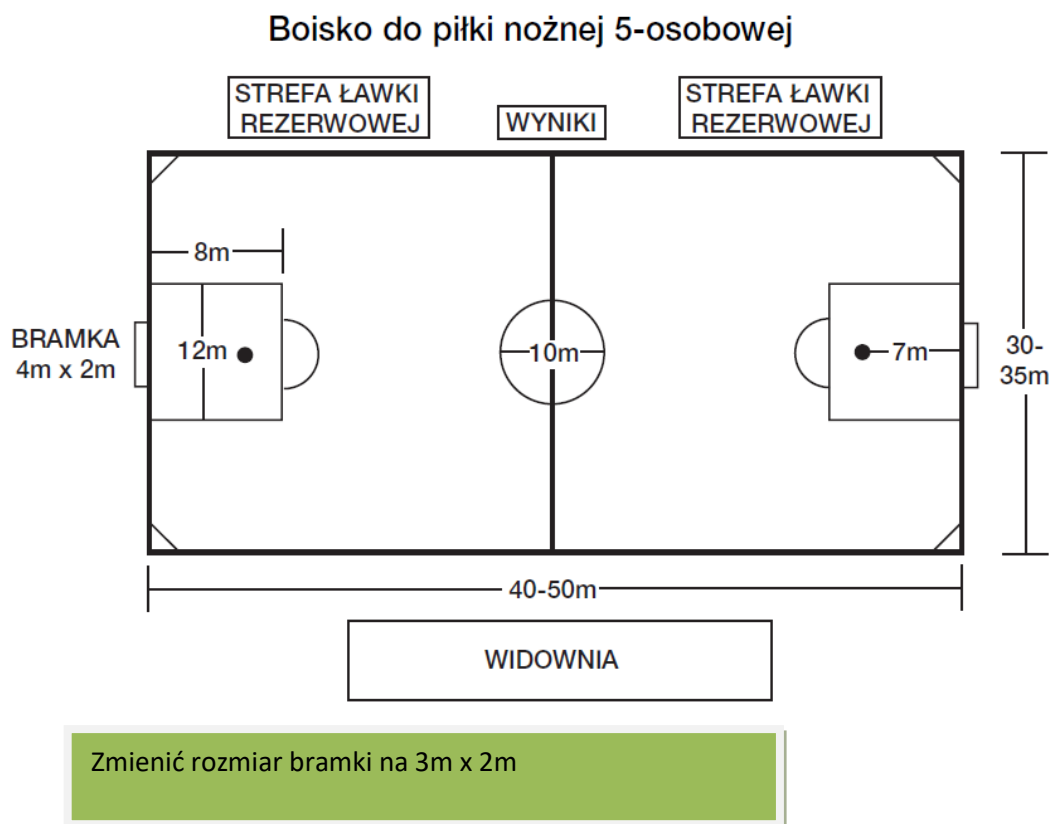
- 3.2. W rundzie gier obserwowanych każda drużyna powinna rozegrać co najmniej 2 mecze po 8 minut każda (drużyny 5 os. i 7 os), oraz po 15 min. (drużyny 11- osobowe).
- 3.3. Członkowie komisji ds. tworzenia grup muszą być pewni, że wszyscy bramkarze zostali odpowiednio ocenieni.

4. ZASADY WSPÓLZAWODNICTWA

4.1. Piłka nożna drużyn 5-osobowych

Jest to format rozgrywek zalecany dla zawodników o niższym poziomie sprawności i realizowany jedynie na zawodach o zasięgu lokalnym. Na Igrzyskach Światowych ta konkurencja nie występuje.

4.1.1. Diagram:





4.1.2. Pole Gry

4.1.2.1. W 5-osobową piłkę nożną gra się na boisku o maksymalnych wymiarach 50x35 m i minimalnych 40x30 m. Dla zawodników o niskim poziomie możliwości zaleca się mniejsze wymiary boiska.

4.1.2.2. Boisko powinno być oznakowane jak na diagramie 4.1.1.

4.1.2.3. Wymiary bramki: min. 3 m na 2 m, maks. 4 m na 2 m.

4.1.2.4. Pole bramkowe ma wymiary 8 x 12 metrów. Punkt z którego wykonuje się rzut karny powinien być umieszczony 7 metrów od bramki o rozmiarze 4x2 metry i 6 m od bramki wielkości 3x2 m.

4.1.2.5. Do gry zalecane są boiska o nawierzchni trawiastej.

4.1.3. Piłka:

4.1.3.1. Dla zawodników w wieku 8-12 lat: piłka w rozmiarze 4, maks. 66 cm i min. 63.5 cm.

4.1.3.2. Dla starszych zawodników piłka w rozmiarze 5, maks. 70 cm i min. 68 cm.

4.1.4. Skład drużyny:

4.1.4.1. Liczebność drużyny łącznie z rezerwowymi ustala komitet organizacyjny. Podczas Igrzysk Światowych liczba ta nie może przekraczać 10 osób.

4.1.4.2. W czasie gry na boisku przebywać może 5 zawodników, w tym bramkarz. Podczas gry na boisku musi się znajdować co najmniej 3 zawodników.

4.1.4.3. Liczba zmian jest nieograniczona (zawodnicy wymienieni na rezerwowych mogą powrócić do gry), zmiana dokonuje się gdy piłka jest poza grą lub w czasie przerwy w grze. Trener powinien zasygnalizować sędziemu głównemu lub asystentowi chęć zmiany. Zmiennikowi wolno wejść na boisko tylko wtedy, gdy sędzia da mu wyraźny sygnał do wejścia.

4.1.5. Strój:

4.1.5.1. Na koszulkach powinny być numery.

4.1.5.2. Ochraniacze na podudzia są obowiązkowe.

4.1.5.3. Zawodnicy nie mogą grać w obuwiu z metalowymi kołkami.



4.1.6. Sędziowie:

4.1.6.1. Każdy mecz jest sędziowany przez sędziego, który ma pełne uprawnienia do egzekwowania przepisów podczas meczu do którego został powołany.

4.1.7. Asystenci Sędziego (Liniowi):

4.1.7.1. Dla rozgrywek na stopniu kontynentalnym i międzynarodowym należy wyznaczyć dwóch pomocników sędziego do kontrolowania każdego meczu. Podczas zawodów regionalnych i narodowych, jeżeli nie ma wystarczającej liczby asystentów sędziego, mecz jest sędziowany przez dwóch sędziów.

4.1.8. Czas gry:

4.1.8.1. Mecz powinien trwać 2x15 minut z 5-minutową przerwą. Za pilnowanie czasu odpowiedzialny jest sędzia główny.

4.1.8.2. W przypadku remisu sędzia zarządza dogrywkę 2x5 minut. Jeżeli po dogrywce ciągle jest remis o zwycięstwie decydują rzuty karne (patrz: zasady rozgrywania meczy drużyn jedenastoosobowych).

4.1.9. Rozpoczęcie gry:

4.1.9.1. Piłka musi zostać kopnięta w przód z punktu środkowego zanim zostanie dotknięta przez innego zawodnika. Z tej pozycji można strzelać na bramkę przeciwnika (i zdobyć gola).

4.1.10. Piłka w grze i poza boiskiem:

4.1.10.1. Po przekroczeniu przez piłkę linii bocznej następuje wprowadzenie do gry przez jej kopnięcie spoza boiska.

4.1.10.2. Po przekroczeniu przez piłkę linii końcowej następuje wznowienie piłki od bramki lub rzut różny.

4.1.10.3. Piłka jest poza boiskiem, dopiero po przekroczeniu linii końcowej lub bocznej całym swoim obwodem.

4.1.11. Wznowienie od bramki

4.1.11.1. Kiedy piłka przekroczy linię bramkową (poza bramką), a jako ostatni dotknął jej zawodnik atakujący, bramkarz stojąc w obrębie pola karnego, musi wprowadzić piłkę z powrotem do gry poza własne pole karne, ale nie dalej niż poza linię środkową boiska (tzn. piłka musi dotknąć ziemi lub innego zawodnika



przed przekroczeniem linii środkowej boiska. Uważa się, że piłka jest w grze, kiedy piłka wyjdzie poza pole karne.

4.1.11.2. Powyższe zasady dotyczące rzutu od bramki stosuje się również wtedy, gdy bramkarz złapie piłkę w ręce w momencie, kiedy piłka jest w grze.

4.1.11.3. Kary za naruszenie przepisów:

4.1.11.3.1. Jeśli piłka rzucona przez bramkarza wyjdzie poza połowę boiska jego drużyny, bez dotknięcia któregoś z zawodników lub dotknięcia ziemi, sędzia dyktuje rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej z dowolnego punktu linii środkowej.

4.1.11.3.2. Jeśli piłka rzucona przez bramkarza zostanie dotknięta przez zawodnika drużyny przeciwnej w obrębie pola karnego, wybiecie piłki z bramki zostaje powtórzone.

4.1.12. Zdobycie gola:

4.1.12.1. Aby bramka została uznana, piłka musi całym obwodem przekroczyć linię bramkową.

4.1.13. Faule i wykroczenia (gdy nie ma spalonego):

4.1.13.1. Wszystkie faule powodują podyktowanie rzutu wolnego pośredniego (wyjątek to rzut karny = rzut wolny bezpośredni).

4.1.13.2. Jeśli zawodnik zostanie usunięty z boiska (otrzyma dwie żółte kartki lub kartkę czerwoną), nie może on ponownie wejść na boisko. Jego drużyna musi grać bez jednego zawodnika przez dwie minuty, chyba że przed upływem dwóch minut padnie bramka. W takim przypadku stosuje się następujące zasady:

4.1.13.2.1. Jeśli pięciu zawodników gra przeciwko czterem zawodnikom i drużyna liczniejsza zdobędzie bramkę, drużyna czterech zawodników może uzupełnić skład.

4.1.13.2.2. Jeśli w obu drużynach gra po czterech zawodników i padnie bramka, obie drużyny mogą uzupełnić składy.



- 4.1.13.2.3. Jeśli pięciu zawodników gra przeciwko trzem lub czterech przeciwko trzem zawodnikom i drużyna liczniejsza zdobędzie bramkę, drużyna trzech zawodników może uzupełnić skład tylko o jednego zawodnika.
- 4.1.13.2.4. Jeśli w obu drużynach gra po trzech zawodników i padnie bramka, obie drużyny mogą uzupełnić składy o jednego zawodnika.
- 4.1.13.2.5. Jeśli drużyna, która zdobyła bramkę ma w składzie mniej zawodników, grę kontynuuje się bez zmiany liczby zawodników.
- 4.1.13.2.6. Kontrolowanie upływu dwóch minut należy do zadań osoby odpowiedzialnej za pomiar czasu. Zawodnik, który wchodzi do gry w zastępstwie, po upływie dwóch minut, może to zrobić jedynie za zgodą sędziego, i kiedy piłka jest poza boiskiem.
- 4.1.14. Wyjątek dotyczący wznowienia gry:
- 4.1.14.1. Rzut wolny podyktowany na korzyść drużyny broniącej się w obrębie własnego pola karnego jest realizowany w formie wyrzutu piłki przez bramkarza.
- 4.1.15. Rzut wolny:
- 4.1.15.1. Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się co najmniej 5m od piłki przy egzekwowaniu wszystkich rzutów wolnych i innych.
- 4.1.15.2. Jeśli na korzyść drużyny atakującej zostanie podyktowany rzut wolny pośredni w obrębie pola karnego, nie dalej niż 5 metrów od bramki, sędzia ustawia piłkę w odległości 5ciu metrów od linii bramkowej.
- 4.1.16. Rzut karny:
- 4.1.16.1. Jest wykonywany z linii 7 m lub 6 m, w zależności od wymiarów bramki (patrz paragraf 4.1.2.4).
- 4.1.17. Kopnięcie piłki spoza boiska (równoważne wyrzutowi spoza boiska w przypadku meczu drużyn jedenastoosobowych)
- 4.1.17.1. Jeśli piłka całym obwodem przekroczy linię boczną, kopnięcie piłki z powrotem do gry następuje z miejsca, w którym przekroczyła linię (na linii



bocznej), wykonywane jest przez zawodnika drużyny przeciwnej w stosunku do drużyny zawodnika, który dotknął piłki jako ostatni. Przed kopnięciem piłka musi być nieruchoma. Uważa się, że piłka jest w grze kiedy tylko pokona odległość równą własnemu obwodowi. Piłki nie może dotknąć zawodnik wykopujący, zanim zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika. Zawodnicy z drużyny przeciwnej muszą znajdować się co najmniej 5m od miejsca, skąd wykonywane jest kopnięcie.

4.1.17.2. Nie można zdobyć bramki bezpośrednio z kopnięcia wprowadzającego piłkę do gry.

4.1.17.3. Bramkarz nie może dotknąć rękoma piłki podanej mu z kopnięcia wprowadzającego piłkę do gry.

4.1.17.4. Bramkarz nie może dotknąć rękoma piłki podanej mu przez zawodnika z jego drużyny.

4.1.18. Kary za naruszenie przepisów:

4.1.18.1. Jeśli zawodnik wprowadzający piłkę do gry dotknie piłki po raz drugi, zanim zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika, przyznaje się rzut wolny pośredni na korzyść drużyny przeciwnej, z miejsca, gdzie nastąpiło wykroczenie.

4.1.19. Rzut różny:

4.1.19.1. Przyznawany je drużynie atakującej, kiedy zawodnik z drużyny broniącej się wybije piłkę poza własną linię końcową.

4.1.19.2. Zawodnicy z drużyny przeciwnej muszą znajdować się co najmniej 5 m od piłki.

4.1.20. Przerwa na nawodnienie

4.1.20.1. W przypadku rozgrywania meczu w ekstremalnym upale, sędzia może zarządzić przerwę na nawodnienie się (maksimum 3 minuty), jako naturalną przerwę po upływie ok. 50% czasu każdej połowy.

4.1.21. Dogrywka/ Rzuty Karne:

4.1.21.1. W rozgrywkach grupowych mecze mogą kończyć się wynikami remisowymi.



- 4.1.21.2. W rozgrywkach prowadzonych systemem pucharowym dogrywka trwa 2 razy po 5 minut.
- 4.1.21.3. Jeśli wynik meczu po dogrywce dalej nie zostanie rozstrzygnięty na korzyść którejś drużyny, powinna zostać podyktowana seria rzutów karnych, która wyłoni zwycięzcę, zgodnie z poniższą procedurą:
- 4.1.21.3.1. Sędzia wskazuje bramkę, na którą będą wykonywane rzuty karne.
- 4.1.21.3.2. Sędzia rzuca monetą, a drużyna, której kapitan wygrał losowanie, wybiera czy chce najpierw strzelać czy bronić.
- 4.1.21.3.3. Obie drużyny po dogrywce muszą wskazać 5-ciu piłkarzy, spośród tych, którzy pozostali na boisku, oraz ustalić kolejność wykonywania rzutów karnych.
- 4.1.21.3.4. Drużyna, która osiągnęła lepszy wynik po serii pięciu strzałów wygrywa. Sędzia zapisuje wynik wszystkich oddanych strzałów.
- 4.1.21.3.5. Z zastrzeżeniem warunków, które są wypisane poniżej, obydwie drużyny oddają po pięć strzałów.
- 4.1.21.3.6. Rzuty karne są wykonywane na zmianę przez każdą z drużyn.
- 4.1.21.3.7. Jeśli przed zakończeniem całej serii któraś z drużyn zdobędzie tyle bramek, że druga nie będzie w stanie nadrobić strat, zwycięzca meczu zostanie wyłoniony bez potrzeby kontynuowania serii.
- 4.1.21.3.8. Jeśli po zakończeniu całej serii obie drużyny pozostaną z takim samym bilansem bramkowym, strzały będą kontynuowane w takiej samej kolejności, do momentu, aż któraś drużyna nie zdobędzie o jedną bramkę więcej niż druga, przy tej samej ilości oddanych strzałów.
- 4.1.21.3.9. Bramkarz, który został kontuzjowany podczas oddawanych rzutów karnych i nie jest w stanie kontynuować swoich obowiązków, może zostać zastąpiony przez zawodnika rezerwowego.
- 4.1.21.3.10. Poza opisanym powyżej wyjątkiem, do serii rzutów karnych mogą przystąpić wyłącznie zawodnicy, którzy byli na boisku do ostatniego gwizdka sędziego, kończącego dogrywkę.



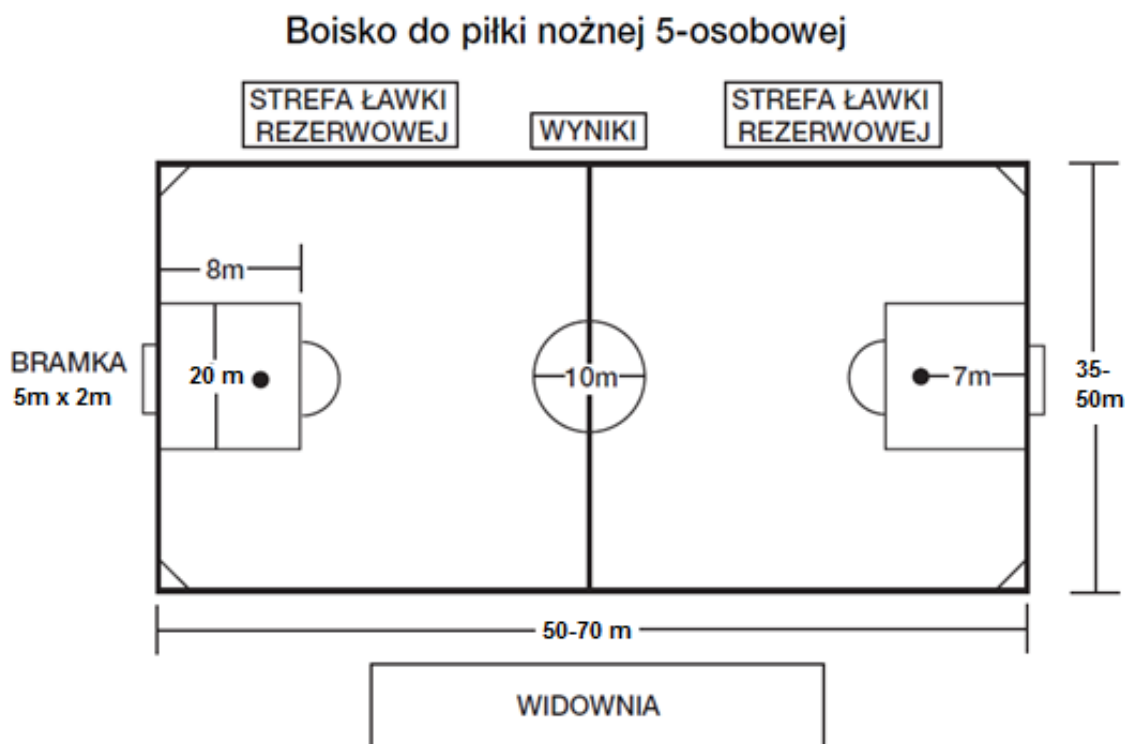
- 4.1.21.3.11. Jeśli po zakończeniu dogrywki liczba zawodników obu drużyn nie będzie taka sama, należy ją wyrównać. Kapitan drużyny przeważającej liczebnością jest zobowiązany do podania numeru i nazwiska zawodnika/zawodników wyłączonego z dalszej rozgrywki. Sędzia po upewnieniu się, że w środkowym kole boiska pozostała taka sama ilość piłkarzy każdej z drużyn, rozpoczyna serię rzutów karnych.
- 4.1.21.3.12. Rzuty karne musi wykonać każdy z wyznaczonych do tego zawodników, dopiero kiedy to nastąpi, a wynik meczu nie zostanie rozstrzygnięty, zawodnicy mogą wykonywać strzały po raz drugi.
- 4.1.21.3.13. Jeżeli pierwsza seria rzutów karnych zakończy się remisem, w dalszej części tej rozgrywki nie obowiązuje taka kolejność ich wykonywania, jaką trenerzy ustalili na początku.
- 4.1.21.3.14. Wybrany piłkarz może zamienić się miejscami z bramkarzem w każdym momencie oddawania rzutów karnych.
- 4.1.21.3.15. W rozgrywkach zunifikowanych rzuty karne na zmianę wykonują partnerzy i zawodnicy, przy czym zawodnicy zawsze strzelają jako pierwsi.
- 4.1.22. Organizacja strefy ławki rezerwowych
- 4.1.22.1. Każdy zespół ma wyznaczoną strefę ławki rezerwowych.
- 4.1.22.2. Strefa ta jest specjalnie oznaczona, ma długość 15m i znajduje się w odległości przynajmniej 5m od linii bocznej i 10m od linii środkowej boiska.
- 4.1.22.3. Strefa ławki rezerwowej powinna być wyznaczona na każdym obiekcie.
- 4.1.22.4. Trenerzy wraz z zawodnikami rezerwowymi powinni znajdować się w tej strefie przez cały czas rozgrywania meczu. Tylko jeden trener może obserwować mecz na stojąco. Niezastosowanie się do tego może spowodować odesłanie trenera poza strefie rozgrywania meczu.
- 4.1.22.5. Trenerom wolno z ławki jedynie zachęcać do gry swoich zawodników poprzez proste komunikaty werbalne.
- 4.1.22.6. Słowne, agresywne uwagi do zawodników lub sędziów oraz instrukcje taktyczne dla zawodników są traktowane jako niesportowe zachowanie i mogą



spowodować ostrzeżenie od sędziego. Jeżeli takie zachowanie się powtórzy, sędzia może usunąć trenera z obszaru gry.

4.2. Piłka nożna drużyn 7-osobowych i 8-osobowych

4.2.1. Diagram:



4.2.2. Wymiary boiska:

4.2.2.1. Prostokąt o wymiarach 50-70m na długość i 35-50m na szerokość.

Boiska o mniejszych wymiarach są zalecane dla zawodników na niższym poziomie sprawności.

4.2.2.2. Rozmiar bramki wynosi 5 x 2 m.

4.2.2.3. Pole bramkowe ma wielkość 20 x 8 m.

4.2.2.4. Zalecana jest trawiasta nawierzchnia do gry.

4.2.3. Piłka:

4.2.3.1. Dla zawodników w wieku 8-12: Piłka rozmiar 4, maks. 66 cm, min. 63.5 cm.



4.2.3.2. Dla pozostałych: Piłka rozmiar 5, maks. 70 cm i min. 68 cm.

4.2.4. Ilość zawodników:

4.2.4.1. Dozwolona liczba zawodników na imprezach niższego szczebla jest ustalana przez Komitet Organizacyjny Zawodów. Na Igrzyskach Światowych nie może przekraczać 12-stu osób.

4.2.4.2. Mecze rozgrywane są między dwiema drużynami, które na boisku składają się z 7-miu lub 8-miu zawodników, w tym bramkarza. Minimalna ilość grających i znajdujących się na boisku zawodników jednej drużyny wynosi 5.

4.2.4.3. Ilość zmian jest dowolna (zmienieni zawodnicy mogą swobodnie wracać na boisko). Zmiany można dokonywać, w czasie przerwy w grze lub kiedy piłka jest poza grą. Każda zmiana musi być zasygnalizowana sędziemu przez trenera. Zawodnik może wejść na boisko tylko po sygnale sędziego.

4.2.5. Wyposażenie/Ubiór zawodników:

4.2.5.1. Koszulki z numerami.

4.2.5.2. Wymagane są ochraniacze na podudzia.

4.2.5.3. Zawodnicy nie mogą grać w obuwii z metalowymi kołkami

4.2.6. Sędziowie:

4.2.6.1. Każdy mecz jest sędziowany przez sędziego, który ma pełne uprawnienia do egzekwowania przepisów podczas meczu do którego został powołany.

4.2.7. Asystencie Sędziego (Liniowi):

4.2.7.1. Dla rozgrywek na stopniu kontynentalnym i międzynarodowym należy wyznaczyć dwóch pomocników sędziego do kontrolowania każdego meczu.

4.2.7.2. Podczas zawodów regionalnych i narodowych, jeżeli nie ma wystarczającej liczby asystentów sędziego, mecz jest sędziowany przez dwóch sędziów.

4.2.8. Czas gry:

4.2.8.1. Mecz trwa 40 minut z pięciominutową przerwą po 20-stu minutach. Sędzia jest odpowiedzialny za pilnowanie czasu.



4.2.8.2. Jeśli do rozstrzygnięcia meczu potrzebna jest dogrywka, sędzia zarządza 2 dodatkowe 5 minutowe gry z krótką przerwą. Jeśli dogrywka też nie przyniesie rozstrzygnięcia, należy zastosować rzuty karne. (patrz. piłka nożna 11-sto osobowa paragraf 4.3.15).

4.2.9. Rozpoczęcie gry:

4.2.9.1. Piłka musi zostać kopnięta w przód z punktu środkowego zanim zostanie dotknięta przez innego zawodnika. Gol zdobyty w ten sposób będzie zaliczony.

4.2.10. Piłka w grze i poza boiskiem:

4.2.10.1. Po przekroczeniu przez piłkę linii bocznej następuje wprowadzenie do gry przez jej kopnięcie spoza boiska.

4.2.10.2. Po przekroczeniu przez piłkę linii końcowej następuje wybicie piłki z bramki lub rzut różny.

4.2.10.3. Uważa się, że piłka jest poza boiskiem kiedy całym obwodem przekroczy linię końcową lub boczną.

4.2.11. Wybicie piłki z bramki:

4.2.11.1. Kiedy piłka przekroczy linię bramkową (poza bramką), a jako ostatni dotknął jej zawodnik atakujący, bramkarz stojąc w obrębie pola karnego, musi wprowadzić piłkę z powrotem do gry poza własne pole karne, ale nie dalej niż poza linię środkową boiska (tzn. piłka musi dotknąć ziemi lub innego zawodnika przed przekroczeniem linii środkowej boiska). Uważa się, że piłka jest w grze, kiedy piłka wyjdzie poza pole karne

4.2.11.2. Powyższe zasady dotyczące rzutu od bramki stosuje się również wtedy, gdy bramkarz złapie piłkę w ręce w momencie, kiedy piłka jest w grze.

4.2.12. Kary za naruszenie przepisów:

4.2.12.1. Jeśli piłka rzucona przez bramkarza wyjdzie poza połowę boiska jego drużyny, bez dotknięcia któregoś z zawodników lub dotknięcia ziemi, sędzia dyktuje rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej z dowolnego punktu linii środkowej.



4.2.12.2. Jeśli piłka rzucona przez bramkarza zostanie dotknięta przez zawodnika drużyny przeciwnej w obrębie pola karnego, wybicie piłki z bramki zostaje powtórzone.

4.2.13. Zdobycie gola

4.2.13.1. Aby bramka została uznana, piłka musi całym obwodem przekroczyć linię bramkową.

4.2.14. Faule i wykroczenia (gdy nie ma spalonego):

4.2.14.1. Wszystkie faule powodują poddyktowanie rzutu wolnego pośredniego (wyjątek to rzut karny = rzut wolny bezpośredni).

4.2.14.2. Jeśli zawodnik zostanie usunięty z boiska (otrzyma dwie żółte kartki lub kartkę czerwoną), nie może on ponownie wejść na boisko. Jego drużyna musi grać bez jednego zawodnika przez dwie minuty, chyba że przed upływem dwóch minut padnie bramka. W takim przypadku stosuje się następujące zasady:

4.2.14.2.1. Jeśli siedmiu zawodników gra przeciwko sześciu zawodnikom i drużyna bardziej liczna zdobędzie bramkę, drużyna „osłabiona” może uzupełnić skład.

4.2.14.2.2. Jeśli w obu drużynach gra po sześciu zawodników i padnie bramka, obie drużyny mogą uzupełnić składy.

4.2.14.2.3. Jeśli siedmiu zawodników gra przeciwko pięciu, lub sześciu przeciwko pięciu zawodnikom, i drużyna bardziej liczna zdobędzie bramkę, drużyna pięciu zawodników może uzupełnić skład tylko o jednego zawodnika.

4.2.14.2.4. Jeśli w obu drużynach gra po pięciu zawodników i padnie bramka, obie drużyny mogą uzupełnić składy o jednego zawodnika.

4.2.14.2.5. Jeśli drużyna, która zdobyła bramkę ma w składzie mniej zawodników, grę kontynuuje się bez zmiany liczby zawodników.

4.2.14.2.6. Kontrolowanie upływu dwóch minut należy do zadań osoby odpowiedzialnej za pomiar czasu.



4.2.14.2.7. Zawodnik, który wchodzi do gry w zastępstwie, po upływie dwóch minut, może to zrobić jedynie za zgodą sędziego i kiedy piłka jest poza boiskiem.

4.2.15. Wyjątek dotyczący wznowienia gry:

4.2.15.1. Rzut wolny podyktowany na korzyść drużyny broniącej się w obrębie własnego pola karnego jest realizowany w formie wyrzutu piłki przez bramkarza.

4.2.16. Rzut wolny:

4.2.16.1. Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się co najmniej 5 m od piłki przy egzekwowaniu wszystkich rzutów wolnych.

4.2.16.2. Jeśli na korzyść drużyny atakującej zostanie podyktowany rzut wolny pośredni w obrębie pola karnego, nie dalej niż 5 metrów od bramki, sędzia ustawia piłkę w odległości 5-ciu metrów od linii bramkowej.

4.2.17. Rzut karny:

4.2.17.1. Jest wykonywany z linii 7 m. Wszyscy piłkarze oprócz wykonującego rzut karny i bramkarza muszą wycofać się poza linię pola karnego i łuk. Bramkarz stoi na linii bramki dopóki zawodnik nie odda strzału. Bramkarz może poruszać się po linii bramkowej.

4.2.18. Kopnięcie piłki spoza boiska (równoważne wrzutowi spoza boiska w przypadku meczu drużyn jedenastoosobowych).

4.2.18.1. Jeśli piłka całym obwodem przekroczy linię boczną, kopnięcie piłki z powrotem do gry następuje z miejsca, w którym przekroczyła linię (na linii bocznej), wykonywane jest przez zawodnika drużyny przeciwnej w stosunku do drużyny zawodnika, który dotknął piłki jako ostatni. Przed kopnięciem piłka musi być nieruchoma. Uważa się, że piłka jest w grze kiedy jest ruszona. Piłki nie może dotknąć zawodnik wykopujący, zanim zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika. Zawodnicy z drużyny przeciwnej muszą znajdować się co najmniej 5m od miejsca, skąd wykonywane jest kopnięcie.



- 4.2.18.2. Nie można zdobyć bramki bezpośrednio z kopnięcia wprowadzającego piłkę do gry.
- 4.2.18.3. Bramkarz nie może dotknąć rękoma piłki podanej mu z kopnięcia wprowadzającego piłkę do gry.
- 4.2.18.4. Bramkarz nie może dotknąć rękoma piłki podanej mu przez zawodnika z jego drużyny.
- 4.2.19. Kary za naruszenie przepisów:
 - 4.2.19.1. Jeśli zawodnik wprowadzający piłkę do gry dotknie piłki po raz drugi, zanim zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika, przyznaje się rzut wolny pośredni na korzyść drużyny przeciwnej, z miejsca, gdzie nastąpiło wykroczenie.
- 4.2.20. Rzut różny:
 - 4.2.20.1. Przyznawany je drużynie atakującej, kiedy zawodnik z drużyny broniącej wybiję piłkę poza własną linię końcową.
 - 4.2.20.2. Zawodnicy z drużyny przeciwnej muszą znajdować się co najmniej 5 m od piłki.
 - 4.2.20.3. W przypadku rozgrywania meczu w ekstremalnym upale, sędzia może zarządzić przerwę na nawodnienie się (maksimum 3 minuty), jako naturalną przerwę po upływie ok. 50% czasu każdej połowy.
- 4.2.21. Dogrywka/ Rzuty Karne:
 - 4.2.21.1. W rozgrywkach grupowych mecze mogą kończyć się wynikami remisowymi.
 - 4.2.21.2. W rozgrywkach rozgrywanych systemem pucharowym dogrywka trwa 2 razy po 5 minut.
 - 4.2.21.3. Jeśli wynik meczu po dogrywce dalej nie zostanie rozstrzygnięty na korzyść którejś drużyny, następuje seria rzutów karnych, która wyłoni zwycięzcę.
 - 4.2.21.3.1. Sędzia wskazuje bramkę, na którą będą wykonywane strzały.
 - 4.2.21.3.2. Sędzia rzuca monetą, a drużyna, której kapitan wygrał losowanie, wybiera czy chce najpierw strzelać czy bronić.



- 4.2.21.3.3. Obie drużyny po dogrywce muszą wskazać pięciu piłkarzy, spośród tych, którzy rozegrali mecz do końca, oraz ustalić kolejność wykonywania rzutów karnych.
- 4.2.21.3.4. Drużyna, która osiągnęła lepszy wynik po serii pięciu strzałów wygrywa. Sędzia zapisuje wszystkie uzyskane bramki.
- 4.2.21.3.5. Z zastrzeżeniem warunków, które są wypisane poniżej, obydwie drużyny oddają po pięć strzałów.
- 4.2.21.3.6. Rzuty karne są wykonywane na zmianę przez każdą z drużyn.
- 4.2.21.3.7. Jeśli przed zakończeniem całej serii któraś z drużyn zdobędzie tyle bramek, że druga nie będzie w stanie nadrobić strat, zwycięzca meczu zostanie wyłoniony bez potrzeby kontynuowania serii.
- 4.2.21.3.8. Jeśli po zakończeniu całej serii obie drużyny pozostaną z takim samym bilansem bramkowym, strzały będą kontynuowane w takiej samej kolejności, do momentu, aż któraś drużyna nie zdobędzie o jedną bramkę więcej, niż druga, przy tej samej ilości oddanych strzałów.
- 4.2.21.3.9. Bramkarz, który został kontuzjowany podczas oddawanych rzutów karnych i nie jest w stanie kontynuować swoich obowiązków, może zostać zastąpiony przez zawodnika rezerwowego.
- 4.2.21.3.10. Poza opisanym powyżej wyjątkiem, do serii rzutów karnych mogą przystąpić wyłącznie zawodnicy, którzy byli na boisku do ostatniego gwizdka sędziego, kończącego dogrywkę.
- 4.2.21.3.11. Jeśli po zakończeniu dogrywki liczba zawodników obu drużyn będzie inna, należy ją wyrównać poprzez zredukowanie składu drużyny liczebniejszej. Kapitan tej drużyny podaje sędziemu numer i nazwisko zawodnika/zawodników wyłączonego z dalszej rozgrywki. Sędzia po upewnieniu się, że w środkowym kole boiska pozostała równa ilość piłkarzy każdej z drużyn, rozpoczyna serię rzutów karnych.
- 4.2.21.3.12. Rzuty karne musi wykonać każdy z wyznaczonych do tego zawodników, dopiero kiedy to nastąpi, a wynik meczu nie zostanie rozstrzygnięty, zawodnicy mogą wykonywać strzały po raz drugi.



4.2.21.3.13. Jeżeli pierwsza seria rzutów karnych zakończy się remisem, w dalszej części tej rozgrywki nie obowiązuje taka kolejność ich wykonywania, jaką trenerzy ustalili na początku.

4.2.21.3.14. Wybrany piłkarz może zamienić się miejscami z bramkarzem w każdym momencie oddawania rzutów karnych.

4.2.21.3.15. W rozgrywkach zunifikowanych rzuty karne na zmianę wykonują partnerzy i zawodnicy, przy czym zawodnicy zawsze strzelają jako pierwsi.

4.2.22. Organizacja strefy ławki rezerwowych

4.2.22.1. Każdy zespół ma wyznaczoną strefę ławki rezerwowych.

4.2.22.2. Strefa ta jest specjalnie oznaczona, ma długość 15m i znajduje się w odległości przynajmniej 5m od linii bocznej i 10m od linii środkowej boiska.

4.2.22.3. Strefa ławki rezerwowej powinna być wyznaczona na każdym obiekcie.

4.2.22.4. Trenerzy wraz z zawodnikami rezerwowymi powinni znajdować się w tej strefie przez cały czas rozgrywania meczu. Tylko jeden trener może obserwować mecz na stojąco. Niezastosowanie się do tego może spowodować odesłanie trenera poza strefie rozgrywania meczu. Trenerom wolno z ławki jedynie zachęcać do gry swoich zawodników poprzez proste komunikaty werbalne.

4.2.22.5. Słowne, agresywne uwagi do zawodników lub sędziów oraz instrukcje taktyczne dla zawodników są traktowane jako niesportowe zachowanie i mogą spowodować ostrzeżenie od sędziego. Jeżeli takie zachowanie się powtórzy, sędzia może usunąć trenera z obszaru gry.

4.3. Piłka nożna drużyn 11-osobowych

4.3.1. Pole gry:

4.3.1.1. Boisko do piłki nożnej drużyn 11-osobowych musi być prostokątne. Linia boczna musi być dłuższa, niż linia bramkowa.

4.3.1.2. Wymiary maksymalne to 120 x 90 metrów, a minimalne to 90 x 45 metrów.

4.3.1.3. Wymiary bramki - 7.32 x 2.44 metrów.



- 4.3.1.4. Zalecana jest nawierzchnia trawiasta .
- 4.3.2. Piłka:
 - 4.3.2.1. Dla zawodników 8-12 lat: piłka rozmiar 4, maks. 66cm min. 63.5 cm.
 - 4.3.2.2. Dla wszystkich innych: piłka rozmiar 5, maks. 68- min. 70cm.
- 4.3.3. Ilość zawodników:
 - 4.3.3.1. Dozwolona ilość wszystkich zawodników w drużynie ustalana jest przez Komitet Organizacyjny zawodów. Podczas Igrzysk Światowych jest ona stała i wynosi 16 osób.
 - 4.3.3.2. Mecze są rozgrywane pomiędzy dwiema drużynami, złożonymi z jedenastu zawodników, razem z bramkarzami. W każdej drużynie na murawie musi grać minimum 7-miu zawodników.
 - 4.3.3.3. Zmiany: Trenerzy mogą dokonywać dowolnych zmian korzystając ze zgłoszonych do rozgrywek zawodników. Raz zmieniony zawodnik nie może wrócić powrotem na boisko. Mogą mieć miejsce odstępstwa od tej zasady (np. w grupach o niższej sprawności), jeśli Komitet Organizacyjny uzna, że jakość gry znacząco spadnie. W takich przypadkach dozwolone są „nielimitowane” zmiany, dzięki którym raz zmienieni zawodnicy mogą wrócić na boisko. O takiej decyzji należy poinformować drużyny przed rozpoczęciem meczu.
- 4.3.4. Wyposażenie zawodników:
 - 4.3.4.1. Koszulki z numerami.
 - 4.3.4.2. Ochraniacze na podudzia.
 - 4.3.4.3. Zawodnicy nie mogą grać w obuwii z metalowymi kołkami.
- 4.3.5. Sędziowie:
 - 4.3.5.1. Każdy mecz jest sędziowany przez jednego sędziego głównego mającego pełne prawo do egzekwowania przepisów piłkarskich w czasie gry.
- 4.3.6. Sędziowie asystujący:
 - 4.3.6.1. Do każdego meczu wyznaczonych jest dwóch sędziów asystujących.



4.3.7. Czas trwania meczu:

4.3.7.1. Komitet organizacyjny ma prawo dopasować czas trwania meczu (ze standardowych dwóch 45 minutowych połówek) do możliwości i ogólnej kondycji zgłoszonych do zawodów drużyn.

4.3.7.2. Minimalny czas trwania jednej połowy to 20 minut.

4.3.8. Rozpoczęcie gry:

4.3.8.1. Piłka musi zostać kopnięta w przód z punktu środkowego zanim zostanie dotknięta przez innego zawodnika. Gol zdobyty w ten sposób będzie zaliczony.

4.3.9. Piłka w grze i poza boiskiem:

4.3.9.1. Po przekroczeniu przez piłkę linii bocznej następuje wprowadzenie do gry przez wyrzut piłki spoza boiska rękoma - aut

4.3.9.2. Po przekroczeniu przez piłkę linii końcowej następuje wybiecie z bramki lub rzut różny.

4.3.9.3. Uważa się, że piłka jest poza boiskiem kiedy całym obwodem przekroczy linię końcową lub boczną.

4.3.10. Zdobycie gola

4.3.10.1. Aby bramka została uznana, piłka musi całym obwodem przekroczyć linię bramkową.

4.3.11. Faule i wykroczenia:

4.3.11.1. Podcinanie, popychanie, dotknięcie piłki ręką lub brutalny atak powodują podyktowanie rzutu wolnego bezpośredniego. Opóźnianie gry lub gra niebezpieczna powodują podyktowanie rzutu wolnego pośredniego.

4.3.11.2. Jeśli zawodnik zostanie usunięty z boiska (otrzyma dwie żółte kartki lub kartkę czerwoną), nie może on ponownie wejść na boisko. Jego drużyna musi grać bez tego zawodnika do końca meczu.

4.3.12. Rzuty wolne:

4.3.12.1. Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się co najmniej 9,15 m od piłki przy egzekwowaniu wszystkich rzutów wolnych.

4.3.13. Rzut karny:

4.3.13.1. Rzut karny wykonywany jest z punktu karnego. W momencie wykonywania rzutu karnego, w polu karnym oraz w łuku przy polu karnym poza zawodnikiem



wykonującym rzut karny i bramkarzem nie mogą znajdować się inni zawodnicy. Bramkarz do momentu kopnięcia piłki przez wykonującego rzut karny zobowiązany jest przebywać na linii bramkowej, może się po niej poruszać

4.3.14. Wyrzut piłki z autu

4.3.14.1. Kiedy piłka wyjdzie poza linię boczną całym swoim obwodem, powinna być włączona z powrotem do gry poprzez wrzut z autu z miejsca, w którym opuściła boisko przez zawodnika przeciwnej drużyny. Zawodnicy z drużyny, która miała ostatnia kontakt z piłką powinni odsunąć się od miejsca wznowienia o co najmniej 5 metrów. Zawodnik wykonujący wrzut z autu nie może jej dotknąć ponownie, zanim nie zrobi tego inny zawodnik.

4.3.14.2. Nie ma możliwości zdobycia gola z wrzutu z autu.

4.3.15. Rzut różny:

4.3.15.1. Przyznawany jest drużynie atakującej, kiedy zawodnik z drużyny broniącej się wybije piłkę poza własną linię końcową.

4.3.15.2. Przy rzucie różnym zawodnicy z drużyny przeciwnej muszą znajdować się co najmniej 9.15 m od piłki.

4.3.15.3. W przypadku rozgrywania meczu w ekstremalnym upale, sędzia może zarządzić przerwę na nawodnienie się (maksimum 3 minuty) jako naturalną przerwę w grze po upływie ok. 50% czasu każdej połowy.

4.3.16. Dogrywka / rzuty karne:

4.3.16.1. Mecze grupowe mogą kończyć się remisem.

4.3.16.2. W turniejach, gdy mecz musi być rozstrzygnięty, stosuje się dogrywkę. Każda jej połowa trwa 7,5 minuty.

4.3.16.3. Jeśli po dogrywce wynik jest wciąż remisowy, do rozstrzygnięcia gry stosuje się rzuty karne.

4.3.16.3.1. Sędzia wskazuje bramkę, na którą będą wykonywane strzały.

4.3.16.3.2. Sędzia rzuca monetą, a drużyna, której kapitan wygrał losowanie, wybiera czy chce najpierw strzelać czy bronić.



- 4.3.16.3.3. Obie drużyny po dogrywce muszą wskazać pięciu piłkarzy, spośród tych, którzy rozegrali mecz do końca, oraz ustalić kolejność wykonywania rzutów karnych.
- 4.3.16.3.4. Drużyna, która osiągnęła lepszy wynik po serii pięciu strzałów wygrywa. Sędzia zapisuje wszystkie uzyskane bramki.
- 4.3.16.3.5. Z zastrzeżeniem warunków, które są wypisane poniżej, obydwie drużyny oddają po pięć strzałów.
- 4.3.16.3.6. Rzuty karne są wykonywane na zmianę przez każdą z drużyn.
- 4.3.16.3.7. Jeśli przed zakończeniem całej serii któraś z drużyn zdobędzie tyle bramek, że druga nie będzie w stanie nadrobić strat, zwycięzca meczu zostanie wyłoniony bez potrzeby kontynuowania serii.
- 4.3.16.3.8. Jeśli po zakończeniu całej serii obie drużyny pozostaną z takim samym bilansem bramkowym, strzały będą kontynuowane w takiej samej kolejności, do momentu, aż któraś drużyna nie zdobędzie o jedną bramkę więcej, niż druga, przy tej samej ilości oddanych strzałów.
- 4.3.16.3.9. Bramkarz, który został kontuzjowany podczas wykonywanej serii rzutów karnych i nie jest w stanie kontynuować swoich obowiązków, może zostać zastąpiony przez zawodnika rezerwowego, pod warunkiem, że drużyna nie wykorzystwała maksymalnej liczby zmian podczas meczu.
- 4.3.16.3.10. Poza opisanym powyżej wyjątkiem, do serii rzutów karnych mogą przystąpić wyłącznie zawodnicy, którzy byli na boisku do ostatniego gwizdka sędziego, kończącego dogrywkę.
- 4.3.16.3.11. Jeśli po zakończeniu dogrywki liczba zawodników obu drużyn będzie inna, należy ją wyrównać poprzez zredukowanie składu drużyny liczebniejszej. Kapitan tej drużyny podaje sędziemu numer i nazwisko zawodnika/zawodników wyłączonego z dalszej rozgrywki. Sędzia po upewnieniu się, że w środkowym kole boiska pozostała równa ilość piłkarzy każdej z drużyn, rozpoczyna serię rzutów karnych.
- 4.3.16.3.12. Rzuty karne musi wykonać każdy z wyznaczonych do tego zawodników, dopiero kiedy to nastąpi, a wynik meczu nie zostanie rozstrzygnięty, zawodnicy mogą wykonywać strzały po raz drugi.



4.3.16.3.13. Jeżeli pierwsza seria rzutów karnych zakończy się remisem, w dalszej części tej rozgrywki nie obowiązuje taka kolejność ich wykonywania, jaką trenerzy ustalili na początku.

4.3.16.3.14. Wybrany piłkarz może zamienić się miejscami z bramkarzem w każdym momencie oddawania rzutów karnych.

4.3.16.3.15. W rozgrywkach zunifikowanych rzuty karne na zmianę wykonują partnerzy i zawodnicy, przy czym zawodnicy zawsze strzelają jako pierwsi. Rzuty karne mogą oddawać jedynie piłkarze którzy na zakończenie drugiej połowy dogrywki znajdowali się na boisku.

4.3.17. Organizacja strefy ławki rezerwowych

4.3.17.1. Każdy zespół ma wyznaczoną strefę ławki rezerwowych.

4.3.17.2. Strefa ta jest specjalnie oznaczona, ma długość 15m i znajduje się w odległości przynajmniej 5m od linii bocznej i 10m od linii środkowej boiska.

4.3.17.3. Strefa ławki rezerwowej powinna być wyznaczona na każdym obiekcie.

4.3.17.4. Trenerzy wraz z zawodnikami rezerwowymi powinni znajdować się w tej strefie przez cały czas rozgrywania meczu. Tylko jeden trener może obserwować mecz na stojąco. Niezastosowanie się do tego może spowodować odesłanie trenera poza strefie rozgrywania meczu.

4.3.17.5. Trenerom wolno z ławki jedynie zachęcać do gry swoich zawodników poprzez proste komunikaty werbalne.

4.3.17.6. Słowne, agresywne uwagi do zawodników lub sędziów oraz instrukcje taktyczne dla zawodników są traktowane jako niesportowe zachowanie i mogą spowodować ostrzeżenie od sędziego. Jeżeli takie zachowanie się powtórzy, sędzia może usunąć trenera z obszaru gry.

4.4. Futsal

4.4.1. Przepisy Olimpiad Specjalnych dla Futsalu są oparte na aktualnych przepisach FIFA dla tego formatu.



4.5. Rozgrywki drużyn zunifikowanych (piłka nożna 11-osobowa, 7-osobowa, 8-osobowa i 5-osobowa)

4.5.1. Liczba Graczy

4.5.1.1. Składy drużyn powinny mieć proporcjonalną ilość zawodników i partnerów.

4.5.1.2. Podczas gry nie należy przekraczać następującej liczby zawodników w składzie:

4.5.1.2.1. 11-osobowe składy: Podczas zawodów w drużynie może grać maksymalnie 11 zawodników i minimalnie 7. Jedynie następujące składy są dozwolone:

- 6 zawodników i 5 partnerów
- 5 zawodników i 5 partnerów
- 5 zawodników i 4 partnerów
- 4 zawodników i 4 partnerów
- 4 zawodników i 3 partnerów

4.5.1.2.1.1. Niezastosowanie się do tych wytycznych skutkuje oddanie wyniku meczu walkowerem.

4.5.1.2.2. 8-osobowe składy: Podczas zawodów w drużynie może grać maksymalnie 7 zawodników i minimalnie 5. Jedynie następujące składy są dozwolone:

- 4 zawodników i 4 partnerów
- 4 zawodników i 3 partnerów
- 3 zawodników i 3 partnerów
- 3 zawodników i 2 partnerów

4.5.1.2.2.1 Niezastosowanie się do tych wytycznych skutkuje oddanie wyniku meczu walkowerem

4.5.1.2.3. 7-osobowe składy: Podczas zawodów w drużynie może grać maksymalnie 7 zawodników i minimalnie 5. Jedynie następujące składy są dozwolone:

- 4 zawodników i 3 partnerów
- 3 zawodników i 3 partnerów
- 3 zawodników i 2 partnerów

4.5.1.2.3.1. Niezastosowanie się do tych wytycznych skutkuje oddanie wyniku meczu walkowerem.

4.5.1.2.4. 5-osobowe składy: Podczas zawodów w drużynie może grać maksymalnie 5 zawodników i minimalnie 3. Jedynie następujące składy są dozwolone:

- 3 zawodników i 2 partnerów
- 2 zawodników i 2 partnerów
- 2 zawodników i 1 partner

4.5.1.2.4.1. Niezastosowanie się do tych wytycznych skutkuje oddanie wyniku meczu walkowerem.

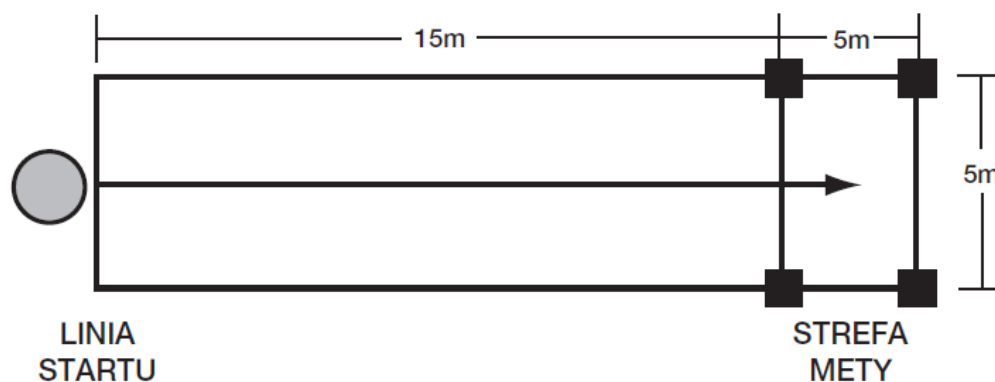


4.5.1.2.5. Każda drużyna powinna mieć pełnoletniego, niegrającego w drużynie trenera, który będzie odpowiadał za skład i przygotowuje piłkarzy do zawodów.

4.6. Indywidualny Konkurs Sprawności (IKS)

4.6.1. IKS składa się z 3 prób: dryblingu; strzałów; biegu i kopnięcia. Zawody właściwe powinny poprzedzić preeliminacje, podczas których każdy zawodnik wykonuje jeden raz wszystkie 3 próby. Łączny wynik daje podstawę do zakwalifikowania zawodników na różnych poziomach sprawności/możliwości do odpowiednich grup sprawnościowych przed rundą finałową. W rundzie finałowej zawodnicy każdą próbę wykonują dwukrotnie. Łączny wynik powstaje z sumy obydwóch prób.

4.6.1.1. Indywidualny Konkurs Sprawności - Próba 1- drybling (prowadzenie piłki)



4.6.1.1.1. Sprzęt

4.6.1.1.1.1. Piłka nożna w rozmiarach 4 i 5, taśma klejąca lub kreda, 4 pachołki do zaznaczenia strefy końcowej.

4.6.1.1.2. Opis

4.6.1.1.2.1. Zawodnik prowadzi piłkę od linii startu do strefy mety pozostając wewnątrz zaznaczonego pasa. Strefa końcowa powinna być wyznaczona i kredą i pachołkami. Czas jest zatrzymany w momencie zatrzymania się zawodnika i piłki w strefie. Jeżeli piłka opuści strefę, zawodnik musi ją dogonić i wprowadzić z powrotem.



4.6.1.1.3. Punktacja

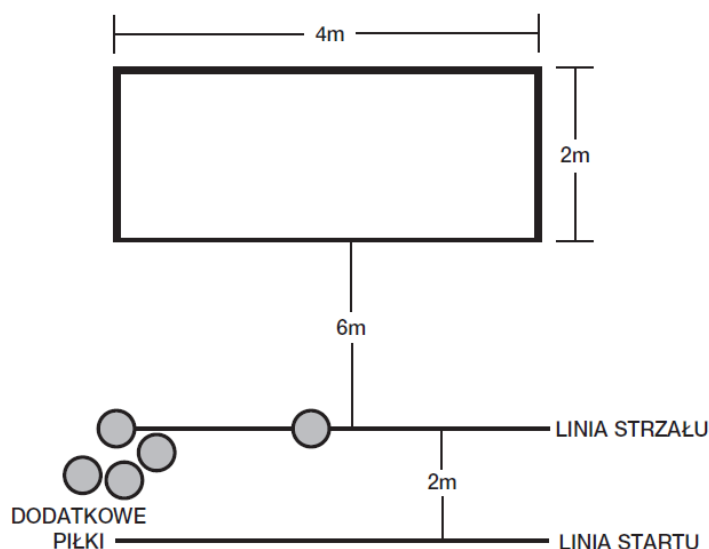
4.6.1.1.3.1. Czas uzyskany w sekundach jest przeliczany na punkty według skali zamieszczonej poniżej. Za każde przekroczenie linii bocznych przez piłkę oraz za dotknięcie piłki ręką, od uzyskanego wyniku odejmujemy 5 punktów (uwaga: Jeżeli piłka wypadnie poza linię boczną boiska, sędzia musi jak najszybciej postawić piłkę zapasową na środkowej linii naprzeciwko miejsca w którym piłka wypadła z boiska).

4.6.1.1.4. Skala przeliczeniowa:

Czas prowadzenia piłki [w sekundach]	Wynik [punkty]
5-10	60
11-15.....	55
16-20	50
21-25	45
26-30.....	40
31-35.....	35
36-40	30
41-45	25
46-50	20
51-55	15
55 i więcej	10



4.6.1.2. Indywidualny Konkurs Sprawności - próba 2 – strzelanie



4.6.1.2.1. Sprzęt

4.6.1.2.1.1. 5 piłek o różnych w rozmiarach 4 i 5, kreda lub taśma, bramka do gry pięcioosobowej o wymiarach 4m x 2m+siatka.

4.6.1.2.2. Opis

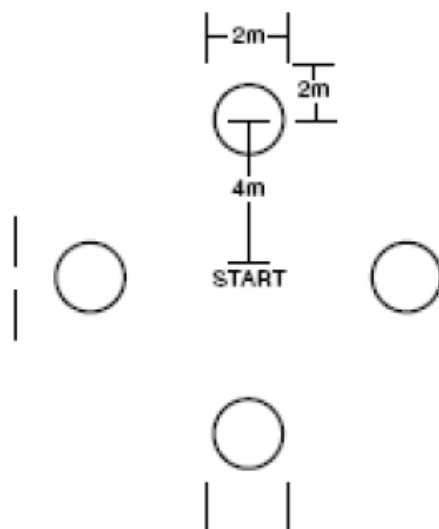
4.6.1.2.2.1. Zawodnik rusza z linii startu, idąc lub biegnąc do piłki ma za zadanie strzelić do bramki z odległości 6-ściu metrów. Zawodnik może kopnąć piłkę tylko jeden raz. Następnie wraca na linię początkową, gdzie sędzia ponownie ustawia piłkę i następuje powtórzenie zadania. Całość składa się z pięciu strzałów na bramkę. Po ostatnim strzale, zegar zostaje zatrzymany. Na całość zadania przeznaczone są maksymalnie 2 minuty.



4.6.1.2.3. Punktacja

4.6.1.2.3.1. Za każdy celny strzał otrzymuje się 10 punktów.

4.6.1.3. Indywidualny Konkurs Sprawności - próba 3 - Bieg z kopnięciem



4.6.1.4. Sprzęt

4.6.1.4.1. Cztery piłki nożne w rozmiarach 4 i 5.

4.6.1.4.2. Zaznaczony punkt startu.

4.6.1.4.3. Bramka o szerokość 2-ch metrów utworzona z pachołków lub chorągiewek ustawiona 2 m przed każdą piłką.

4.6.1.5. Opis

4.6.1.5.1. Zawodnik zaczyna próbę w punkcie startu. Biegnie do pierwszej piłki i uderza ją tak, by przeszła między pachołkami/chorągiewkami tworzącymi bramkę. Piłka może być kopnięta tylko raz. Następnie zawodnik biegnie do następnej piłki i kopie ją w kierunku bramki. Czas jest zatrzymywany w momencie kopnięcia ostatniej piłki.

4.6.1.6. Punktacja

4.6.1.6.1. Całkowity czas uzyskany od momentu kopnięcia pierwszej piłki do kopnięcia czwartej jest zapisywany i przeliczany na punkty według skali zamieszczonej poniżej.

4.6.1.6.2. Za każde celne trafienie w światło bramki dodatkowo otrzymuje się 5 punktów.



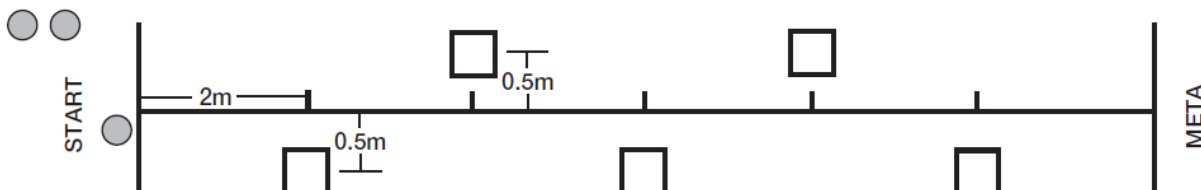
4.6.1.7. Skala Przeliczeniowa

Czas [w sekundach]	Wynik [Punkty]
11-15	50
16-20	45
21-25	40
26-30	35
31-35	30
36-40	25
41-45	20
46-50	15
51-55	10
55 i więcej	5

5. PIŁKARSKI TEST OCENY SPRAWNOŚCI DRUŻYNY (TOSD)

5.1. Poniższe testy mogą być wykorzystane do oceny poziomu sprawności zawodników oraz drużyny jedynie przy wstępnym podziale na grupy sprawnościowe. Tego testu nie należy mylić/łączyć z Indywidualnym Konkursem Sprawności, który został opisany w Sekcji 4.6.1.3 powyżej.

5.1.1. Test Oceny Sprawności Drużyny – próba #1- Drybling (prowadzenie piłki)



5.1.1.1. Opis testu

5.1.1.1.1. 12-metrowy slalom z piłką: 5 pachołków (wysokości minimalnej 46 cm) ustawionych co 2 m i 0,5 m od linii środkowej. Na linii startu powinno się znajdować 3 do 5 piłek.

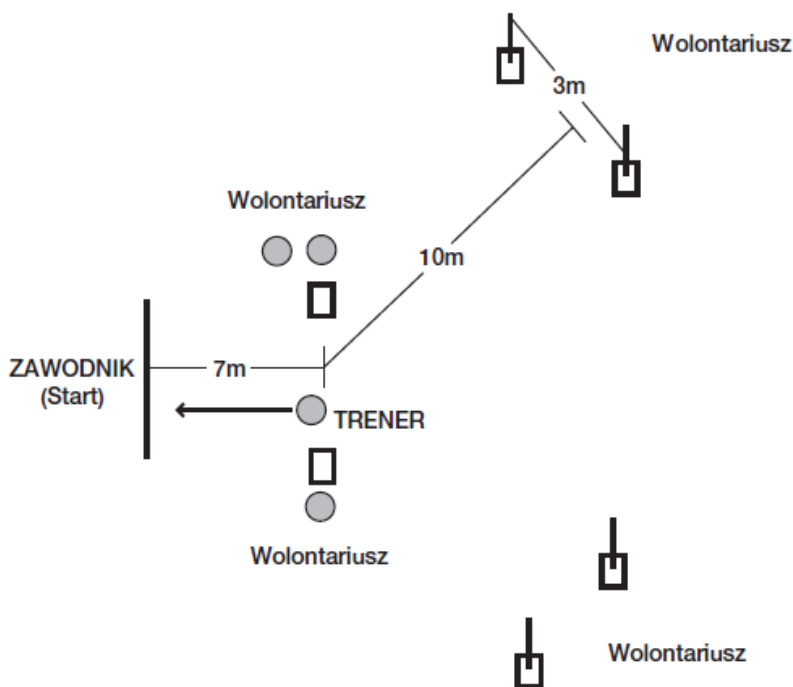
5.1.1.2. Test

5.1.1.2.1. Czas: 1 minuta

5.1.1.2.2. Zawodnik wykonuje slalom z piłką w jak najkrótszym czasie, omijając pachołki.



- 5.1.1.2.3. Zawodnik umieszcza piłkę na linii końcowej (piłka musi stać w miejscu) i biegnie z powrotem na start.
- 5.1.1.2.4. Jeśli jest na to jeszcze czas, zawodnik wykonuje zadanie powtórnie z drugą piłką.
- 5.1.1.2.5. Zadanie może być powtarzane aż do upływu jednej minuty,
- 5.1.1.2.6. Zakończenie próby jest sygnalizowane za pomocą gwizdka po upływie wyznaczonego czasu.
- 5.1.1.3. Punktacja
 - 5.1.1.3.1. Za każdą ominiętą przeszkodę zawodnik otrzymuje 5 punktów (25 punktów za rundę).
 - 5.1.1.3.2. Przeszkoda przewrócona nie liczy się do punktacji.
- 5.1.2. Test Oceny Sprawności Drużyny - próba #2 - Kontrola nad piłką i podania



- 5.1.2.1. Opis próby
 - 5.1.2.1.1. Dwa pacholki tworzące „przechodnią bramkę” o szerokości 5-ciu metrów, umieszczona 7 metrów od linii startu.



5.1.2.1.2. Dwie „bramki docelowe” utworzone z pachołków (jeśli to możliwe z wpitymi w nie jednometrowymi flagami) jak pokazano na rysunku.

5.1.2.1.3. 4-8 piłek (jeśli jest ich mało do dyspozycji, należy opracować jakiś system ułatwiający ich sprawny powrót do trenera)

5.1.2.2. Test

5.1.2.2.1. Czas: 1 minuta

5.1.2.2.2. Trener podaje lekko piłkę do oczekującego na linii startu zawodnika.

5.1.2.2.3. Zawodnik może czekać na piłkę lub wybiec jej na przeciw.

5.1.2.2.4. Zawodnik kontrolując piłkę musi doprowadzić ją do pierwszej bramki.

5.1.2.2.5. Trener mówi i wskazuje, do której bramki zawodnik ma się kierować.

5.1.2.2.6. Zawodnik zanim umieści piłkę w bramce, może zbliżyć się do niej na dowolną odległość.

5.1.2.2.7. Kiedy tylko zawodnik powróci na linie startową, trener podaje mu ponownie piłkę i zadanie jest powtarzane.

5.1.2.2.8. Po 60-ciu sekundach sędzia odgwizduje zakończenie próby.

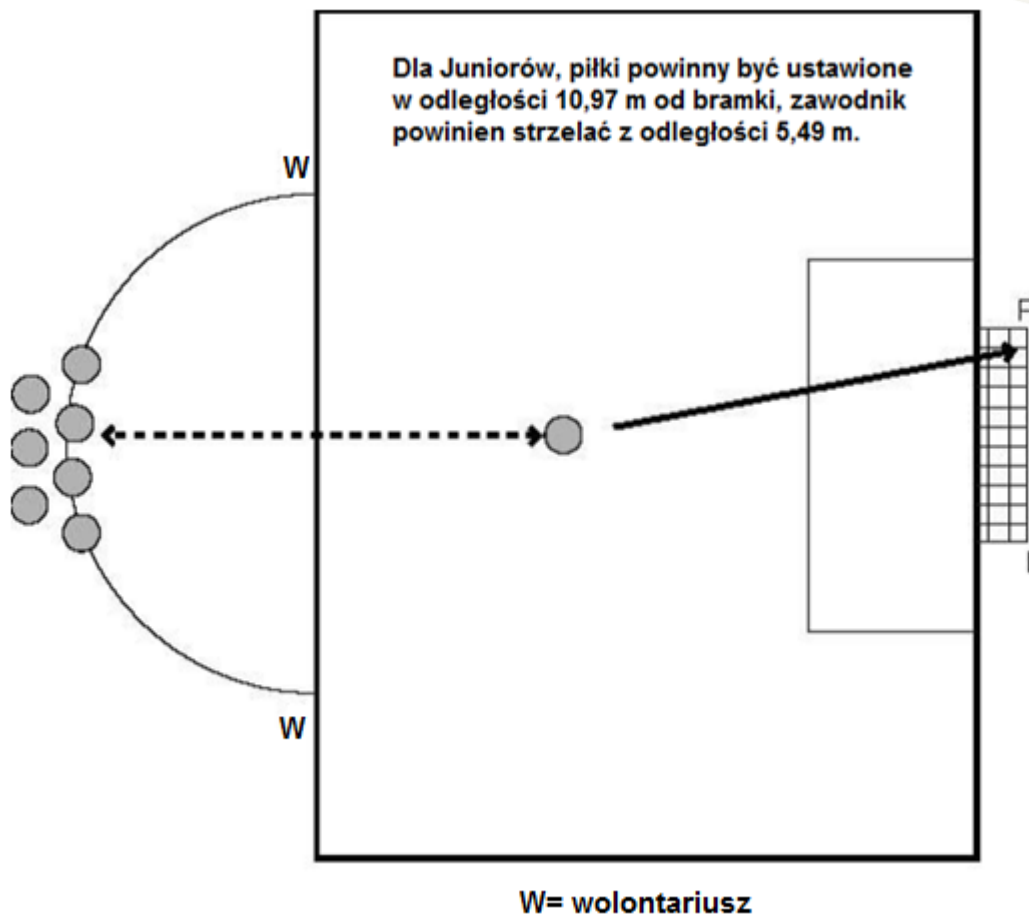
5.1.2.3. Punktacja

5.1.2.3.1. Zawodnik otrzymuje 10 punktów za każde trafienie do bramki docelowej.

5.1.2.3.2. Jeżeli piłka dotknie pachołka i wpadnie do bramki, to również dolicza się 10 punktów.



5.1.3. Test Oceny Sprawności Drużyny - próba #3 – strzały



5.1.3.1. Opis próby

5.1.3.1.1. Pole karne z pełnowymiarową bramką z siatką, na standardowym boisku piłkarskim.

5.1.3.1.2. 4-8 piłek ustawionych na łuku pola karnego (jeśli jest ich mało do dyspozycji, można używać 4-5, jednak należy wtedy opracować sprawny system ich odzyskiwania)

5.1.3.2. Test

5.1.3.2.1. Zawodnik z punktu rzutów karnych zaczyna bieg po piłkę. Przejmuje piłkę. Następnie strzela do bramki, starając się, aby piłka była w powietrzu.

5.1.3.2.2. Zawodnik może strzelać z dowolnego miejsca w polu karnym.

5.1.3.2.3. Po wykonaniu strzału wraca po kolejną piłkę i powtarza strzał.

5.1.3.2.4. Po upływie minuty sędzia odgwizduje zakończenie próby.



5.1.3.3. Punktacja

- 5.1.3.3.1. 10 punktów za każdą strzeloną bramkę, gdy piłka nie dotknęła podłoża. 5 punktów za każdy strzał, gdy piłka dotknęła podłoża przed wpadnięciem do bramki.