

**FUTEBOL****FUTEBOL**

As Regras Oficiais da Special Olympics regerão todas as competições de futebol da Special Olympics. Por ser um programa internacional de esportes, a Special Olympics criou essas regras com base nas normas de futebol da Federação Internacional das Associações de Futebol (FIFA). As regras da FIFA serão utilizadas exceto quando elas forem conflitantes com as Regras Oficiais dos Esportes da Special Olympics. Nestes casos, as Regras Oficiais dos Esportes da Special Olympics prevalecerão.

Atletas com síndrome Down diagnosticados com instabilidade atlanto-axial não poderão participar dos eventos de futebol.

SEÇÃO A—EVENTOS OFICIAIS

1. Competição de Equipes de Futebol (11 de cada lado) de acordo com as regras da FIFA
2. Equipe de Futsal (5 de cada lado) (campo)
3. Competição de Futsal de acordo com as regras da FIFA
4. Futebol Society (7 de cada lado) (campo)
5. Competição de Equipes de Futebol (11 de cada lado) de Unified Sports®
6. Competição de Equipes de Futsal (5 de cada lado) de Unified Sports
7. Competição de Equipes de Futebol Society (7 de cada lado) de Unified Sports

O evento abaixo oferece competição significativa para atletas com níveis mais baixos de habilidade:

8. Competição de Habilidades Individuais (ISC)

SEÇÃO B—DIVISÃO

1. As equipes poderão ser divididas de acordo com uma Avaliação de Habilidades de Equipe apresentada antes da competição e por uma rodada de classificação no local.
2. Nas rodadas de classificação, as equipes jogarão no mínimo dois jogos de avaliação com duração de no mínimo oito minutos (Futsal) ou quinze minutos (futebol).
3. O Comitê de Divisão deverá garantir que todos os goleiros sejam adequadamente avaliados.

SEÇÃO C—REGRAS DA COMPETIÇÃO

1. Futebol (11 de cada lado)

O jogo de futebol baseia-se nas regras vigentes publicadas pela FIFA com as seguintes modificações:

a. Tamanho da Relação de Jogadores: o tamanho da relação autorizado será determinado pelo Comitê de Competição. Nos Jogos Mundiais da Special Olympics, a relação não poderá exceder 16 jogadores.

b. Substituições: As equipes poderão fazer todas as substituições indicadas na relação de jogadores. Uma vez substituído, o jogador não poderá retornar ao campo. O Comitê de Competição poderá autorizar exceções a esta regra (por ex. no caso de equipes com menor nível de habilidade) caso ele considerar que a qualidade do jogo será afetada de forma significativa e prejudicial. Nestes casos, o Comitê poderá autorizar uma substituição "ilimitada" em que os jogadores poderão retornar ao campo após terem sido substituídos. Qualquer decisão em relação à regra a ser utilizada deverá ser comunicada às equipes participantes com bastante antecedência ao evento.

c. Duração dos jogos

1) O Comitê de Competição poderá ajustar a duração do jogo (dos dois tempos regulamentares de 45 minutos) dependendo dos níveis de habilidade e das condições físicas gerais das equipes participantes.

2) A duração mínima do jogo permitida será de dois tempos de 20 minutos.



FUTEBOL

d. No caso de calor excessivo, o representante oficial do Comitê de Competição (por ex., Gerente de Campo) poderá sinalizar para o juiz para introduzir uma pausa para água (máximo de três minutos) em um intervalo natural do jogo, aproximadamente na metade de cada tempo.

e. Prorrogação/Cobrança de Pênalti

- 1) Em jogos regulares de liga, os empates são considerados resultados finais.
- 2) Em jogos de torneio, se a prorrogação for utilizada para desempate, serão jogados dois tempos de "gol de ouro" (primeiro gol marcado vence).
- 3) No futebol (11 de cada lado), esses tempos serão de sete minutos e meio cada.
- 4) Se a partida ainda estiver empatada após os períodos de prorrogação, cobranças de pênaltis serão utilizadas para decidir o jogo.
 - a) Cinco jogadores são escolhidos de cada equipe.
 - b) Cada jogador cobra um pênalti, alternando as equipes a cada cobrança.
 - c) A pontuação mais alta após cinco cobranças de pênaltis é declarada o vencedor.
 - d) Se o jogo ainda estiver empatado após cinco cobranças de pênaltis, elas continuarão com base em "gol de ouro" utilizando os jogadores restantes da equipe (inclusive os goleiros) até que haja um vencedor.

f. Instruções da área do banco de reservas

- 1) Uma área de banco de reservas será providenciada para cada equipe.
- 2) Cada área de banco será definida por um retângulo demarcado com 15 metros de comprimento, localizado na linha lateral a no mínimo 5 metros da linha lateral e no espaço de 10 metros da linha do meio de campo.
- 3) Um banco de reservas será providenciado para cada área.
- 4) Os reservas e os treinadores deverão permanecer sentados na área do banco exceto quando for feita uma substituição.
- 5) Os treinadores deverão restringir suas instruções a simples estímulos verbais.

g. O abuso verbal dos jogadores ou juízes, ou instruções excessivas e explícitas das linhas laterais, será considerado conduta anti-desportiva e poderá resultar em uma advertência do árbitro. Caso tal comportamento persista, o árbitro poderá expulsar o treinador infrator do campo.

2. Futsal (5 de cada lado) (campo)

a. Campo de jogo

- 1) O campo de Futsal será um retângulo com as dimensões máximas de 50 metros por 35 metros e dimensões mínimas de 40 metros por 30 metros. O campo menor é recomendado para equipes com menor nível de habilidade.
- 2) O campo deverá ser marcado como mostrado abaixo. (Ver o diagrama do campo de Futsal [5 de cada lado])
- 3) O tamanho do gol deverá ser de aproximadamente 4 metros por 2 metros.
- 4) A superfície de jogo recomendada é grama.

b. O tamanho da bola (igual ao da bola de futebol com 11 de cada lado) será quatro para crianças de 8-12 anos/ cinco para todos os outros jogadores.

c. Número de jogadores

- 1) O tamanho permitido da relação será determinado pelo Comitê de Competição. Nos Jogos Mundiais da Special Olympics, o tamanho da relação não deverá exceder 10 jogadores.
- 2) O jogo é jogado entre duas equipes, cada uma delas com cinco jogadores, um dos quais um será o goleiro. No mínimo três jogadores deverão estar em campo durante todo o jogo.

**FUTEBOL**

3) As substituições serão ilimitadas em número (os jogadores poderão retornar ao campo após terem sido substituídos). As substituições poderão ser feitas sempre que a bola estiver fora de jogo, entre os tempos, após a marcação de um gol ou durante uma paralisação devido a uma lesão. O treinador deverá sinalizar para o árbitro ou bandeirinha quando desejar fazer uma substituição. Um jogador substituído somente poderá entrar no campo quando receber sinal do árbitro.

d. Equipamento dos jogadores (igual ao do jogo com 11 de cada lado):

- 1) As camisas deverão ser numeradas.
- 2) Caneleiras são obrigatórias.

e. Um árbitro (igual ao jogo com 11 de cada lado)

f. Dois bandeirinhas (igual ao jogo com 11 de cada lado)

g. Duração da partida

- 1) A duração da partida será de dois tempos de quinze minutos com um intervalo de cinco minutos. O árbitro será responsável pelo controle de tempo da partida.
- 2) Caso uma prorrogação seja utilizada para desempatar a partida, serão utilizados dois períodos de prorrogação com "gol de ouro" (primeiro gol marcado vence). Se o jogo ainda permanecer empatado, serão utilizadas cobranças de pênaltis para o desempate (Ver o protocolo de desempate para o jogo de futebol [11 de cada lado]).

h. Início do jogo (igual ao do jogo com 11 de cada lado):

- 1) Uma bola deverá ser chutada com no mínimo uma revolução completa para frente da linha do meio de campo antes de ser tocada por outro jogador.

i. Bola dentro e fora do jogo

- 1) Bola sobre a linha lateral resulta em um arremesso lateral.
- 2) Bola sobre a linha de fundo resulta em um tiro de meta ou em cobrança de escanteio.
- 3) A bola deverá estar totalmente fora da linha para ser considerada fora do jogo.

j. Tiro de Meta

1) Quando a bola passar sobre a linha de fundo (não entrar no gol), tendo sido tocada por último por um jogador adversário, o goleiro, na sua própria área de pênalti, deverá devolver a bola para o jogo além da sua própria área de pênalti, mas não além da linha de meio de campo (i.e., a bola deverá tocar o solo ou outro jogador antes de cruzar a linha de meio de campo). A bola será considerada em jogo assim que ela ultrapassar da área de pênalti.

2) As regras acima de tiro de meta também se aplicam quando um goleiro ganha a posse, com suas mãos, de uma bola que ainda estiver em jogo.

3) Penalidades por infração:

- a) Se a bola arremessada pelo goleiro ultrapassar a metade do campo do goleiro sem primeiro ter sido tocada por um jogador ou ter tocado o solo, o árbitro concederá um tiro livre indireto para o time adversário de qualquer ponto da linha de meio de campo.
- b) Do arremesso do goleiro, se a bola for tocada por um jogador adversário dentro da área de pênalti, o arremesso será repetido.

k. Método de pontuação (igual ao do jogo de futebol [11 de cada lado]): toda a bola deverá ter cruzado a linha do gol para valer como gol.

l. Faltas e má conduta (igual ao do jogo de futebol [11 de cada lado], exceto que não há impedimento): rasteiras, empurrões, bola na mão ou entradas resultam em um tiro livre direto. Obstrução ou jogo perigoso resultam em um tiro livre indireto.

- 1) Se um jogador for expulso do jogo (receber dois cartões amarelos ou um cartão vermelho), ele não poderá voltar para o jogo. Sua equipe deverá jogar com um jogador a menos por dois minutos exceto se um gol for marcado antes deste tempo ter decorrido. Neste caso, aplicar-se-á o seguinte:



FUTEBOL

- a) Se houver cinco jogadores contra quatro jogadores e a equipe com o maior número marcar um gol, o time com quatro jogadores poderá ser completado.
- b) Se ambos os times estiverem jogando com quatro jogadores e um gol for marcado, as duas equipes poderão ser completadas.
- c) Se houver cinco jogadores jogando contra três ou quatro contra três e o time com o maior número marcar um gol, o time com três jogadores poderá ser acrescido de apenas um jogador.
- d) Se ambos os times estiverem jogando com três jogadores e um gol for marcado, os dois times poderão acrescentar mais um jogador.
- e) Se o time que marcar o gol for aquele com o menor número de jogadores, o jogo continuará sem mudança no número de jogadores.

i. Controlar o período de dois minutos será tarefa do Juiz de Tempo ou Quarto Juiz.

ii. O jogador que entrar no jogo como substituto após dois minutos só poderá fazê-lo com o consentimento do árbitro e quando a bola estiver fora de jogo.

m. Exceção para reinício

- 1) Qualquer tiro livre concedido ao time defensor dentro da sua própria área de pênalti será reiniciado com um arremesso do goleiro.

n. Tiro livre

- 1) Os jogadores oponentes deverão distanciar-se no mínimo 5 metros da bola em todos os tiros livres.

o. Cobrança de Pênalti

- 1) A cobrança de pênalti é feita da linha de 7 metros. Todos os jogadores, exceto o cobrador e o goleiro, deverão se retirar da área e da meia lua do pênalti. O goleiro deverá estar na sua linha de fundo até que o pênalti seja cobrado.

p. Arremesso (Equivalente ao arremesso em um jogo de futebol [11 de cada lado])

1) Quando a bola ultrapassar totalmente uma linha lateral, ela deverá ser arremessada de volta para o jogo do local em que ela cruzou a linha (na linha lateral), por um jogador do time oponente àquele do jogador que a tocou por último. A bola deverá estar parada antes de ser arremessada. Ela será considerada imediatamente em jogo após ter percorrido a distância da sua própria circunferência. A bola não poderá ser arremessada novamente pelo jogador até que tenha sido tocada por outro jogador. Os jogadores do time oponente deverão ficar no mínimo a 5 metros do local do arremesso.

2) Um gol não poderá ser marcado diretamente de um arremesso.

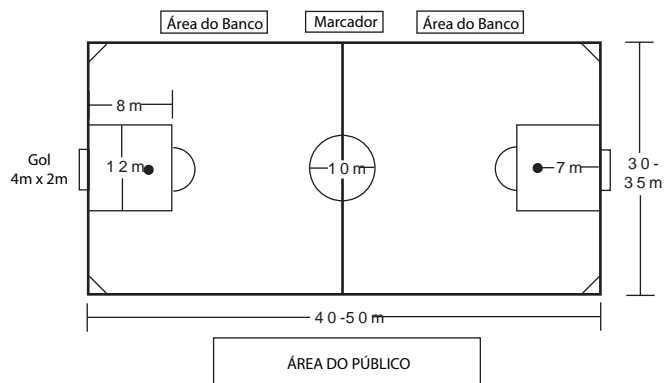
3) Um goleiro não poderá apanhar a bola passada para ele por um arremesso.

q. Penalidades por infração

- 1) Se o jogador que arremessar tocar a bola pela segunda vez antes de ela ter sido tocada por outro jogador, um tiro livre indireto será concedido ao time oponente do ponto em que ocorreu a infração.

r. Escanteio (igual ao do jogo de futebol [11 de cada lado]): É concedido ao time atacante quando um jogador do time defensor chutar a bola sobre sua própria linha de fundo.

- 1) Os jogadores oponentes deverão ficar no mínimo a 5 metros da bola.

**FUTEBOL****3. Futebol de Salão**

Atualmente, a Special Olympics não oferece Futsal nos Jogos Mundiais. Entretanto, a Special Olympics estimula este formato de jogo nos países em que ele é popular. As regras da Special Olympics para este formato seguem as regras vigentes para o Futsal da FIFA.

4. Futebol Society (7 de cada lado)

a. Tamanho do campo:

1) 50–70 metros de comprimento e 35–50 metros de largura.

2) O tamanho do campo de futebol society é o mesmo de um campo de Futsal. Isto significa que um campo regulamentar de futebol pode dar origem a dois campos. Não há necessidade de mais espaço ou ajustes para um campo de futebol society.

b. Tamanho do gol:

1) Mínimo de 2 metros por 4 metros, máximo de 2 metros por 5 metros

c. Exceção:

1) Os atletas poderão chutar ou arremessar a bola da linha lateral

d. Número de jogadores:

1) Sete

e. Regras:

1) Todas as regras são iguais às aplicadas ao futsal [5 de cada lado]

5. Competição de Equipe de Unified Sports (futebol [11 de cada lado], futebol society [7 de cada lado] e Futsal [5 de cada lado])

a. A relação deverá conter um número proporcional de atletas e parceiros.

b. Durante a competição, a escalação não deverá jamais exceder seis atletas e cinco parceiros (três atletas e dois parceiros no jogo de Futsal). A falha em obedecer a proporção exigida resultará em penalidade.

c. Cada equipe deverá ter um treinador adulto não jogador responsável pela escalação e condução do time durante a competição.

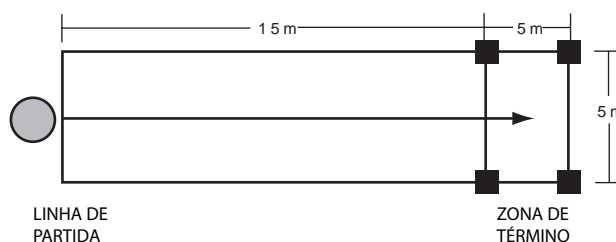


FUTEBOL

6. Competição de Habilidades Individuais (ISC)

A ISC é elaborada especificamente para atletas com menor nível de habilidade que ainda não desenvolveram as habilidades necessárias para participar de forma significativa dos jogos de futebol em equipe, e para jogadores que não podem participar de futebol em equipe devido à necessidade de utilizar aparelhos ortopédicos. A ISC consiste de três eventos: driblar; chutar; e correr e chutar. Os competidores devem primeiro passar por uma rodada de divisão em que cada atleta executará uma atividade por vez. A pontuação total dos três eventos é utilizada então para colocar os jogadores em divisões com outros que possuem habilidades similares para a rodada de competição (medalha). Na rodada de medalha, cada jogador deverá realizar cada evento duas vezes. A pontuação total destas duas rodadas é somada para dar a pontuação final.

a. Competição de Habilidades Individuais—Evento Número 1: Driblar



1) Equipamento

Bolas de tamanho quatro ou cinco, fita adesiva ou giz, quatro cones grandes para marcar a zona de término

2) Descrição

O jogador dribla da linha de partida à zona de término, permanecendo dentro da pista marcada. A zona de término deverá ser marcada com os cones e com giz. O cronômetro é parado quando o jogador e a bola são parados na zona de término. Se o jogador chutar além da zona de término, ele deverá driblar a bola de volta para terminar.

3) Pontuação

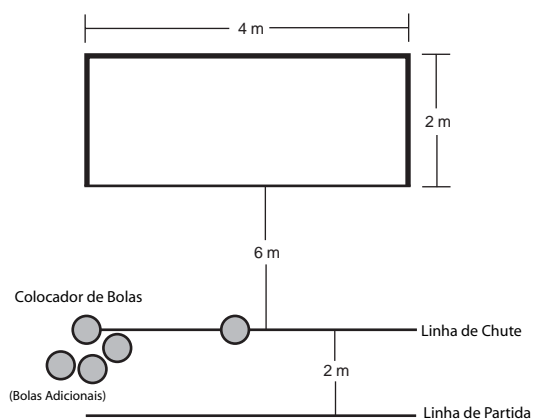
O tempo (em segundos) decorrido enquanto o jogador está driblando é convertido em pontos utilizando-se a escala abaixo. Uma dedução de cinco pontos é feita cada vez que a bola ultrapassar as linhas laterais da pista ou um jogador tocar a bola com as mãos (nota: se a bola ultrapassar a linha lateral, o juiz deverá colocar outra bola imediatamente no centro da pista oposta ao ponto de saída da bola).

Quadro de conversão de pontuação:

Tempo de Drible (Segundos)	Pontuação
5–10	60 pontos
11–15	55 pontos
16–20	50 pontos
21–25	45 pontos
26–30	40 pontos
31–35	35 pontos
36–40	30 pontos
41–45	25 pontos
46–50	20 pontos
51–55	15 pontos
55 ou mais	10 pontos



b. Competição de Habilidades Individuais—Evento Número 2: Chutar



1) Equipamento

Bolas de tamanho quatro ou cinco, fita adesiva ou giz, gol de Futsal de 4 metros por 2 metros com rede.

2) Descrição

O jogador começa na marcação de início. O atleta corre para qualquer bola e a chuta através de uma barreira-alvo. O atleta só poderá chutar a bola uma vez. O jogador então corre e chuta outra bola através da barreira-alvo. Quando o jogador chutar a última bola, o cronômetro é parado em um máximo de dois minutos.

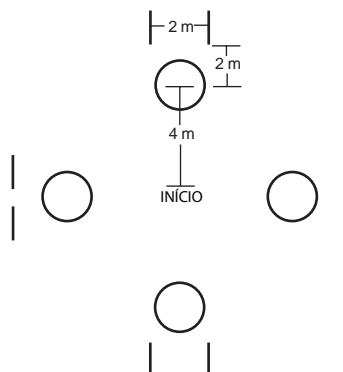
3) Pontuação

Cada gol bem sucedido recebe 10 pontos.



FUTEBOL

c. Competição de Habilidades Individuais - Evento Número 3 - Correr e Chutar



1) Equipamento

Quatro bolas tamanho quatro ou cinco. Um ponto central de partida deverá ser marcado. Uma barreira-alvo com 2 metros de largura (cones ou bandeiras) posicionada a 2 metros de cada bola.

2) Descrição

Os jogadores começam na marca de partida. O atleta corre para qualquer bola e a chuta através de uma barreira-alvo. O atleta só poderá chutar a bola uma vez. O jogador então corre e chuta outra bola através da barreira-alvo. Quando o jogador chutar a última bola, o cronômetro é parado.

3) Pontuação

O tempo total (em segundos) decorrido do momento em que o jogador começou até quando ele chutou a bola é registrado e convertido em pontos utilizando-se o quadro de conversão abaixo. Um bônus de cinco pontos é acrescentado para cada bola chutada com sucesso através de uma barreira-alvo.

Quadro de conversão de pontuação:

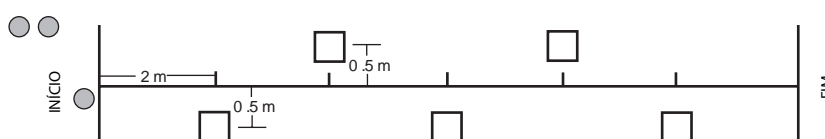
11-15	50 pontos
16-20	45 pontos
21-25	40 pontos
26-30	35 pontos
31-35	30 pontos
36-40	25 pontos
41-45	20 pontos
46-50	15 pontos
51-55	10 pontos
55 ou mais	5 pontos

**FUTEBOL****SEÇÃO D—TESTE DE AVALIAÇÃO DE HABILIDADES DE EQUIPES DE FUTEBOL**

As pontuações dos jogadores individuais em cada um destes testes de avaliação de habilidade deverão ser enviadas para o Comitê de Organização da Competição por todas as equipes que se inscreverem em competições de futebol da Special Olympics.

Esses testes são elaborados para auxiliar o Comitê de Competição a ter uma idéia preliminar sobre o nível de habilidade das equipes inscritas no torneio. Isto permite ao Comitê colocar as equipes em divisões preliminares para uma avaliação no local. Esses testes podem ser cruciais para o sucesso do torneio.

Esses testes devem ser utilizados como um complemento e não uma substituição da observação e avaliação no local.

1. Teste de Avaliação de Habilidades de Equipes de Futebol—Drible**ORGANIZAÇÃO**

Slalom de drible de 12 metros: cinco cones (mínimo de 46 centímetros de altura), 2 metros de distância entre si, dispostos a 0,5 metro da linha central. Três a cinco bolas na linha de partida.

TESTE

Tempo: Um minuto

Jogador dribla através do slalom o mais rápido possível, dando a volta em todos os cones.

Jogador deixa bola na linha de chegada (a bola deverá ser parada) e corre de volta para a linha de partida.

Se houver tempo restante, o jogador começa com a segunda bola e repete.

Jogador continua a repetir até que um minuto tenha decorrido.

Um apito soará quando houver decorrido um minuto para sinalizar o final do teste.

PONTUAÇÃO

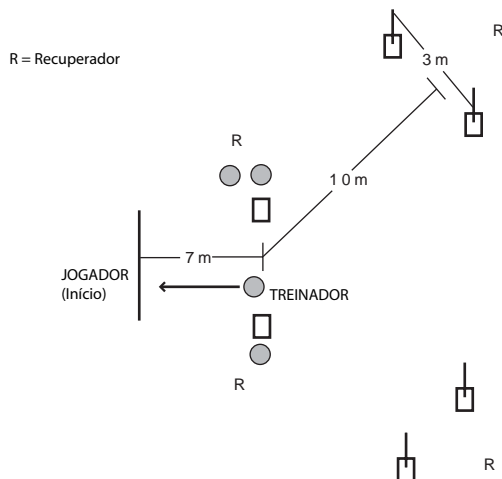
O jogador recebe cinco pontos por cada cone passado (para fora) (i.e., 25 pontos por corrida bem sucedida).

Cones derrubados não contam.



FUTEBOL

2. Teste de Avaliação de Habilidades de Equipes de Futebol—Controlar e Passar



ORGANIZAÇÃO

Dois cones para formar um "portão de passagem" de 5 metros de largura a 7 metros da linha de partida.

Duas "barreiras-alvo" (cones e bandeiras de 1 metro se possível) como mostrado.

Quatro a oito bolas de futebol. (Se houver escassez de bolas, utilize quatro bolas mas tenha um sistema eficiente de recuperação para devolver as bolas para o treinador).

TESTE

Tempo: Um minuto

Treinador rola a bola em ritmo moderado para o jogador.

O jogador poderá esperar na linha ou mover-se em direção à bola após ela ter rolado.

Jogador controla a bola e dribla através do portão de passagem.

Treinador chama e indica fisicamente "esquerda" ou "direita" para designar o alvo.

Bola um - direita / Bola dois - esquerda / Bola três - direita, etc.

Os jogadores podem driblar na distância que desejarem antes de passar a bola através do alvo.

O treinador rolará a próxima bola tão logo o jogador retornar à linha de partida.

Após um minuto, soará um apito para sinalizar o final do teste.

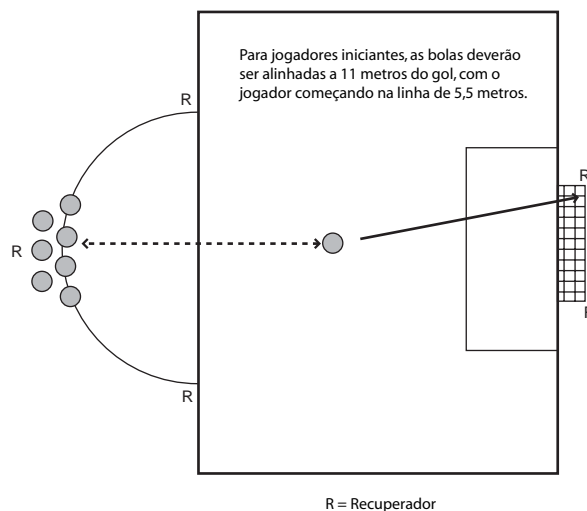
PONTUAÇÃO

O jogador receberá 10 pontos para cada passada bem sucedida através da barreira-alvo.

A bola que atingir o cone e atravessar será contada.



3. Teste de Avaliação de Habilidades de Equipes de Futebol—Chutar



ORGANIZAÇÃO

Área de pênalti e gol de tamanho regulamentar com redes, em um campo regulamentar.

Quatro a oito bolas no topo da meia lua do pênalti. (No caso de escassez de bolas, o teste poderá ser feito com quatro a cinco bolas com um bom sistema de recuperação e devolução).

TESTE

O jogador começa na linha do pênalti. Corre para a primeira bola. Pega a bola. Dribla para a área de pênalti e chuta. Tenta chutar a bola no ar para o gol.

Os jogadores podem chutar da distância que eles escolherem uma vez dentro da área de pênalti.

Após chutar, o jogador volta e repete com outra bola.

Um apito soará após um minuto para sinalizar o final do teste.

PONTUAÇÃO

O jogador recebe dez pontos por cada chute que percorrer o espaço entre o pé e o gol pelo ar; cinco pontos para cada chute que tocar o solo antes de entrar no gol.