

FÚTBOL

Las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales deberán regir todas las competiciones de Fútbol de Olimpiadas Especiales. Como un programa deportivo internacional, Olimpiadas Especiales ha creado estas reglas basadas en las Reglas de la Federation Internationale de Football Association (FIFA) para Fútbol. Las reglas de FIFA deberán emplearse excepto cuando entre en conflicto con las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales. En tales casos, las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales deberán aplicarse.

Un atleta con síndrome Down que ha sido diagnosticado con inestabilidad Atlanto-axial no puede participar en eventos de fútbol.

SECCIÓN A – EVENTOS OFICIALES

1. Competición de Equipo, Once-por-lado de acuerdo a las reglas FIFA.
2. Competición de Equipo Cinco-por-lado (exterior).
3. Competición Futsal de acuerdo a las reglas FIFA.
4. Competición de Equipo Siete-por-lado (exterior)
5. Deportes Unificados Competición de Equipo 11-por-Lado
6. Deportes Unificados Competición de Equipo 5-por-Lado
7. Deportes Unificados Competición de Equipo 7-por-Lado

El siguiente evento proporciona competición significativa para atletas con bajo nivel de habilidad.

8. Competición de Destrezas Individuales (ISC)

SECCIÓN B – SERIES EQUITATIVAS/DIVISIONES

1. Los equipos pueden ser divididos de acuerdo a una Evaluación de Destrezas de Equipo enviada antes de la competición y por una ronda de clasificación en el lugar.
2. En las rondas de clasificación, los equipos jugarán un mínimo de dos juegos de evaluación de al menos ocho minutos (Cinco-por-lado) o quince minutos (Once-por-lado).
3. El comité de Series/Divisiones deberá asegurar que todos los guardametas/arqueros sean adecuadamente evaluados.

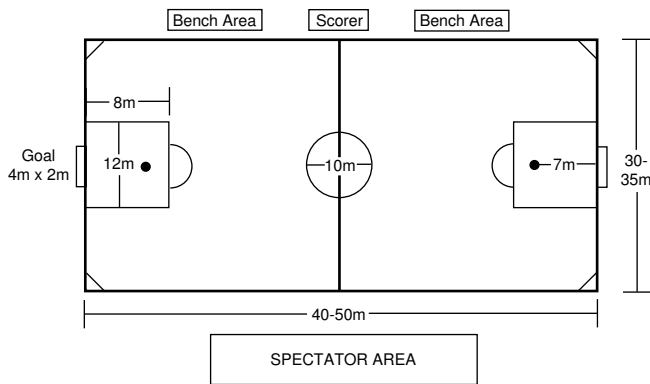
SECCIÓN C – REGLAS DE COMPETICIÓN

1. Once-por-lado
El juego de once-por-lado está basado en las reglas actuales publicadas por FIFA con las siguientes modificaciones.
 - a. Tamaño de la Nómina: El tamaño de la nómina permitida será determinado por el Comité de Competición. En los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales, el tamaño de la nómina no puede exceder de 16 jugadores.
 - b. Sustituciones: A los equipos se les permite usar todos los sustitutos inscritos en la nómina de juego. Una vez sustituido, un jugador no puede regresar al campo. El Comité de Competición puede hacer excepciones a esta regla (por ej., en divisiones de bajo nivel de habilidad) si consideran que la calidad del juego será significativa y adversamente afectada. En estos casos la sustitución “ilimitada” puede permitirse donde los jugadores pueden retornar al campo después de haber sido sustituidos. Una decisión sobre qué regla se está usando debe comunicarse a los equipos participantes con suficiente anticipación al evento.
 - c. Duración de juegos
 - 1) El Comité de Competición puede ajustar la duración del juego (de las 2 mitades de 45 minutos, normales) dependiendo de los niveles de habilidad y condición física general de los equipos que juegan.
 - 2) La duración mínima de juego permitida deberá ser de 2 x 20 minutos.
 - c. En caso de extremo calor, el funcionario representante del Comité de Competición (por ej., gerente de campo) puede solicitar al árbitro hacer un descanso para tomar agua (máximo e tres minutos) aproximadamente a la mitad de cada mitad del juego.
 - e. Tiempo Extra/Tiros Penales
 - 1) En juego de la liga regular, los empates son considerados finales.
 - 2) En juego de torneo, si se usa tiempo extra para desempatar, se deberán jugar dos períodos de “gol de oro” (el primer gol anotado gana).
 - 3) Para 11-por-lado, estos períodos deben ser de siete minutos y medio cada uno.

- 4) Si el juego aún está empatado después de los tiempos extra, se deberán usar tiros de penales para decidir el juego.
 - a) Se seleccionan cinco jugadores de cada equipo.
 - b) Cada jugador hace un tiro de penal, alternando equipos con cada tiro.
 - c) El puntaje más alto después de los cinco tiros de penal es declarado el ganador.
 - d) Si el juego está aún empatado después de cinco tiros, continúan los tiros de penal en base de “gol de oro” usando el resto de los jugadores del equipo (incluyendo a los arqueros/guardametas) hasta que se defina un ganador.
 - f. Entrenando desde el área de banca
 - 1) Se proporcionará un área de banca para cada equipo.
 - 2) Cada área de banca será definida con un rectángulo marcado, 15m de largo, situada en la línea lateral por lo menos a 5m de la línea lateral y dentro de 10m de la línea media.
 - 3) Se deberá proporcionar una banca dentro de cada área.
 - 4) Los jugadores sustitutos y los entrenadores deben estar sentados dentro del área de banca en todo momento excepto cuando se hace una sustitución.
 - 5) Se espera que los entrenadores restrinjan su entrenamiento a simples indicaciones verbales de ánimo.
 - g. El abuso verbal de los jugadores o árbitros, o entrenamiento excesivo y explícito desde las líneas laterales serán considerados como conducta anti-deportiva y puede resultar en una advertencia del árbitro. Si dicha conducta persiste, el árbitro puede expulsar al entrenador infractor del campo de juego.
2. Cinco-por-lado (Exterior)
- a. Campo de Juego
 - 1) El campo de cinco-por-lado deberá ser un rectángulo, dimensiones máximas 50m x 35m, dimensiones mínimas 40m x 30m. El campo más pequeño es recomendado para equipo de bajo nivel de habilidad.
 - 2) El campo debe ser marcado como se muestra más adelante. (Ver diagrama del campo cinco-por-lado)
 - 3) El tamaño del arco deberá ser aproximadamente 4m x 2m.
 - 4) La superficie de juego recomendada es césped / grama.
 - b. La pelota (Igual que para 11-por-lado: Tamaño 4 para jugadores de ocho a doce años/ Tamaño 5 para los demás jugadores.)
 - c. Número de jugadores
 - 1) La cantidad permitida de jugadores en la nómina debe ser determinado por el Comité de Competición. En los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales, la cantidad de jugadores en la nómina no puede exceder de diez jugadores.
 - 2) El juego es jugado entre dos equipos, cada uno compuesto de cinco jugadores, uno de los cuales debe ser el guardameta/arquero. Un mínimo de tres jugadores debe estar en el campo en todo momento.
 - 3) Las sustituciones son ilimitadas en número (los jugadores pueden regresar al campo después de ser sustituidos). Las sustituciones pueden hacerse en cualquier momento en que la pelota esté fuera de la cancha, entre períodos/tiempos, después de anotar un gol, o durante tiempo fuera solicitud por una lesión. El entrenador debe avisar al árbitro o guardalíneas para hacer una sustitución. Un jugador sustituto puede ingresar al campo únicamente cuando el árbitro le da la señal.
 - d. Equipo para los jugadores igual que para 11-por-lado:
 - 1) Las camisas deben estar numeradas.
 - 2) Se requieren espinilleras.
 - e. Árbitros igual que para 11-por-lado; un árbitro
 - f. Guardalíneas igual que para 11 por lado; dos guardalíneas
 - g. Duración del juego
 - 1) La duración del juego deberá ser de dos períodos de quince minutos con un intervalo de medio tiempo de cinco minutos. El árbitro será responsable de llevar registro del tiempo de juego.

- 2) Si se usa tiempo extra para definir un desempate, dos períodos de tiempo extra de “gol de oro” de cinco minutos se usan para desempatar. Si el juego aún está empatado, se usarán tiros de penal para desempatar. (Ver protocolo de desempate de 11-por-lado)
- h. Inicio del juego: igual que para 11-por-lado
 - 1) La pelota debe ser pateada al menos una vuelta completa hacia adelante desde el centro de la cancha antes de ser tocada por otro jugador.
- i. Pelota dentro y fuera de juego
 - 1) La pelota sobre la línea lateral resulta en un tiro hacia adentro
 - 2) La pelota sobre la línea final resulta en un tiro de meta o un tiro de esquina.
 - 3) La pelota debe estar completamente sobre la línea para ser considerada fuera de juego.
- j. Lanzamiento de Meta
 - 1) Cuando la pelota pasa sobre la línea de gol (no en el arco), habiendo sido lanzada por un jugador atacante, el guardameta/arquero, parado dentro de su área de penal, debe lanzar la pelota de vuelta al juego más allá de su área de penal, pero no más lejos que la línea media (Por ej., la pelota debe tocar el césped o a otro jugador antes de cruzar la línea media.)
 - 2) Las reglas anteriores de lanzamiento de meta también se aplican cuando el guardameta/arquero obtiene posesión, con sus manos, de una pelota que aún está en juego.
 - 3) Infracciones:
 - a) Si la pelota lanzada por el guardameta/arquero pasa más allá de la mitad del campo sin haber sido tocada primero por un jugador o sin haber tocado el césped, el árbitro debe otorgar un tiro libre indirecto al equipo opositor desde cualquier punto de la línea media.
 - b) Si desde el lanzamiento de meta, la pelota es tocada por un jugador opositor dentro del área de penal, el tiro debe repetirse.
- k. Método de puntaje: igual que para 11-por-lado, la pelota debe haber cruzado la línea interna del arco completamente para contar como gol.
- l. Faltas y mala conducta: Igual que para 11-por-lado excepto que no hay fuera de juego [off-side]: zancadillas, empujones, tocar la pelota con la mano o cargarla, resulta en un tiro libre directo. Obstrucción o juego peligroso resulta en un tiro libre indirecto.
 - 1) Si un jugador es expulsado del juego (recibe dos tarjetas amarillas o una tarjeta roja), este jugador no puede volver a entrar al juego. Su equipo debe jugar con un jugador menos por dos minutos, a menos que se anote un gol antes de que los dos minutos hayan terminado. En este caso lo siguiente deberá aplicarse:
 - a. Si hay cinco jugadores contra cuatro jugadores y el equipo con el mayor número de jugadores anota un gol, el equipo con cuatro jugadores puede ser completado;
 - b. Si ambos equipos están jugando con cuatro jugadores y se anota un gol, ambos equipos pueden ser completados.
 - c. Si hay cinco jugadores jugando contra tres jugadores o cuatro contra tres y el equipo con el mayor número de jugadores anota un gol, al equipo con tres jugadores se le puede agregar un jugador más, únicamente.
 - d. Si ambos equipos están jugando con tres jugadores y se anota un gol, ambos equipos pueden agregar un jugador más.
 - e. Si el equipo que anota el gol es el que tiene menos jugadores, el juego deberá continuar sin cambiar el número de jugadores.
 - Mantener el registro de los dos minutos debe ser la responsabilidad del Juez de Tiempo o cuarto juez.
 - El jugador que ingresa al juego como sustituto después de los dos minutos, puede hacerlo únicamente con el consentimiento del árbitro y cuando la pelota está fuera de juego.
- m. Excepción de re-inicio
 - Cualquier tiro libre que sea otorgado al equipo defensor dentro de su propia área de penal será re-iniciado con un lanzamiento del guardameta/arquero.
- n. Tiro Libre
 - 1) Los jugadores opositores deben retirarse al menos 5m de la pelota para todos los tiros libres.

- o. Lanzamiento Penal
 - 1) Se realiza desde el punto de 7m. Todos los jugadores, excepto el lanzador y el guardameta/arquero deben retirarse fuera del área de penal y del arco. El guardameta/arquero debe permanecer de pie en su línea de gol hasta que se realiza el tiro de penal.
- p. Lanzamiento lateral (Equivale al saque de banda en 11-por-lado)
 - 1) Cuando la pelota completa pasa sobre una línea lateral, debe ser pateado de vuelta al juego, desde el lugar en donde cruzó la línea (sobre la línea lateral), por un jugador del equipo opositor al equipo del jugador que la tocó de último. La pelota debe estar detenida antes de ser pateada. Debe considerarse en juego inmediatamente después de que ha pasado la distancia de su propia circunferencia. La pelota no puede ser jugada de nuevo por el pateador hasta haber sido tocada por otro jugador. Los jugadores del equipo opositor deben retirarse al menos 5m del punto donde se realiza el lanzamiento.
 - 2) No puede anotarse un gol directamente desde un lanzamiento lateral.
 - 3) Un guardameta/arquero no puede recoger una pelota regresada a él después de un lanzamiento lateral.
- q. Infracciones
 - 1) Si el jugador que realiza el lanzamiento lateral juega la pelota por segunda vez antes de haber sido tocada por otro jugador, se otorga un tiro libre indirecto al equipo opositor desde el punto en donde ocurrió la infracción.
- r. Tiro de Esquina: igual que en 11-por-lado, se otorga al equipo atacante cuando un jugador del equipo defensor patea la pelota sobre su propia línea final.
 - 1) Los jugadores opositores deben retirarse al menos 5m de la pelota.



4. Fútbol Bajo Techo [Interior] (Futsal)

Actualmente, Olimpiadas Especiales no ofrece fútbol bajo techo (Futsal) a nivel de Juegos Mundiales. Sin embargo, Olimpiadas Especiales fomenta este formato de juego en países en donde es popular. Las reglas de Olimpiadas Especiales para este formato siguen las reglas actuales de Futsal impresas por FIFA.

4. Fútbol de siete por lado.

a. Tamaño del campo: 50-70m de largo y 35 - 50m de ancho

El tamaño de la pelota es el mismo que el de 5 por lado. Esto significa que en un juego regular de 11 por lado usted puede hacer dos tiros. Usted no necesita más espacio o ajustes para el campo de siete por lado

b. Tamaño del arco: mínimo de 2mx4m, máximo de 2mx5m

c. Excepción: Los atletas pueden patear o tirar la pelota hacia adentro desde la línea lateral

d. Número de jugadores: 7

e. Reglas: todas las reglas son las mismas que las reglas de 5 por lado

5. Competición de Equipo de Deportes Unificados (Once-por-lado, Siete-por-lado & Cinco-por-lado)

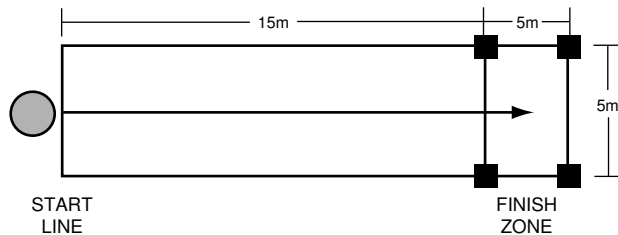
- a. La nómina debe contener un número proporcionado de atletas y compañeros.

- b. Durante la competición, la alineación nunca debe exceder de seis atletas y cinco compañeros en todo momento (tres atletas y dos compañeros para cinco-por-lado). El no adherirse a esta proporción requerida resulta en juego perdido.
- c. Cada equipo deberá tener un entrenador adulto que no juega, responsable de la alineación y conducta del equipo durante la competición.

6. Torneo Individual de Destrezas [ISC]

- El ISC está diseñado específicamente para atletas con bajo nivel de habilidad que aún no han desarrollado las destrezas necesarias para participar en fútbol de equipo significativo, y para jugadores que no pueden participar en fútbol de equipo por su necesidad de usar un aparato para caminar.
- El ISC consiste de tres eventos: conducción [driblar]; patear; y correr & patear. Los competidores primero deben pasar por una ronda de división en donde cada atleta realiza cada evento una vez. El puntaje total de los tres eventos se usa entonces para ubicar a los jugadores en divisiones con otros de habilidades similares para la ronda de competición (medalla).
- En la ronda de medalla, cada jugador debe realizar cada evento dos veces. El puntaje total de las dos rondas es sumado para dar el puntaje final.

A. Torneo Individual de Destrezas – Evento # 1: Conducción (Driblar)



- 1) Equipo
Pelota #5 / #4, cinta adhesiva o tiza, cuatro conos grandes para marcar la zona final [zona de meta]
- 2) Descripción
El jugador conduce desde la línea de inicio hasta la zona final, permaneciendo dentro del carril marcado. La zona final debe estar marcada con conos y con tiza. El reloj se detiene cuando el jugador y la pelota se detienen dentro de la zona final. Si el jugador sobrepasa la zona final, él/ella debe conducir la pelota de vuelta a la meta.
- 3) Puntaje
El tiempo (en segundos) consumido mientras el jugador está conduciendo es convertido en puntos usando la escala siguiente. Se hace una deducción de cinco puntos por cada vez que la pelota sale sobre las líneas laterales del carril o si un jugador toca la pelota con sus manos (Nota: Si la pelota sale sobre la línea lateral, el árbitro inmediatamente ubicará otra pelota en el centro del carril opuesto al punto en donde la pelota salió).

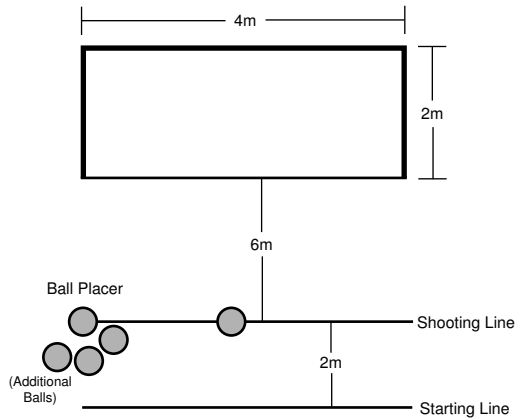
Tabla de Conversión de Puntaje:

Tiempo de Conducción Puntaje
(Segundos)

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

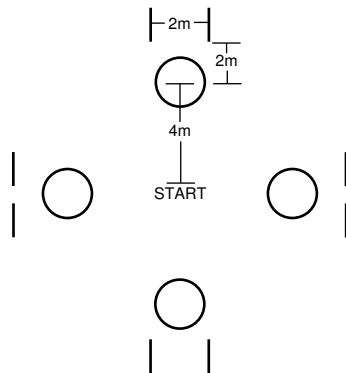
55 ó más 10 puntos

B. Torneo Individual de Destrezas – Evento # 2: Patear



- 1) Equipo
Cinco pelotas #5 ó #4, cinta adhesiva o tiza, arco con red de 4m x 2m de cinco-por-lado.
- 2) Descripción
El jugador inicia en el marcador de inicio. El atleta corre hacia cualquier pelota y la patea dentro del arco. Al atleta se le permite patear la pelota solo una vez. El jugador luego corre y patea otra pelota dentro del arco. Cuando el jugador patea la última pelota, el reloj se detiene en un máximo de 2 minutos.
- 3) Puntaje
Cada gol anotado correctamente son 10 puntos.

C. Torneo Individual de Destrezas – Evento # 3: Correr y Patear



- 1) Equipo
Cuatro pelotas #5 ó #4. Debe marcarse un punto central de inicio. Una puerta de 2m de ancho (conos o banderas) instalada 2m delante de cada pelota.
- 2) Descripción
El jugador empieza en la marca de inicio. El atleta corre hacia cualquier pelota y la patea a través de una puerta. Al atleta se le permite patear la pelota sólo una vez. El jugador luego corre y patea otra pelota a través de una puerta. Cuando el jugador patea la última pelota, el reloj es detenido.
- 3) Puntaje
El tiempo total (en segundos) consumido desde que el jugador inicia hasta cuando patea la última pelota, es registrado y convertido en puntos usando la tabla de conversión siguiente. Un bono de cinco puntos se agrega por cada pelota pateada correctamente a través de la puerta
Tabla de Conversión de Puntaje:

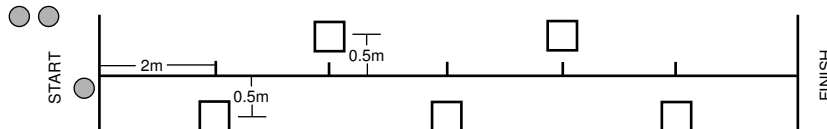
11-15	50 puntos
16-20	45 puntos
21-25	40 puntos
26-30	35 puntos
31-35	30 puntos
36-40	25 puntos
41-45	20 puntos
46-50	15 puntos
51-55	10 puntos
55 ó más	5 puntos

SECCIÓN D – PRUEBA DE EVALUACIÓN DE DESTREZAS DE FÚTBOL

Los puntajes individuales del jugador de cada una de las siguientes pruebas de evaluación de destrezas deben ser enviados al Comité Organizador de la Competición por todos los equipos que integran la competición de Fútbol de Olimpiadas Especiales. Estas pruebas están diseñadas para ayudar al Comité de Competición a obtener ideas preliminares sobre el nivel de habilidad de los equipos inscritos en el torneo. Esto le permite al Comité ubicar a los equipos en divisiones preliminares para evaluación en el lugar. Estas pruebas pueden ser esenciales para el éxito del torneo.

Estas pruebas se deben usar como un mejoramiento, no un reemplazo de, observación y evaluación en el lugar.

1. Prueba de Evaluación de Destrezas de Equipo de Fútbol – Conducción



INSTALACIÓN

- Conducción 12m slalom: cinco conos (mínimo 18" de alto), con 2m de separación, ubicados a 0.5 m de la línea central. De tres a cinco pelotas en la línea de inicio.

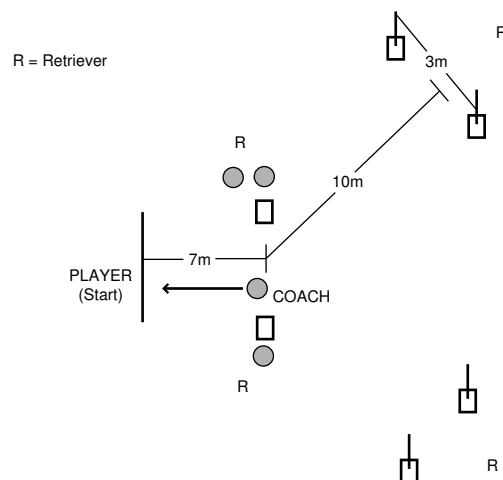
PRUEBA

- Tiempo: un minuto.
- El jugador conduce a través del slalom tan rápido como sea posible, rodeando todos los conos
- El jugador deja la pelota sobre la línea final (la pelota debe ser detenida) y corre de vuelta al inicio.
- Si hay tiempo disponible, el jugador inicia con la segunda pelota y repite.
- El jugador continúa repitiendo hasta que ha terminado un minuto.
- Un silbado sonará cuando ha terminado un minuto para indicar el final de la prueba.

PUNTAJE

- El jugador anota 5 puntos por cada cono pasado (por fuera) (por ej., 25 puntos por una carrera exitosa)
- Los conos que son derribados no cuentan.

2. Prueba de Evaluación de Destrezas de Equipo de Fútbol – Control y Pase



INSTALACIÓN

- Dos conos para formar una "puerta de pase" de 5m de ancho, a 7m de la línea de inicio.
- Dos "puertas de blanco" de pase (conos & banderas de 1m si es posible) como se muestra.

- De cuatro a ocho pelotas de fútbol. (Si no hay muchas pelotas, use cuatro pelotas, pero tenga un sistema eficiente de devolución para retornar las pelotas al entrenador).

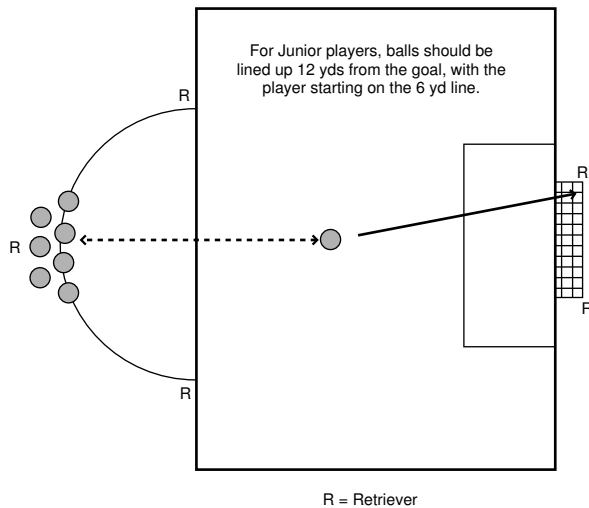
PRUEBA

- Tiempo: Un minuto.
- El entrenador roda la pelota a paso moderado al jugador que espera.
- El jugador puede esperar en la línea o moverse hacia la pelota una vez que ha rodado.
- El jugador controla la pelota y la conduce a través de la puerta de pase.
- El entrenador alternadamente dice e indica físicamente “izquierda” o “derecha” para designar el blanco.
- Pelota uno: Derecha / Pelota dos: Izquierda / Pelota tres: Derecha, etc.
- Los jugadores pueden conducir tan cerca como gusten antes de pasar la pelota a través del blanco.
- El entrenador rodará la siguiente pelota tan pronto como el jugador regresa a la línea de inicio.
- Al minuto, sonará un silbato para indicar el final de la prueba.

PUNTAJE

- El jugador anota 10 puntos por cada pase exitoso a través de la puerta de blanco
- Se contará la pelota que golpea el cono y pasa a través de la puerta.

3. Prueba de Evaluación de Destrezas de Equipo de Fútbol – Patear



INSTALACIÓN

- Área de penal y arco de tamaño normal con red, en un campo reglamentario.
- De cuatro a ocho pelotas en la punta del arco de penales. (Si no hay muchas pelotas, se puede realizar la prueba con cuatro o cinco pelotas, con un buen sistema de recuperación y devolución).

PRUEBA

- El jugador inicia en el punto de penal. Corre hacia la primera pelota. Recoge la pelota. Conduce dentro del área de penal y tira. Intenta patear la pelota EN EL AIRE dentro del arco.
- Los jugadores pueden patear desde cualquier distancia que elijan una vez que están dentro del área de penal.
- Tan pronto como el jugador ha tirado, él/ella regresa y repite con otra pelota.
- Sonará un silbado después de un minuto para indicar el final de la prueba.

PUNTAJE

El jugador anota diez puntos por cada tiro hecho desde el pie al arco EN EL AIRE. Cinco puntos por cada tiro que toca el suelo antes de entrar en el arco.