

## VOETBAL

De officiële Special Olympics-sportreglementen voor voetbal zijn van toepassing op alle Special Olympics-wedstrijden. Als internationale sportorganisatie heeft Special Olympics deze regels opgesteld op basis van de voetbalreglementen van de Fédération Internationale de Football Association (FIFA). Deze regels zijn te vinden op de site van de wereld voetbalbond: <http://www.fifa.com/worldfootball/laws-of-the-game.html>. In principe worden de regels van de FIFA of van de nationale sportbond (KNVB) toegepast, behalve als die in strijd zijn met de officiële Special Olympics-sportreglementen voor voetbal. Sporters met het downsyndroom bij wie atlanto-axiale instabiliteit is vastgesteld, worden uitgesloten van deelname aan voetbalwedstrijden.

Referend aan Artikel 1 <http://resources.specialolympics.org/article1.aspx> voor meer informatie over de Codes of conduct, Minimale trainingsvoorwaarden, Medische- en veiligheid eisen, Divisioning, Prijsuitreiking, Criteria voor hogere competitie levels en Unified Sports.

## SECTIE A – OFFICIËLE EVENEMENTEN

Hieronder volgt een lijst van de officiële onderdelen die voor Special Olympics beschikbaar zijn.

Deze onderdelen zijn ontwikkeld zodat alle sporters van verschillende niveau kunnen deelnemen. Organisaties mogen zelf bepalen welke wedstrijden ze aanbieden en zo nodig regels opstellen voor het organiseren ervan. Coaches zijn verantwoordelijk en verzorgen de trainingen en zoeken onderdelen uit die aansluiten bij de capaciteiten en interesses van elke sporter.

1. Individuele Skills Competition (ISC)
2. 5-a-side Team (outdoor)
3. 7-a-side Team (outdoor)
4. 11-a-side Team Competition volgens FIFA regels
5. Futsal Competitie volgens FIFA regels
6. Unified Sports® 5-a-side Team Competitie
7. Unified Sports 7-a-side Team Competitie
8. Unified Sports 11-a-side Team Competitie

## SECTIE B – DIVISIONING

1. Teams kunnen ingedeeld worden op basis van de teamvaardigheidstest in sectie D van dit reglement, een divisioningsformulier gebaseerd op de SOEE (Special Olympics Europa/Eurasia) Divisioning DVD, of een Formulier Divisioning/Teambeoordeling. Ook kan ter plekke een classificatieronde plaatsvinden.
2. Tijdens de divisioning rondes spelen teams minimaal twee evaluatiewedstrijden van ten minste 8 minuten (5 tegen 5) en (7 tegen 7) of 10 minuten (11 tegen 11).
3. De Divisioning Commissie zorgt ervoor dat alle keepers voldoende beoordeeld worden

## SECTIE C – COMPETITIE REGLEMENT

1. 5-a-side Football
2. 7-a-side Football
  - a. Het speelveld:
    1. Het 7 tegen 7-veld is een rechthoek van maximaal 70 x 50 meter en minimaal 50 x 35 meter. Het kleinere veld wordt aangeraden voor teams met wat minder mogelijkheden.
    2. De afmetingen van het doel zijn 5 x 2 meter.

3. Het doelgebied is 8 x 20 meter.
4. De aanbevolen ondergrond is gras.
- b. De bal :
  1. Voor de leeftijden 8-12 geldt: balmaat 4, omtrek niet groter dan 66 cm en niet kleiner dan 63,5 cm.
  2. Voor alle andere spelers geldt: balmaat 5, omtrek niet groter dan 70 cm en niet kleiner dan 68 cm.
- c. Aantal spelers:
  1. Het toegestane aantal spelers wordt bepaald door de Wedstrijdcommissie. Bij de Special Olympics Wereldspelen mogen er maximaal twaalf spelers deelnemen.
  2. Het spel wordt gespeeld tussen twee teams, elk bestaande uit zeven spelers, van wie één doelverdediger is. Er moeten altijd minimaal vijf spelers op het veld staan.
  3. Er zijn geen beperkingen wat betreft het aantal spelerswissels (spelers die zijn gewisseld, mogen ook weer terug het veld in). Er mag gewisseld worden als de bal buiten de lijnen is geweest, in de rust, nadat een doelpunt is gescoord en tijdens een time-out voor een blessure. Als een coach een speler wil wisselen, moet hij de scheidsrechter of grensrechter daarvoor een signaal geven. Een gewisselde speler mag alleen op het teken van de scheidsrechter het veld betreden.
- d. Spelersuitrusting:
  1. Shirts moeten genummerd zijn.
  2. Scheenbeschermers zijn verplicht.
  3. Metalen noppen zijn niet toegestaan.
- e. De scheidsrechter:

Elke wedstrijd wordt geleid door één scheidsrechter, die volledig bevoegd is om de spelregels toe te passen in de wedstrijd die hij moet leiden.
- f. De assistent scheidsrechters:

Twee assistent-scheidsrechters zijn aangesteld om elke wedstrijd voor Europese en Internationale evenementen te leiden. Voor Regionale en Nationale evenementen is het aanbevolen om twee scheidsrechters te hebben als er niet genoeg assistent-scheidsrechters zijn.
- g. Duur van de wedstrijd:
  1. Wedstrijden bestaan uit twee gelijke helften van 20 minuten, met een rustpauze van 5 minuten. De scheidsrechter is verantwoordelijk voor het bijhouden van de speeltijd.
  2. Als bij een gelijke stand extra tijd nodig is om de winnaar te bepalen, dan wordt de wedstrijd met 2 x 5 minuten verlengd. Als de wedstrijd daarna nog steeds niet is beslist, dan volgen er strafschoppen. (zie ook 11 tegen 11-a-side tie-break-protocol)
- h. Begin van de wedstrijd:

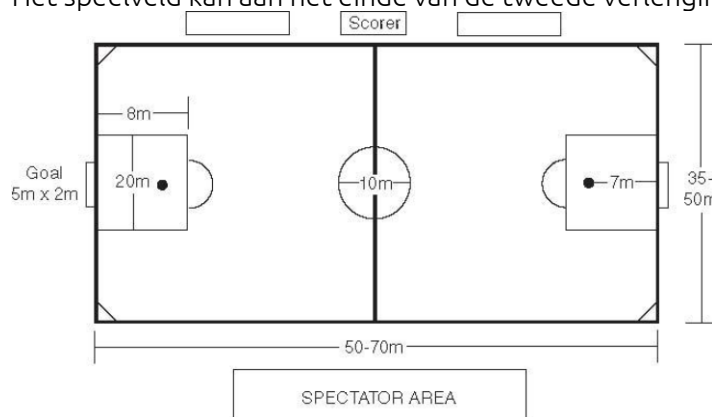
De bal moet vanaf de middenstip naar voren worden geschopt, voordat een andere speler hem mag aanraken. Een doelpunt kan rechtstreeks worden gescoord uit een aftrap.
- i. De bal binnen en buiten de lijnen:
  1. Als de bal over de zijlijn komt, volgt een inschop.
  2. Een bal over de achterlijn betekent een uitgooi door de doelverdediger of een hoekschop.
  3. Een bal is uit als hij helemaal over de lijn geweest is.
- j. Uitgooi:
  1. Als de bal over de doellijn gaat (niet in het doel), en hij is als laatste aangeraakt door een aanvallende speler, dan gooit de keeper vanuit zijn eigen strafschopgebied de bal weer in het veld. De bal mag daarbij niet over de middenlijn komen (dat wil zeggen dat de bal vóór de middenlijn de grond of een andere speler moet raken). Op het moment dat de bal buiten het strafschopgebied is, is deze weer in het spel.

2. De bovenstaande regels zijn ook van toepassing als de keeper een bal in handen krijgt als deze nog steeds in het spel is.
3. Sancties bij overtreding:
  - a. Als een uitgooi van de keeper over de helft van het veld terechtkomt, zonder eerst te zijn geraakt door een speler of zonder de grond te hebben geraakt, zal de scheidsrechter een indirecte vrije schop voor de tegenpartij toekennen vanuit elk punt op de middenlijn.
  - b. Als de uitgooi van de keeper binnen het strafschoopgebied door iemand wordt aangeraakt, wordt de uitgooi opnieuw genomen.
- k. Methode van scoren:  
Bij een doelpunt moet de bal in zijn geheel over de doellijn zijn gepasseerd.
- l. Overtredingen en wangedrag (er is geen buitenspel)  
Tackelen, duwen, een handsbal of blokkeren resulteren in een vrije schop voor de tegenpartij. Obstructie of gevaarlijk spel leveren een indirecte vrije schop op.
  1. Als een speler het veld uit gestuurd wordt (na twee gele kaarten of een rode kaart), dan mag deze speler niet meer deelnemen aan de wedstrijd. Het team moet dan 2 minuten lang met één man minder spelen, tenzij er vóór het einde van de 2 minuten een doelpunt wordt gescoord. In dit geval gebeurt het volgende:
    - a. Als er 7 spelers tegen 6 spelers wordt gespeeld en het team met zeven spelers scoort, dan mag het team met de zes spelers weer gecombineerd worden.
    - b. Als beide teams met zes man spelen en er wordt gescoord, dan mogen beide teams weer gecombineerd worden.
    - c. Als er zeven of zes spelers tegenover vijf spelers staan en het team met meer spelers scoort, dan krijgt het team met vijf spelers er één speler bij.
    - d. Als beide teams met vijf spelers spelen en er wordt gescoord, dan krijgen beide teams er één speler bij.
    - e. Als het team dat met minder spelers speelt scoort, dan gaat het spel door zonder het aantal spelers te wijzigen.
      - i. De vierde official gaat over de straf tijd; hij houdt in de gaten wanneer de 2 minuten voorbij zijn.
      - ii. De speler die na de 2 minuten als vervanger in het veld komt, mag dat alleen doen met toestemming van de scheidsrechter én als de bal buiten de lijnen is geweest.
- m. Uitzondering hervatting  
Elke vrije bal die het verdedigende team binnen het eigen strafschoopgebied krijgt, zal worden hervat met een uitgooi van de keeper.
- n. Vrije schop:  
Bij vrije schoppen moet de tegenstander ten minste 5 meter afstand houden van de bal.
- o. Als het aanvallende team binnen het strafschoopgebied een indirecte vrije schop krijgt, binnen 5 meter van de doellijn, dan moet de scheidsrechter de bal 5 meter van de doellijn neerleggen.
- p. Strafschop:  
Een strafschoop wordt genomen vanaf de 7-meterlijn. Alle spelers, behalve degene die de strafschoop neemt en de keeper, blijven buiten het strafschoopgebied en de cirkel. De keeper blijft op zijn doellijn staan totdat de strafschoop wordt genomen.
  1. Inschop (gelijk aan de ingooi bij 11 tegen 11):
  2. Een bal die in zijn geheel over de zijlijn gaat, wordt opnieuw in het spel geschopt vanaf de plek waar hij de (zij)lijn is gepasseerd, door een speler van het andere team dat van de speler die de bal het laatste heeft aangeraakt. Voordat de bal genomen wordt, moet deze stil liggen. Op het moment dat de bal weer in beweging is, is hij weer in het spel. De bal kan niet opnieuw worden gespeeld door de speler die hem genomen heeft, voordat de bal is aangeraakt door een

- andere speler. De tegenstander moet ten minste 5 meter afstand nemen vanaf de plek waar de bal weer in het spel wordt gebracht.
3. Een doelpunt kan niet rechtstreeks worden gescoord uit een inschop.
  4. Een keeper mag bij een inschop door een speler van het eigen team die op hem wordt teruggespeeld, niet oppakken.
  5. Een keeper mag een bal die op hem wordt teruggespeeld door een speler van het eigen team, niet vastpakken.
- q. Sancties bij overtreding:  
Als de speler die de inschop neemt, de bal voor de tweede keer aanraakt voordat deze is geraakt door een andere speler, dan krijgt het tegenpartij een indirecte vrije schop vanaf de plaats waar de overtreding plaatsvond.
- r. Hoekschop:  
Een hoekschop wordt toegekend aan het aanvallende team als een speler van het verdedigende team de bal over zijn eigen achterlijn speelt.
1. Als de hoekschop wordt genomen, moeten tegenstanders ten minste 5 meter afstand houden.
- s. In geval van extreme hitte kan een officiële vertegenwoordiger van de wedstrijdcomité (bijvoorbeeld hoofd van wedstrijd zaken) bij de scheidsrechter om een drinkpauze van maximaal 3 minuten in te lassen. Dit kan tijdens een onderbreking van het spel, ongeveer halverwege elke helft.
- t. Extra speeltijd/strafschop:
1. In reguliere competitiewedstrijden wordt gelijkspel als de eindstand beschouwd.
  2. Extra speeltijd bestaat uit twee periodes van 5 minuten elk.
  3. Als de wedstrijd na de extra speeltijd nog steeds niet is beslist, moeten strafschoppen uitmaken wie de winnaar wordt.
    - a. De scheidsrechter kiest het doel waar de strafschoppen worden genomen.
    - b. De scheidsrechter gooit een muntstuk op en het team waarvan de aanvoerder de toss wint beslist of hij de eerste of de tweede strafschop wil gaan nemen
    - c. Elk team is verantwoordelijk voor het selecteren van 5 spelers van die op het speelveld aan het einde van de wedstrijd staan en de volgorde waarin zij de strafschoppen zal gaan nemen.
    - d. Degene die na vijf strafschoppen de meeste doelpunten heeft gemaakt, is de winnaar. De scheidsrechter houdt de strafschoppenserie bij.
    - e. Elk team neemt vijf strafschoppen
    - f. De strafschoppen worden door de teams om en om genomen
    - g. De strafschoppenserie zal niet worden voortgezet, zodra een team een aantal doelpunten heeft gemaakt, dat door het andere team niet meer kan worden bereikt.
    - h. Nadat elk team vijf strafschoppen heeft genomen en beide een gelijk aantal of geen doelpunten heeft gemaakt, wordt de strafschoppenserie in dezelfde volgorde voortgezet. Het team dat een doelpunt meer heeft gemaakt dan het andere team, nadat beide teams een gelijk aantal strafschoppen heeft genomen, is de winnaar.
    - i. Een keeper die geblesseerd raakt tijdens het strafschoppenserie en kan niet meer verder spelen als doelverdediger kan worden vervangen door een andere medespeler.
    - j. Met uitzondering van het voorgaande geval, kunnen alleen de spelers die op het speelveld aan het einde van de wedstrijd staan komen in aanmerking om strafschoppen te nemen.
    - k. Als aan het einde van de wedstrijd één team een groter aantal spelers heeft dan zijn tegenstanders, moet hij zijn aantal te verminderen en deze gelijk te stellen als die van zijn tegenstanders. De aanvoerder moet de scheidsrechter de naam en het rugnummer van de uitgesloten speler mede te delen. De

scheidsrechter moet ervoor zorgen dat er een gelijk aantal spelers van elk team binnen de middencirkel blijft en zij nemen de strafschoppen.

- l. Elke strafschoep wordt genomen door een andere speler en alle in aanmerking komende spelers moeten een straftrap nemen voordat een speler een tweede straftrap kan nemen.
  - m. Zodra alle beschikbare spelers een strafschoep hebben genomen, hoeven niet dezelfde spelers te zijn als in de eerste ronde van strafschoepenserie.
  - n. Een in aanmerking komende medespeler mag op elk moment de plaats in nemen van de doelman tijdens de strafschoepenserie die wordt genomen.
  - o. Bij Unified Sports strafschoepen, moeten alternatieve strafschoepen door sporters en partners worden genomen, waarbij de sporter de eerste strafschoep neemt voor elk team.
  - u. Coaching vanuit het spelersbankgebied
    - 1. Elke team krijgt een spelersbankgebied toegewezen.
    - 2. Elk spelersbankgebied is een rechthoek van 15 meter lang, die ligt op ten minste 5 meter van de zijlijn en binnen 10 meter van de middenlijn.
    - 3. Elk spelersbankgebied moet een spelersbank hebben.
    - 4. Coaches en wissels moeten ten allen tijde binnen de spelersbankgebied blijven. Alleen een coach kan staan. Het niet naleven van deze regels kan leiden dat de coach wordt weggestuurd vanuit het speelveld. Van de coaches wordt het verwacht dat zij hun coaching te beperken tot eenvoudige verbale aanmoediging.
  - v. Verbaal geweld van spelers of officials, of overmatige en expliciete coaching vanaf de zijlijn, wordt beschouwd als onsportief gedrag en kan leiden tot een waarschuwing van de scheidsrechter. Als dergelijk gedragingen zich aanhoudt, kan de scheidsrechter besluiten om de coach van het veld te sturen.
- Het speelveld kan aan het einde van de tweede verlenging weer worden gebruikt.

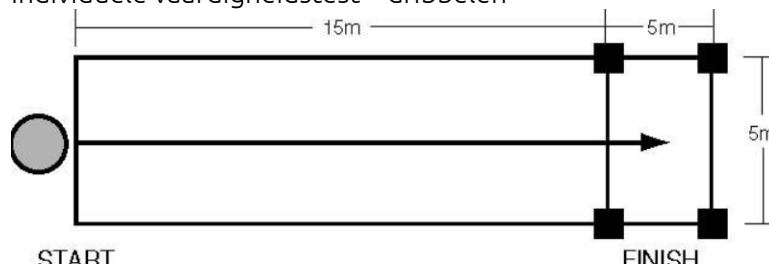


- 3. 11-a-side Football
- 4. Futsal (Zaalvoetbal)  
De Special Olympics zijn gelijkwaardig aan het FIFA reglement.
- 5. Unified Sports Team Competitie (11-a-side, 7-a-side and 5-a-side)
  - a. Het wedstrijdformulier bevat een evenredig aantal sporters als partners.
  - b. Tijdens de wedstrijden mogen de volgende aantallen niet overschreden worden:
    - 1. 6 sporters en 5 Unified Sports partners voor 11-a-side
    - 2. 4 sporters en 3 Unified Sports partners voor 7-a-side
    - 3. 3 sporters en 2 Unified Sports partners voor 5-a-side
 Als een team zich hieraan niet houdt word teen boete geriskeerd.
  - c. Elk team heft een volwassene, niet – spelende coach die verantwoordelijk is voor de opstelling en het gedrag van het team tijdens de wedstrijd.

6. Individuele Skills Competitie (ISC)

De individuele vaardigheidstest bestaat uit drie onderdelen: dribbelen, schieten, en rennen en trappen. De deelnemers moeten eerst een divisioning ronde spelen waarin ze de drie onderdelen eenmaal uitvoeren. De totale score hiervan wordt gebruikt om de deelnemers in te delen in groepen van gelijke capaciteiten voor de wedstrijdronde (medailleronde). In die ronde moet elke speler elk onderdeel tweemaal uitvoeren. De totale scores van de twee rondes bij elkaar opgeteld, vormen de uiteindelijke score.

a. Individuele vaardigheidstest – dribbelen



1. Benodigheden:

Ballen maat 4 of 5, tape of kalk, vier grote pylonen om het finishgebied te markeren

2. Omschrijving:

De speler dribbelt van de startlijn naar het finishgebied. Hij blijft hierbij binnen de aangegeven lijnen. De finish moet met pylonen en kalk worden aangegeven. De tijd wordt gestopt als de speler in het finishgebied de bal stillegt. Als de bal over het finishgebied heen geschoten wordt, moet de speler met de bal terug dribbelen.

3. Puntentelling:

De tijd (in seconden) die verstrijkt terwijl de speler dribbelt, wordt in de onderstaande tabel omgezet in punten. Elke keer dat de bal over de zijlijn gaat, of de speler de bal met zijn handen aanraakt, worden 5 punten afgetrokken.

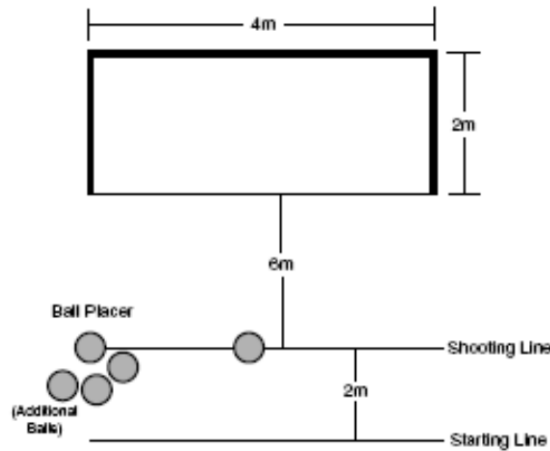
Opmerking: als de bal over de zijlijn rolt, legt de scheidsrechter meteen een nieuwe bal in het midden van de baan, tegenover de plek waar de bal is uitgegaan.

Conversietabel

Dribbeltijd (seconden)	Punten
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 of meer .....	10



b. Individuele vaardigheidstest – schieten



1. Benodigdheden:

Ballen maat 4 of 5, tape of kalk, een 5 tegen 5-doel met net van 4 x 2 meter.

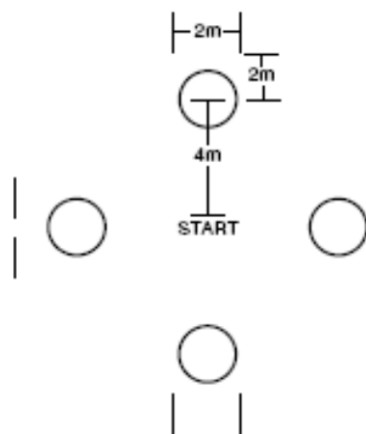
2. Omschrijving:

De sporter begint bij de startlijn en loopt of rent naar voren om de bal van een afstand van 6 meter in het doel te schieten. Hij mag de bal maar één keer raken. Vervolgens gaat de sporter terug naar de lijn en een official legt een bal neer voor het volgende schot. In totaal wordt er vijf keer geschoten. Als de speler de laatste bal schiet, wordt de tijd gestopt (tot een maximum van 2 minuten).

3. Puntentelling:

Elk succesvol doelpunt levert 10 punten op.

c. Individuele vaardigheidstest – rennen en trappen



1. Benodigdheden:

Vier ballen van maat 4 of 5. Er moet een centraal startpunt worden aangegeven. Voor elke bal wordt met pylonen of vlaggen een doel gemaakt van 2 meter breed.

2. Omschrijving:

De speler begint bij het startpunt. Hij rent naar een bal en schopt die in het doel. De bal mag één keer aangeraakt worden. Vervolgens rent de speler naar een andere bal en schiet die in het doel. Als de laatste bal is genomen, wordt de tijd gestopt.

3. Puntentelling:

De totale tijd (in seconden) die verstrijkt vanaf het moment dat de speler begint, tot het moment dat hij de laatste bal schiet, wordt opgenomen en omgezet in punten volgens de conversietabel hieronder. Elke bal die in het doel belandt, levert 5 bonuspunten op.

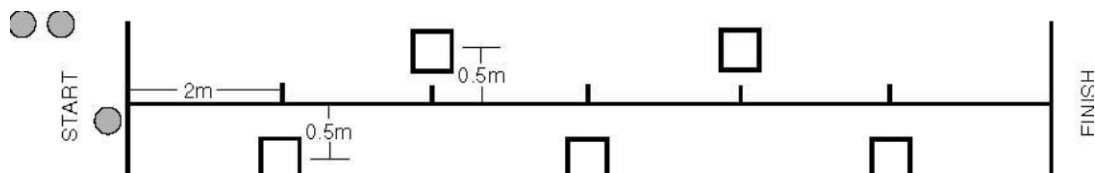
Conversietabel

Dribbeltijd (seconden)	Punten
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 of meer .....	5

## SECTIE D – TEAMVAARDIGHEIDSTEST

De volgende tests kunnen gebruikt worden voor een eerste indeling op niveau van spelers en teams. Niet te verwarren met de individuele vaardigheidstests in sectie C.6.

### 1. Teamvaardigheidstest – dribbelen



#### a. Opstelling:

12 meter slalom dribbelen: vijf pylonen (minimaal 20,32 cm hoog), 2 meter uit elkaar, op 0,5 meter van de middenlijn. Drie van de vijf ballen liggen op de startlijn.

#### b. Test:

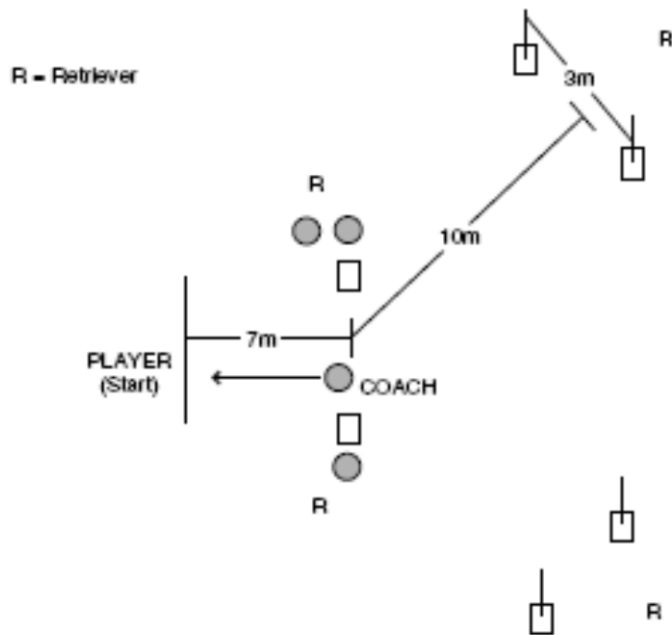
Tijd: 1 minuut. De speler dribbelt zo snel mogelijk tussen de pylonen door. De speler brengt de bal over de finishlijn (waar hij moet worden gestopt) en sprint terug naar de start. Als er nog tijd over is, begint de speler aan de tweede bal en herhaalt de slalom. De speler gaat hiermee door totdat er een minuut verstreken is. Als de minuut voorbij is, wordt op een fluit geblazen als teken dat de test ten einde is.

#### c. Puntentelling:

Voor elke pylon die de speler (aan de buitenkant) passeert, scoort hij 5 punten. Dat wil zeggen dat per succesvolle run er 25 punten te behalen zijn. Pylonen die omvallen, worden niet meegerekend.



## 2. Teamvaardigheidstest – controleren en passeren



### a. Opstelling:

Twee pylonen vormen een poortje van 5 meter breed, 7 meter van de startlijn.

Twee poortjes (pylonen en zo mogelijk 1-metervlaggen) zoals is afgebeeld.

Vier tot acht voetballen. Als er niet genoeg ballen zijn, gebruik er dan vier en zorg dat de ballen snel weer terugkomen bij de coach.

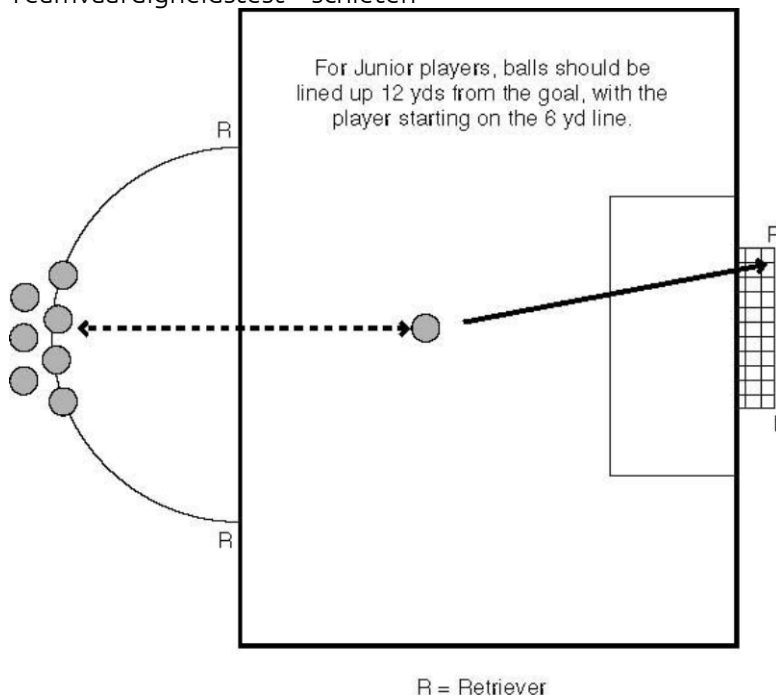
### b. Test:

Tijd: 1 minuut. De coach rolt de bal naar de wachtende speler. De speler kan op de lijn wachten of naar de bal toe lopen zo gauw die naar hem toe wordt gerold. De speler controleert de bal en dribbelt door het poortje. De coach roept en wijst 'links' of 'rechts' om het doel aan te geven. Spelers kunnen zo dicht bij dribbelen als ze willen alvorens de bal door het poortje te schieten. Zo gauw als de speler weer aan de startlijn verschijnt, rolt de coach de volgende bal naar hem toe. Na een minuut klinkt een fluitsignaal om het einde van de test aan te geven.

### c. Puntentelling:

Voor elke succesvolle bal door het poortje, krijgt de speler 10 punten. Een bal die de pylon raakt en daarna door het poortje gaat, telt ook.

### 3. Teamvaardigheidstest – schieten



- a. Opstelling:  
Strafschopgebied en doelen met netten op ware grootte, op een officieel veld. Vier van de acht ballen bovenaan de cirkel van het strafschoopgebied. Als er niet genoeg ballen beschikbaar zijn, kan de test gedaan worden met vier tot vijf ballen en een goed systeem van ophalen en terugbrengen.
- b. Test:  
De speler begint op de stip, rent naar de eerste bal, haalt die bal op, dribbelt naar het strafschoopgebied en schiet. Hij probeert de bal omhoog te schieten, het doel in. Zo gauw de speler in het strafschoopgebied is, kan er geschoten worden. Als de speler een schot heeft gelost, gaat hij terug voor de volgende bal. Na een minuut klinkt een fluitsignaal als einde van de test.
- c. Puntentelling:  
Voor elk schot dat vanaf de voet door de lucht het doel ingaat, krijgt de speler 10 punten. Elke bal die de grond raakt voordat hij het doel ingaat, levert 5 punten op.