



Футбол

Правила

Special Olympics



СОДЕРЖАНИЕ

1.	РУКОВОДЯЩИЕ ПРАВИЛА	5
2.	ОФИЦИАЛЬНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ	5
2.1	Соревнования по индивидуальным элементам	5
2.2	Командные соревнования 5x5 (вне помещения)	5
2.3	Командные соревнования 7x7 и 8x8 (вне помещения)	5
2.4	Командные соревнования 11x11 согласно правилам ФИФА	5
2.5	Соревнования по футзалу 5x5 согласно правилам ФИФА	5
2.6	Командные соревнования юнифайд-спорта® 5x5	5
2.7	Командные соревнования юнифайд-спорта® 7x7	5
2.8	Командные соревнования юнифайд-спорта® 8x8	5
2.9	Командные соревнования юнифайд-спорта® 11x11	5
2.10	Командные соревнования по футзалу юнифайд-спорта	5
3.	КВАЛИФИКАЦИЯ	5
3.1	Команды могут быть разделены на группы на основании оценки футбольных навыков команды, приведенной в разделе D настоящих правил, Формы предварительной квалификации согласно DVD «Специальной Олимпиады - Европа/Евразия» (СОЕЕ) по разделению или Формы предварительной квалификации/оценки команд, утвержденной Программой, и квалификационного раунда, проведенного непосредственно на месте.	5
3.2	В ходе квалификационного раунда команды должны провести не менее двух оценочных игр, как минимум, по восемь минут (5x5), восемь минут (7x7) или пятнадцать минут (11x11) каждая.	5
3.3	Комиссия по разделению должна убедиться, что все вратари прошли соответствующую оценку.	5
4.	ОБЩИЕ ПРАВИЛА И МОДИФИКАЦИИ	5
4.1	Футбол 5x5	6
4.1.1	Схема	6
4.1.2	Поле для игры	6
4.1.3	Мяч	6
4.1.4	Количество игроков	6
4.1.5	Экипировка игроков	7
4.1.6	Судья	7
4.1.7	Помощник судьи	7
4.1.8	Продолжительность матча	7
4.1.9	Начало матча	7
4.1.10	Мяч в игре и вне игры	7
4.1.11	Ввод мяча от ворот	7
4.1.12	Определение результата матча	8
4.1.13	Нарушения правил и недисциплинированное поведение (отсутствует положение «вне игры»):	8
4.1.14	Исключения при возобновлении игры	8
4.1.15	Штрафной удар	8
4.1.16	Пенальти	8
4.1.17	Удар с боковой линии (эквивалент вбрасыванию мяча при игре 11x11)	8
4.1.18	4.1.18 Наказания за нарушение правил	9
4.1.19	Угловой удар	9
4.1.20	Перерыв на водопой	9
4.1.21	Дополнительное время/серия пенальти	9
4.1.22	Руководство командой из технической зоны	10



4.2	Футбол 7x7 и 8x8.....	10
4.2.1	Схема	10
4.2.2	Поле для игры	11
4.2.3	Мяч	11
4.2.4	Количество игроков.....	11
4.2.5	Экипировка игроков.....	11
4.2.6	Судья.....	12
4.2.7	Помощники судьи.....	12
4.2.8	Продолжительность игры:	12
4.2.9	Начало матча.....	12
4.2.10	Мяч в игре и вне игры:	12
4.2.11	Ввод мяча от ворот	12
4.2.12	Наказания за нарушение правил	12
4.2.13	Определение результата матча	13
4.2.14	Нарушения правил и недисциплинированное поведение (отсутствует положение «вне игры»).....	13
4.2.15	Исключения при возобновлении игры	13
4.2.16	Штрафной удар	13
4.2.17	Пенальти	13
4.2.18	Удар с боковой линии (эквивалент вбрасыванию мяча при игре 11x11).....	13
4.2.19	4.2.19 Наказания за нарушение правил	14
4.2.20	Угловой удар.....	14
4.2.21	Перерыв на водопой	14
4.2.22	Дополнительное время/серия пенальти	14
4.2.23	Руководство командой из технической зоны	15
4.3	Футбол 11x11	15
4.3.1	Поле для игры	15
4.3.2	Мяч	16
4.3.3	Количество игроков.....	16
4.3.4	Экипировка игроков.....	16
4.3.5	Судья.....	16
4.3.6	Помощники судьи.....	16
4.3.7	Продолжительность матча	16
4.3.8	Начало матча.....	16
4.3.9	Мяч в игре и вне игры	17
4.3.10	Определение результата матча	17
4.3.11	Нарушения Правил и недисциплинированное поведение	17
4.3.12	Штрафные удары	17
4.3.13	11-метровый удар	17
4.3.14	Вбрасывание	17
4.3.15	Угловой удар.....	17
4.3.16	Перерыв на водопой	17
4.3.17	Дополнительное время/11-метровые удары	17
4.3.18	Руководство командой из технической зоны	19
4.4	Футзал.....	19

4.5	Командные соревнования юнифайд спорта (11x11, 8x8, 7x7, 5x5, футзал)	
4.5.1	Количество игроков	19
4.6	Соревнования по индивидуальным элементам	20
4.6.1	Соревнования по индивидуальным элементам включают три дисциплины: ведение мяча; удар; бег с ударом. Участники соревнований сперва проходят отбор, в рамках которого каждый атлет по одному разу выполняет задание по каждой дисциплине. Общий балл по трем дисциплинам затем используется для распределения участников по группам со схожими способностями и проведения соревновательного (медального) раунда. В медальном раунде каждый игрок дважды выполняет задание по каждой дисциплине. Баллы по результатам двух раундов суммируются для определения окончательного результата.	20
5.	ЗАДАНИЯ ПО ОЦЕНКЕ ФУТБОЛЬНЫХ НАВЫКОВ КОМАНДЫ.....	24
5.1	Задания	24
5.1.1	Задания по оценке футбольных навыков команды – ведение мяча.....	24
5.1.2	Задания по оценке футбольных навыков команды – обработка мяча и выполнение передач.....	24
5.1.3	Задания по оценке футбольных навыков команды – удары	26

1. РУКОВОДЯЩИЕ ПРАВИЛА

Официальные правила Специальной Олимпиады по футболу регулируют все соревнования, которые проводятся в рамках Специальной Олимпиады. Являясь международной спортивной программой, Специальная Олимпиада составила настоящие правила на основании правил Международной федерации футбольных ассоциаций (ФИФА), размещенных по адресу: <http://www.fifa.com/worldfootball/lawsofthegame.html>. Правила ФИФА или Национального регулирующего органа (NGB) используются для всех случаев, если они не противоречат Официальным правилам Специальной Олимпиады по футболу или статье I. В этих случаях применяются Официальные правила Специальной Олимпиады по футболу.

Атлеты с синдромом Дауна, у которых диагностирована атлантоаксиальная нестабильность, к соревнованиям по футболу не допускаются.

Более подробная информация о требованиях к проведению, стандартам тренировок, медицинским требованиям и требованиям безопасности, квалификации, наградам, критериям допуска к соревнованиям более высокого уровня и юнифайд-спорте приведены в статье 1 <http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/2014-Article-I.pdf>.

2. ОФИЦИАЛЬНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

Для атлетов разных уровней возможностей проводится множество соревновательных мероприятий. Программы могут определять перечень предлагаемых мероприятий и, если необходимо, руководства по проведению таких мероприятий. Тренеры несут ответственность за тренировки и выбор мероприятий, подходящий уровню навыков и интересам атлетов. Ниже приведен перечень официальных мероприятий Специальной Олимпиады:

- 2.1 Соревнования по индивидуальным элементам
- 2.2 Командные соревнования 5x5 (вне помещения)
- 2.3 Командные соревнования 7x7 и 8x8 (вне помещения)
- 2.4 Командные соревнования 11x11 согласно правилам ФИФА
- 2.5 Соревнования по футзалу 5x5 согласно правилам ФИФА
- 2.6 Командные соревнования юнифайд-спорта® 5x5
- 2.7 Командные соревнования юнифайд-спорта® 7x7
- 2.8 Командные соревнования юнифайд-спорта® 8x8
- 2.9 Командные соревнования юнифайд-спорта® 11x11
- 2.10 Командные соревнования по футзалу юнифайд-спорта

3. КВАЛИФИКАЦИЯ

- 3.1 Команды могут быть разделены на группы на основании оценки футбольных навыков команды, приведенной в разделе D настоящих правил, Формы предварительной квалификации согласно DVD «Специальной Олимпиады - Европа/Евразия» (СОЕЕ) по разделению или Формы предварительной квалификации/оценки команд, утвержденной Программой, и квалификационного раунда, проведенного непосредственно на месте.
- 3.2 В ходе квалификационного раунда команды должны провести не менее двух оценочных игр, как минимум, по восемь минут (5x5), восемь минут (7x7) или пятнадцать минут (11x11) каждая.
- 3.3 Комиссия по разделению должна убедиться, что все вратари прошли соответствующую оценку.

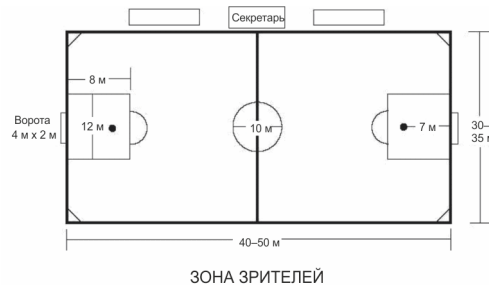
4. ОБЩИЕ ПРАВИЛА И МОДИФИКАЦИИ



4.1 Футбол 5х5

Специальная Олимпиада рекомендует использовать данный формат для проведения соревнований среди игроков с навыками низкого уровня или соревнований местного уровня. Формат 5х5 на соревнованиях мирового уровня не применяется.

4.1.1 Схема



4.1.2 Поле для игры

- 4.1.2.1 Поле для игры 5х5 должно быть прямоугольным с размерами не более 50 на 35 метров и не менее 40 на 30 метров. Для команд с навыками низкого уровня рекомендуется поле малого размера.
- 4.1.2.2 Поле должно иметь указанную ниже разметку (см. схему поля для игры 5х5).
- 4.1.2.3 Ворота должны быть размером не менее 3 на 2 метра и не более 4 на 2 метра.
- 4.1.2.4 Площадь ворот должна быть размером 8 на 12 метров. Точка пенальти должна располагаться на расстоянии семи метров от ворот размером 4 на 2 метра. Точка пенальти должна располагаться на расстоянии шести метров от ворот размером 3 на 2 метра.
- 4.1.2.5 Рекомендуется использовать травяное покрытие.

4.1.3 Мяч

- 4.1.3.1 Возраст 8–12 лет: размер мяча 4, не более 66 сантиметров (26 дюймов) и не менее 63,5 сантиметра (25 дюймов).
- 4.1.3.2 Все остальные игроки: размер мяча 5, не более 70 сантиметров (28 дюймов) и не менее 68 сантиметров (27 дюймов).

4.1.4 Количество игроков

- 4.1.4.1 Допустимое количество игроков в команде определяется Комитетом соревнований. На Всемирных играх Специальной Олимпиады размер команды не должен превышать 10 игроков.
- 4.1.4.2 Матч проводится с участием двух команд, каждая из которых состоит из пяти игроков; один из них вратарь. На поле во время игры у команды должно быть не менее трех игроков.
- 4.1.4.3 Разрешается проводить неограниченное количество замен (игроки имеют право возвращаться на поле после замены). Замены разрешается проводить в любое время, когда мяч выходит за пределы поля, в перерыве между таймами, после забитого гола или во время тайм-аута в случае получения игроком травмы. Для проведения замены главный тренер должен подать соответствующий сигнал главному или линейному судье. Игрок, выходящий на замену, имеет право выйти на поле только после соответствующего сигнала судьи.



- 4.1.5 Экипировка игроков
 - 4.1.5.1 Футболки должны быть пронумерованы.
 - 4.1.5.2 Обязательно наличие щитков.
 - 4.1.5.3 Использование металлических шипов на бутсах не допускается.
- 4.1.6 Судья
 - 4.1.6.1 Каждый матч контролируется одним судьей, который имеет все полномочия по обеспечению соблюдения Правил игры в отношении матча.
- 4.1.7 Помощник судьи
 - 4.1.7.1 На каждый матч в рамках региональных и международных соревнований назначаются два помощника судьи. Для проведения местных и национальных соревнований рекомендуется назначать двух судей, если помощников недостаточно.
- 4.1.8 Продолжительность матча
 - 4.1.8.1 Матч состоит из двух равных таймов по пятнадцать минут с 5-минутным перерывом между ними. Ответственность за контроль игрового времени возлагается на судью.
 - 4.1.8.2 Если для выявления победителя назначается дополнительное время, проводятся два дополнительных тайма по пять минут. Если выявить победителя по-прежнему не удалось, проводится серия пенальти (см. порядок продолжения матча в случае ничьи в игре 11x11).
- 4.1.9 Начало матча
 - 4.1.9.1 Все игроки, за исключением выполняющего начальный удар, должны находиться на своей половине поля.
 - 4.1.9.2 Мяч должен быть неподвижен на центральной отметке.
 - 4.1.9.3 Судья дает сигнал.
 - 4.1.9.4 Мяч в игре, когда по нему нанесен удар ногой и он очевидно движется.
 - 4.1.9.5 Гол может быть забит в ворота соперников непосредственно с начального удара; если мяч напрямую попадает в ворота выполняющего начальный удар игрока, назначается угловой удар.
- 4.1.10 Мяч в игре и вне игры
 - 4.1.10.1 При выходе мяча за боковую линию назначается удар с боковой линии.
 - 4.1.10.2 При выходе мяча за лицевую линию назначается ввод мяча от ворот или угловой удар.
 - 4.1.10.3 Мяч не в игре, когда он полностью пересек лицевую или боковую линию.
- 4.1.11 Ввод мяча от ворот
 - 4.1.11.1 Когда мяча, полностью пересекшего линию ворот (не попавшего в ворота), последним коснулся игрок атакующей команды, вратарь, находясь в собственной штрафной площади, вводит мяч в игру рукой из своей штрафной, но не дальше средней линии поля (т.е. мяч должен коснуться земли или другого игрока прежде, чем пересечь среднюю линию). Мяч считается введенным в игру, как только он вышел за пределы штрафной площади.
 - 4.1.11.2 Упомянутые выше правила ввода мяча от ворот также применимы, когда вратарь держит в руках мяч, который по-прежнему в игре.
 - 4.1.11.3 Наказания за нарушение правил:

- 4.1.11.3.1 Если введенный вратарем мяч пересек половину поля вратаря, не задев игрока и не коснувшись земли, судья назначает свободный удар в пользу соперника с любой точки на средней линии поля.
- 4.1.11.3.2 Если после ввода вратарем мяча мяч коснулся игрока внутри штрафной площади, мяч повторно вводится в игру.
- 4.1.12 Определение результата матча
 - 4.1.12.1 Гол считается забитым, если мяч полностью пересек линию ворот между стойками и под перекладиной.
- 4.1.13 Нарушения правил и недисциплинированное поведение (отсутствует положение «вне игры»):
 - 4.1.13.1 За все нарушения назначается свободный удар (за исключением пенальти = прямого штрафного удара).
 - 4.1.13.2 Если игрока удаляют с поля (за две желтые или одну красную карточку), удаленный игрок не может вернуться в игру. Его команда остается в меньшинстве на две минуты.
 - 4.1.13.2.1 Судья контролирует истечение двух минут.
 - 4.1.13.2.2 Игрок, который по истечении двух минут входит в игру в качестве замены, может войти в игру только с разрешения судьи, когда мяч находится за пределами поля.
- 4.1.14 Исключения при возобновлении игры
 - 4.1.14.1 Игра возобновляется вбросом мяча вратарем от ворот, если свободный удар назначен в пользу команды защиты в пределах их штрафной площади.
- 4.1.15 Штрафной удар
 - 4.1.15.1 Игроки соперника должны находиться на расстоянии не менее пяти метров от мяча при выполнении всех штрафных ударов.
 - 4.1.15.2 При назначении в штрафной площади свободного удара в пользу атакующей команды менее чем в пяти метрах от ворот судья должен установить мяч в пяти метрах от линии ворот.
- 4.1.16 Пенальти
 - 4.1.16.1 Пенальти выполняется с 7-метровой или 6-метровой отметки в зависимости от размера ворот (см. правило 4.1.2.4 выше).
- 4.1.17 Удар с боковой линии (эквивалент вбрасыванию мяча при игре 11x11)
 - 4.1.17.1 При пересечении мяча боковой линии он должен быть введен в игру с места, где он пересек боковую линию, игроком команды, соперник которой последним коснулся мяча. Мяч перед ударом должен быть неподвижен. Он считается в игре, когда по нему нанесен удар ногой и он очевидно движется. Игрок, выполняющий удар, не должен касаться мяча снова, пока его не коснется другой игрок. Игроки команды соперника должны находиться на расстоянии не менее пяти метров от места, с которого выполняется удар.
 - 4.1.17.2 При ударе мяча с боковой линии взятие ворот не засчитывается.
 - 4.1.17.3 Вратарь не может касаться мяча руками после ввода мяча партнером по команде непосредственно с боковой линии.



- 4.1.17.4 Вратарь не может касаться мяча руками после того, как партнер по команде намеренно ударил его мяч ногой.
- 4.1.18 Наказания за нарушение правил
 - 4.1.18.1 Если игрок, выполняющий удар с боковой линии, второй раз касается мяча до того, как его коснулся другой игрок, на месте нарушения назначается свободный удар в пользу команды соперника.
- 4.1.19 Угловой удар
 - 4.1.19.1 Угловой удар назначается, когда мяча, полностью пересекшего лицевою линию, последним коснулся игрок обороняющейся команды.
 - 4.1.19.2 Игроки соперника должны находиться на расстоянии не менее пяти метров от мяча.
- 4.1.20 Перерыв на водопой
 - 4.1.20.1 В случае жаркой погоды официальный представитель Комитета соревнований (например, региональный директор) может подать сигнал судье организовать во время игры перерыв на водопой (не более трех минут) приблизительно в середине каждого тайма.
- 4.1.21 Дополнительное время/серия пенальти
 - 4.1.21.1 В матчах лиги ничья считается финальным результатом.
 - 4.1.21.2 В играх на вылет назначаются два дополнительных тайма по пять минут.
 - 4.1.21.3 Если после двух дополнительных таймов игра заканчивается вничью, для определения победителя проводится серия пенальти в соответствии со следующей процедурой:
 - 4.1.21.3.1 Судья определяет ворота, в которые будут проводиться удары.
 - 4.1.21.3.2 Судья проводит жеребьевку, и команда, чей капитан выигрывает жребий, решает, какой удар она будет производить: первый или второй.
 - 4.1.21.3.3 Каждая команда отвечает за выбор пяти игроков, имеющих право на выполнение удара, из числа игроков, находящихся на поле на момент окончания матча, а также порядка, в котором игроки будут выполнять удары.
 - 4.1.21.3.4 Команда, забившая наибольшее количество голов по итогам пяти ударов, объявляется победителем. Судья ведет учет производимых ударов.
 - 4.1.21.3.5 В соответствии с нижеуказанными условиями обе команды выполняют по пять ударов.
 - 4.1.21.3.6 Удары выполняются командами поочередно.
 - 4.1.21.3.7 Если до того, как обе команды выполнят по пять ударов, одна из них забьет больше голов, чем может забить другая, даже выполнив все пять ударов, дальнейшее выполнение ударов прекращается.
 - 4.1.21.3.8 Если после выполнения обеими командами пяти ударов счет равный или не забито ни одного гола, выполнение ударов продолжается, пока одна из команд не забьет на гол больше, чем другая, при одинаковом количестве выполненных ударов.
 - 4.1.21.3.9 Вратарь, получивший травму во время выполнения ударов и не способный продолжить игру, может быть заменен на запасного игрока.



- 4.1.21.3.10 За исключением изложенного выше, только игроки, находящиеся на поле на момент окончания матча, в том числе дополнительного времени, имеют право выполнять удары.
 - 4.1.21.3.11 Если на момент окончания матча одна команда имеет больше игроков, чем соперник, она обязана сократить число своих игроков, уравнив количество. Капитан команды должен проинформировать судью об имени и номере исключенного игрока. Судья должен убедиться, что внутри центрального круга находится равное количество игроков, готовых выполнить удары, от двух команд.
 - 4.1.21.3.12 Каждый удар выполняется другим игроком, и все имеющие на это право игроки должны выполнить свой удар до того, как любой игрок может выполнить повторный удар.
 - 4.1.21.3.13 Вышеуказанный принцип действует для любого последующего ряда ударов, после чего команда может изменить порядок игроков, выполняющих удары.
 - 4.1.21.3.14 Любой игрок, имеющий право на выполнение удара, может поменяться местами с вратарем во время серии пенальти.
 - 4.1.21.3.15 При проведении серии пенальти в рамках юнифайд-спорта удары выполняются поочередно атлетами и атлетами-партнерами, при этом первый удар у каждой команды наносится атлетом.
- 4.1.22 Руководство командой из технической зоны
- 4.1.22.1 Техническая зона предоставляется для каждой команды.
 - 4.1.22.2 Каждая техническая зона должна быть прямоугольной, иметь длину 15 метров и располагаться, по крайней мере, в 5 метров от боковой линии и в пределах 10 метров от средней линии поля.
 - 4.1.22.3 В каждой зоне должна располагаться скамейка запасных.
 - 4.1.22.4 Тренеры и запасные должны всегда находиться в пределах технической зоны. Стоять имеет право только один тренер. Несоблюдение данных правил может привести к удалению тренера с поля.
 - 4.1.22.5 Управление командой со стороны тренеров должно ограничиваться простыми вербальными подсказками.
 - 4.1.22.6 Оскорбление игроков или официальных лиц, а также чрезмерно эмоциональное руководство командой с боковой линии рассматривается как неспортивное поведение и может наказываться предупреждением со стороны судьи. При сохранении такого поведения судья имеет право удалить агрессивного тренера с поля.
- 4.2 Футбол 7x7 и 8x8
- 4.2.1 Схема



4.2.2 Поле для игры

4.2.2.1 Поле для игры 7x7 и 8x8 должно быть прямоугольным с размерами не более 70 на 50 метров и не менее 50 на 35 метров. Для команд с навыками низкого уровня рекомендуется поле малого размера.

4.2.2.2 Ворота должны быть размером 5 на 2 метра.

4.2.2.3 Площадь ворот должна быть размером 8 на 20 метров.

4.2.2.4 Рекомендуется использовать травяное покрытие.

4.2.3 Мяч

4.2.3.1 Возраст 8–12 лет: размер мяча 4, не более 66 сантиметров (26 дюймов) и не менее 63,5 сантиметра (25 дюймов).

4.2.3.2 Все остальные игроки: размер мяча 5, не более 70 сантиметров (28 дюймов) и не менее 68 сантиметров (27 дюймов).

4.2.4 Количество игроков

4.2.4.1 Допустимое количество игроков в команде определяется Комитетом соревнований. На Всемирных играх Специальной Олимпиады размер команды не должен превышать 12 игроков.

4.2.4.2 Матч проводится с участием двух команд, каждая из которых состоит из семи или восьми игроков; один из них вратарь. На поле во время игры у команды должно быть не менее пяти игроков.

4.2.4.3 Разрешается проводить неограниченное количество замен (игроки имеют право возвращаться на поле после замены). Замены разрешается проводить в любое время, когда мяч выходит за пределы поля, в перерыве между таймами, после забитого гола или во время тайм-аута в случае получения игроком травмы. Для проведения замены главный тренер должен подать соответствующий сигнал главному или линейному судье. Игрок, выходящий на замену, имеет право выйти на поле только после соответствующего сигнала судьи.

4.2.5 Экипировка игроков

4.2.5.1 Футболки должны быть пронумерованы.

4.2.5.2 Обязательно наличие щитков.



- 4.2.5.3 Использование металлических шипов на бутсах не допускается.
- 4.2.6 Судья
 - 4.2.6.1 Каждый матч контролируется одним судьей, который имеет все полномочия по обеспечению соблюдения Правил игры в отношении матча.
- 4.2.7 Помощники судьи
 - 4.2.7.1 На каждый матч в рамках региональных и международных соревнований назначаются два помощника судьи.
 - 4.2.7.2 Для проведения местных и национальных соревнований рекомендуется назначать двух судей, если помощников недостаточно.
- 4.2.8 Продолжительность игры:
 - 4.2.8.1 Матч состоит из двух равных таймов по двадцать минут с 5-минутным перерывом между ними. Ответственность за контроль игрового времени возлагается на судью.
 - 4.2.8.2 Если для выявления победителя назначается дополнительное время, проводятся два дополнительных тайма по пять минут. Если выявить победителя по-прежнему не удалось, проводится серия пенальти (см. порядок продолжения матча в случае ничьи в игре 11x11: 4.3.16).
- 4.2.9 Начало матча
 - 4.2.9.1 Все игроки, за исключением выполняющего начальный удар, должны находиться на своей половине поля.
 - 4.2.9.2 Мяч должен быть неподвижен на центральной отметке.
 - 4.2.9.3 Судья дает сигнал.
 - 4.2.9.4 Мяч в игре, когда по нему нанесен удар ногой и он очевидно движется.
 - 4.2.9.5 Гол может быть забит в ворота соперников непосредственно с начального удара; если мяч напрямую попадает в ворота выполняющего начальный удар игрока, назначается угловой удар.
- 4.2.10 Мяч в игре и вне игры:
 - 4.2.10.1 При выходе мяча за боковую линию назначается удар с боковой линии.
 - 4.2.10.2 При выходе мяча за лицевую линию назначается ввод мяча от ворот или угловой удар.
 - 4.2.10.3 Мяч не в игре, когда он полностью пересек лицевую или боковую линию.
- 4.2.11 Ввод мяча от ворот
 - 4.2.11.1 Когда мяча, полностью пересекшего линию ворот (не попавшего в ворота), последним коснулся игрок атакующей команды, вратарь, находясь в собственной штрафной площади, вводит мяч в игру рукой из своей штрафной, но не дальше средней линии поля (т.е. мяч должен коснуться земли или другого игрока прежде, чем пересечь среднюю линию). Мяч считается введенным в игру, как только он вышел за пределы штрафной площади.
 - 4.2.11.2 Упомянутые выше правила ввода мяча от ворот также применимы, когда вратарь держит в руках мяч, который по-прежнему в игре.
- 4.2.12 Наказания за нарушение правил
 - 4.2.12.1 Если введенный вратарем мяч пересек половину поля вратаря, не задев игрока и не коснувшись земли, судья назначает свободный удар в пользу соперника с любой точки на средней линии поля.



- 4.2.12.2 Если после ввода вратарем мяча мяч коснулся игрока внутри штрафной площади, мяч повторно вводится в игру.
- 4.2.13 Определение результата матча
 - 4.2.13.1 Гол считается забитым, если мяч полностью пересек линию ворот между стойками и под перекладиной.
- 4.2.14 Нарушения правил и недисциплинированное поведение (отсутствует положение «вне игры»)
 - 4.2.14.1 За все нарушения назначается свободный удар (за исключением пенальти = прямого штрафного удара).
 - 4.2.14.2 Если игрока удаляют с поля (за две желтые или одну красную карточку), удаленный игрок не может вернуться в игру. Его команда остается в меньшинстве на две минуты.
 - 4.2.14.2.1 Судья контролирует истечение двух минут.
 - 4.2.14.2.2 Игрок, который по истечении двух минут входит в игру в качестве замены, может войти в игру только с разрешения судьи, когда мяч находится за пределами поля.
- 4.2.15 Исключения при возобновлении игры
 - 4.2.15.1 Игра возобновляется вбросом мяча вратарем от ворот, если свободный удар назначен в пользу команды защиты в пределах их штрафной площади.
- 4.2.16 Штрафной удар
 - 4.2.16.1 Игроки соперника должны находиться на расстоянии не менее пяти метров от мяча при выполнении всех штрафных ударов.
 - 4.2.16.2 При назначении в штрафной площади свободного удара в пользу атакующей команды менее чем в пяти метрах от ворот судья должен установить мяч в пяти метрах от линии ворот.
- 4.2.17 Пенальти
 - 4.2.17.1 Пенальти выполняется с 7-метровой отметки. Все игроки, за исключением бьющего игрока и вратаря, должны находиться за пределами штрафной площади и дуги. Вратарь должен оставаться на линии ворот до тех пор, пока удар не будет выполнен.
- 4.2.18 Удар с боковой линии (эквивалент вбрасыванию мяча при игре 11x11)
 - 4.2.18.1 При пересечении мяча боковой линией он должен быть введен в игру с места, где он пересек боковую линию, игроком команды, соперник которой последним коснулся мяча. Мяч перед ударом должен быть неподвижен. Он считается в игре, когда по нему нанесен удар ногой и он очевидно движется. Игрок, выполняющий удар, не должен касаться мяча снова, пока его не коснется другой игрок. Игроки команды соперника должны находиться на расстоянии не менее 5 метров от места, с которого выполняется удар.
 - 4.2.18.2 При ударе мяча с боковой линии взятие ворот не засчитывается.
 - 4.2.18.3 Вратарь не может касаться мяча руками после ввода мяча партнером по команде непосредственно с боковой линии.



- 4.2.18.4 Вратарь не может касаться мяча руками после того, как партнер по команде намеренно ударил его мяч ногой.
- 4.2.19 Наказания за нарушение правил
 - 4.2.19.1 Если игрок, выполняющий удар с боковой линии, второй раз касается мяча до того, как его коснулся другой игрок, на месте нарушения назначается свободный удар в пользу команды соперника.
- 4.2.20 Угловой удар
 - 4.2.20.1 Угловой удар назначается, когда мяча, полностью пересекшего лицевою линию, последним коснулся игрок обороняющейся команды.
 - 4.2.20.2 Игроки соперника должны находиться на расстоянии не менее 5 метров от мяча.
- 4.2.21 Перерыв на водопой
 - 4.2.21.1 В случае жаркой погоды официальный представитель Комитета соревнований (например, региональный директор) может подать сигнал судье организовать во время игры перерыв на водопой (не более трех минут) приблизительно в середине каждого тайма.
- 4.2.22 Дополнительное время/серия пенальти
 - 4.2.22.1 В матчах лиги ничья считается финальным результатом.
 - 4.2.22.2 В играх на вылет назначаются два дополнительных тайма по пять минут.
 - 4.2.22.3 Если после двух дополнительных таймов игра заканчивается вничью, для определения победителя проводится серия пенальти.
 - 4.2.22.3.1 Судья определяет ворота, в которые будут проводиться удары.
 - 4.2.22.3.2 Судья проводит жеребьевку, и команда, чей капитан выигрывает жребий, решает, какой удар она будет производить: первый или второй.
 - 4.2.22.3.3 Каждая команда отвечает за выбор пяти игроков, имеющих право на выполнение удара, из числа игроков, находящихся на поле на момент окончания матча, а также порядка, в котором игроки будут выполнять удары.
 - 4.2.22.3.4 Команда, забившая наибольшее количество голов по итогам пяти ударов, объявляется победителем. Судья ведет учет производимых ударов.
 - 4.2.22.3.5 В соответствии с нижеуказанными условиями обе команды выполняют по пять ударов.
 - 4.2.22.3.6 Удары выполняются командами поочередно.
 - 4.2.22.3.7 Если до того, как обе команды выполнят по пять ударов, одна из них забьет больше голов, чем может забить другая, даже выполнив все пять ударов, дальнейшее выполнение ударов прекращается.
 - 4.2.22.3.8 Если после выполнения обеими командами пяти ударов счет равный или не забито ни одного гола, выполнение ударов продолжается, пока одна из команд не забьет на гол больше, чем другая, при одинаковом количестве выполненных ударов.
 - 4.2.22.3.9 Вратарь, получивший травму во время выполнения ударов и не способный продолжить игру, может быть заменен на запасного игрока.



- 4.2.22.3.10 За исключением изложенного выше, только игроки, находящиеся на поле на момент окончания матча, в том числе дополнительного времени, имеют право выполнять удары.
 - 4.2.22.3.11 Если на момент окончания матча одна команда имеет больше игроков, чем соперник, она обязана сократить число своих игроков, уравнив количество. Капитан команды должен проинформировать судью об имени и номере исключенного игрока. Судья должен убедиться, что внутри центрального круга находится равное количество игроков, готовых выполнить удары, от двух команд.
 - 4.2.22.3.12 Каждый удар выполняется другим игроком, и все имеющие на это право игроки должны выполнить свой удар до того, как любой игрок может выполнить повторный удар.
 - 4.2.22.3.13 Вышеуказанный принцип действует для любого последующего ряда ударов, после чего команда может изменить порядок игроков, выполняющих удары.
 - 4.2.22.3.14 Любой игрок, имеющий право на выполнение удара, может поменяться местами с вратарем во время серии пенальти.
 - 4.2.22.3.15 При проведении серии пенальти в рамках юнифайд-спорта удары выполняются поочередно атлетами и атлетами-партнерами, при этом первый удар у каждой команды наносится атлетом.
- 4.2.23 Руководство командой из технической зоны
- 4.2.23.1 Техническая зона предоставляется для каждой команды.
 - 4.2.23.2 Каждая техническая зона должна быть прямоугольной, иметь длину 15 метров и располагаться, по крайней мере, в 5 метров от боковой линии и в пределах 10 метров от средней линии поля.
 - 4.2.23.3 В каждой зоне должна располагаться скамейка запасных.
 - 4.2.23.4 Тренеры и запасные должны всегда находиться в пределах технической зоны. Стоять имеет право только один тренер. Несоблюдение данных правил может привести к удалению тренера с поля. Управление командой со стороны тренеров должно ограничиваться простыми вербальными подсказками.
 - 4.2.23.5 Оскорбление игроков или официальных лиц, а также чрезмерно эмоциональное руководство командой с боковой линии рассматривается как неспортивное поведение и может наказываться предупреждением со стороны судьи. При сохранении такого поведения судья имеет право удалить агрессивного тренера с поля.
- 4.3 Футбол 11x11
- 4.3.1 Поле для игры
- 4.3.1.1 Поле для игры 11x11 должно быть прямоугольным. Боковая линия должна быть длиннее линии ворот.
 - 4.3.1.2 Поле должно быть размером не более 120 на 90 метров и не менее 90 на 45 метров.
 - 4.3.1.3 Ворота должны быть размером 7,32 на 2,44 метра.
 - 4.3.1.4 Рекомендуется использовать травяное покрытие.



- 4.3.2 Мяч
 - 4.3.2.1 Возраст 8–12 лет: размер мяча 4, не более 66 сантиметров (26 дюймов) и не менее 63,5 сантиметра (25 дюймов).
 - 4.3.2.2 Все остальные игроки: размер мяча 5, не более 70 сантиметров (28 дюймов) и не менее 68 сантиметров (27 дюймов).
- 4.3.3 Количество игроков
 - 4.3.3.1 Допустимое количество игроков в команде определяется Комитетом соревнований. На Всемирных играх Специальной Олимпиады размер команды не должен превышать 16 игроков.
 - 4.3.3.2 Матч проводится с участием двух команд, каждая из которых состоит максимум из одиннадцати игроков; один из них вратарь. На поле во время игры у команды должно быть не менее семи игроков.
 - 4.3.3.3 Замены: команды имеют право выпускать на поле всех запасных, заявленных в протоколе матча. После замены игроку запрещается возвращаться на поле. Исключение составляют случаи, когда Комитет соревнований (например, по разделению команд с навыками низкого уровня) считает, что утвержденные правила могут значительно и негативно повлиять на качество игры. В таком случае допускается проводить неограниченное количество замен, и игрокам разрешается возвращаться на поле после замены. Решение о том, какое правило применять, должно быть принято участвующими командами заранее до начала соревнования.
- 4.3.4 Экипировка игроков
 - 4.3.4.1 Футболки должны быть пронумерованы.
 - 4.3.4.2 Обязательно наличие щитков.
 - 4.3.4.3 Использование металлических шипов на бутсах не допускается.
- 4.3.5 Судья
 - 4.3.5.1 Каждый матч контролируется одним судьей, который имеет все полномочия по обеспечению соблюдения Правил игры в отношении матча.
- 4.3.6 Помощники судьи
 - 4.3.6.1 На каждый матч назначаются два помощника судьи.
- 4.3.7 Продолжительность матча
 - 4.3.7.1 Комитет соревнований имеет право изменить продолжительность матча (два стандартных тайма по 45 минут) в зависимости от навыков и общей физической готовности участвующих команд.
 - 4.3.7.2 Матч должен состоять, как минимум, из двух таймов по 20 минут.
- 4.3.8 Начало матча
 - 4.3.8.1 Все игроки, за исключением выполняющего начальный удар, должны находиться на своей половине поля.
 - 4.3.8.2 Мяч должен быть неподвижен на центральной отметке.
 - 4.3.8.3 Судья дает сигнал.
 - 4.3.8.4 Мяч в игре, когда по нему нанесен удар ногой и он очевидно движется.



- 4.3.8.5 Гол может быть забит в ворота соперников непосредственно с начального удара; если мяч напрямую попадает в ворота выполняющего начальный удар игрока, назначается угловой удар.
- 4.3.9 Мяч в игре и вне игры
 - 4.3.9.1 При выходе мяча за боковую линию выполняется вбрасывание.
 - 4.3.9.2 При выходе мяча за лицевую линию назначается удар от ворот или угловой удар.
 - 4.3.9.3 Мяч не в игре, когда он полностью пересек лицевую или боковую линию.
- 4.3.10 Определение результата матча
 - 4.3.10.1 Гол считается забитым, если мяч полностью пересек линию ворот между стойками и под перекладиной.
- 4.3.11 Нарушения Правил и недисциплинированное поведение
 - 4.3.11.1 Штрафной удар назначается, если игрок пытается сделать подножку, толкает, нападает на соперника или играет рукой. Свободный удар назначается, если игрок мешает продвижению соперника или опасно играет.
 - 4.3.11.2 Если игрока удаляют с поля (за две желтые или одну красную карточку), удаленный игрок не может вернуться в игру. Его команда остается без игрока до окончания матча.
- 4.3.12 Штрафные удары
 - 4.3.12.1 Игроки соперника должны находиться на расстоянии не менее 9,15 метров (10 ярдов) от мяча при выполнении всех штрафных ударов.
- 4.3.13 11-метровый удар
 - 4.3.13.1 11-метровый удар выполняется с 11-метровой отметки. Все игроки, за исключением бьющего игрока и вратаря, должны находиться за пределами штрафной площади и дуги. Вратарь должен оставаться на линии ворот до тех пор, пока удар не будет выполнен.
- 4.3.14 Вбрасывание
 - 4.3.14.1 При пересечении мяча боковой линии он должен быть брошен в игру с места, где он пересек боковую линию, игроком команды, соперник которой последним коснулся мяча. Игрок, вбрасывающий мяч, не должен касаться мяча снова, пока его не коснется другой игрок. Игроки команды соперника должны находиться на расстоянии не менее 5 метров от места, откуда вбрасывается мяч.
 - 4.3.14.2 Гол не может быть забит непосредственно с вбрасывания мяча.
- 4.3.15 Угловой удар
 - 4.3.15.1 Угловой удар назначается, когда мяча, полностью пересекшего лицевую линию, последним коснулся игрок обороняющейся команды.
 - 4.3.15.2 Игроки соперника должны находиться на расстоянии не менее 9,15 метров (10 ярдов) от мяча.
- 4.3.16 Перерыв на водопой
 - 4.3.16.1 В случае жаркой погоды официальный представитель Комитета соревнований (например, региональный директор) может подать сигнал судье организовать во время игры перерыв на водопой (не более трех минут) приблизительно в середине каждого тайма.
- 4.3.17 Дополнительное время/11-метровые удары
 - 4.3.17.1 В матчах лиги ничья считается финальным результатом.
 - 4.3.17.2 В матчах на вылет проводятся два дополнительных тайма по семь с половиной минут.
 - 4.3.17.3 В матчах на вылет продолжительность каждого дополнительного тайма должна составлять семь с половиной минут.



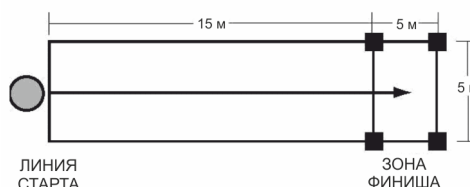
- 4.3.17.4 Если после двух дополнительных таймов игра заканчивается вничью, для определения победителя проводится серия 11-метровых ударов.
- 4.3.17.4.1 Судья определяет ворота, в которые будут проводиться удары.
 - 4.3.17.4.2 Судья проводит жеребьевку, и команда, чей капитан выигрывает жребий, решает, какой удар она будет производить: первый или второй.
 - 4.3.17.4.3 Каждая команда отвечает за выбор пяти игроков, имеющих право на выполнение удара, из числа игроков, находящихся на поле на момент окончания матча, а также порядка, в котором игроки будут выполнять удары.
 - 4.3.17.4.4 Команда, забившая наибольшее количество голов по итогам пяти ударов, объявляется победителем. Судья ведет учет производимых ударов.
 - 4.3.17.4.5 В соответствии с нижеуказанными условиями обе команды выполняют по пять ударов.
 - 4.3.17.4.6 Удары выполняются командами поочередно.
 - 4.3.17.4.7 Если до того, как обе команды выполнят по пять ударов, одна из них забьет больше голов, чем может забить другая, даже выполнив все пять ударов, дальнейшее выполнение ударов прекращается.
 - 4.3.17.4.8 Если после выполнения обеими командами пяти ударов счет равный или не забито ни одного гола, выполнение ударов продолжается, пока одна из команд не забьет на гол больше, чем другая, при одинаковом количестве выполненных ударов.
 - 4.3.17.4.9 Вратарь, получивший травму во время выполнения ударов и не способный продолжить игру, может быть заменен запасным игроком, если его команда не использовала максимально разрешенное количество замен согласно правилам соревнования.
 - 4.3.17.4.10 За исключением изложенного выше, только игроки, находящиеся на поле на момент окончания матча, в том числе дополнительного времени, имеют право выполнять удары.
 - 4.3.17.4.11 Если на момент окончания матча одна команда имеет больше игроков, чем соперник, она обязана сократить число своих игроков, уравнив количество. Капитан команды должен проинформировать судью об имени и номере исключенного игрока. Судья должен убедиться, что внутри центрального круга находится равное количество игроков, готовых выполнить удары, от двух команд.
 - 4.3.17.4.12 Каждый удар выполняется другим игроком, и все имеющие на это право игроки должны выполнить свой удар до того, как любой игрок может выполнить повторный удар.
 - 4.3.17.4.13 Вышеуказанный принцип действует для любого последующего ряда ударов, после чего команда может изменить порядок игроков, выполняющих удары.
 - 4.3.17.4.14 Любой игрок, имеющий право на выполнение удара, может поменяться местами с вратарем во время серии 11-метровых ударов.



- 4.3.17.4.15 При проведении 11-метровых ударов в рамках юнифайд-спорта удары выполняются поочередно атлетами и атлетами-партнерами, при этом первый удар у каждой команды наносится атлетом. К выполнению ударов могут быть привлечены только игроки, находящиеся на поле на момент окончания второго дополнительного тайма.
- 4.3.18 Руководство командой из технической зоны
 - 4.3.18.1 Техническая зона предоставляется для каждой команды.
 - 4.3.18.2 Каждая зона запасных должна быть прямоугольной, иметь длину 15 метров и располагаться, по крайней мере, в пять метров от боковой линии и в пределах 10 метров от средней линии поля.
 - 4.3.18.3 В каждой зоне должна располагаться скамейка запасных.
 - 4.3.18.4 Тренеры и запасные должны всегда находиться в пределах технической зоны. Стоять имеет право только один тренер. Несоблюдение данных правил может привести к удалению тренера с поля.
 - 4.3.18.5 Управление командой со стороны тренеров должно ограничиваться простыми вербальными подсказками.
 - 4.3.18.6 Оскорбление игроков или официальных лиц, а также чрезмерно эмоциональное руководство командой с боковой линии рассматривается как неспортивное поведение и может наказываться предупреждением со стороны судьи. При сохранении такого поведения судья имеет право удалить агрессивного тренера с поля.
- 4.4 Футзал
 - 4.4.1 Правила Специальной Олимпиады для данного формата соревнований регулируются в соответствии с действующими правилами ФИФА по футзалу.
- 4.5 Командные соревнования юнифайд спорта (11x11, 8x8, 7x7, 5x5, футзал)
 - 4.5.1 Количество игроков
 - 4.5.1.1 В перечне должно быть указано пропорциональное количество атлетов и атлетов-партнеров.
 - 4.5.1.2 Во время игры команда должна соблюдать следующие правила:
 - 4.5.1.2.1 11x11: команда должна иметь на поле максимум 11 и минимум семь игроков. Во время соревнований разрешаются следующие соотношения игроков:
 - 6 атлетов и 5 атлетов-партнеров
 - 5 атлетов и 5 атлетов-партнеров
 - 5 атлетов и 4 атлета-партнера
 - 4 атлета и 4 атлета-партнера
 - 4 атлета и 3 атлета-партнера
 - 4.5.1.2.1.1 При несоблюдении данного правила команде засчитывают техническое поражение.
 - 4.5.1.2.1.2 В случае получения атлетом или атлетом-партнером юнифайд-спорта красной карточки партнеру по команде с целью поддержания соотношения игроков разрешается не покидать поле.



- 4.5.1.2.2 8x8: команда должна иметь на поле максимум восемь и минимум пять игроков. Во время соревнований разрешаются следующие соотношения игроков:
4 атлета и 4 атлета-партнера
4 атлета и 3 атлета-партнера
3 атлета и 3 атлета-партнера
3 атлета и 2 атлета-партнера
4.5.1.2.2.1 При несоблюдении данного правила команде засчитывают техническое поражение.
- 4.5.1.2.3 7x7: команда должна иметь на поле максимум семь и минимум пять игроков. Во время соревнований разрешаются следующие соотношения игроков:
4 атлета и 3 атлета-партнера
3 атлета и 3 атлета-партнера
3 атлета и 2 атлета-партнера
4.5.1.2.3.1 При несоблюдении данного правила команде засчитывают техническое поражение.
- 4.5.1.2.4 5x5 и футзал: команда должна иметь на поле максимум пять и минимум три игрока. Во время соревнований разрешаются следующие соотношения игроков:
3 атлета и 2 атлета-партнера
2 атлета и 2 атлета-партнера
2 атлета и 1 атлет-партнер
4.5.1.2.4.1 При несоблюдении данного правила команде засчитывают техническое поражение.
- 4.5.1.2.5 За составом и поведением команды должен следить взрослый не участвующий в играх тренер.
- 4.6 Соревнования по индивидуальным элементам
- 4.6.1 Соревнования по индивидуальным элементам включают три дисциплины: ведение мяча; удар; бег с ударом. Участники соревнований сперва проходят отбор, в рамках которого каждый атлет по одному разу выполняет задание по каждой дисциплине. Общий балл по трем дисциплинам затем используется для распределения участников по группам со схожими способностями и проведения соревновательного (медального) раунда. В медальном раунде каждый игрок дважды выполняет задание по каждой дисциплине. Баллы по результатам двух раундов суммируются для определения окончательного результата.
- 4.6.1.1 Соревнования по индивидуальным элементам – Дисциплина №1: Ведение мяча

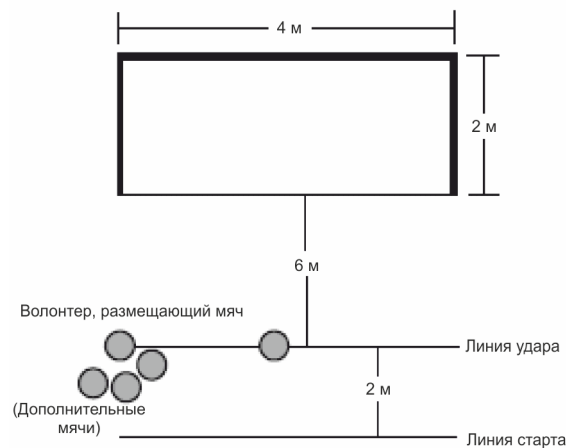


- 4.6.1.1.1 Оборудование
4.6.1.1.1.1 Мячи 4 или 5 размера, лента или мел, четыре больших конуса для разметки зоны финиша.
- 4.6.1.1.2 Описание
4.6.1.1.2.1 Игрок по размеченной дорожке ведет мяч от стартовой линии к зоне финиша. Разметка зоны финиша выполняется при помощи конусов и мела. Время останавливается, когда игрок с мячом останавливается внутри зоны финиша. Если игрок упускает мяч за пределы зоны финиша, он должен вернуть его назад, чтобы завершить выполнение задания.
- 4.6.1.1.3 Очки
4.6.1.1.3.1 Перерасчет времени, затраченного игроком на ведение мяча (в секундах), в баллы осуществляется в соответствии с указанной ниже таблицей. За выход мяча за боковую линию дорожки или касание мяча рукой из суммы баллов вычитается пять очков (примечание: если мяч вышел за боковую линию, судья незамедлительно размещает другой мяч на центре дорожки напротив места, где мяч покинул ее).

4.6.1.1.4 Таблица перерасчета:

Время ведения мяча (в секундах)	Баллы
5-10.....	60 баллов
11-15.....	55 баллов
16-20.....	50 баллов
21-25.....	45 баллов
26-30.....	40 баллов
31-35.....	35 баллов
36-40.....	30 баллов
41-45.....	25 баллов
46-50.....	20 баллов
51-55.....	15 баллов
55 или более.....	10 баллов

4.6.1.2 Соревнования по индивидуальным элементам – Дисциплина №2: Удар



4.6.1.2.1 Оборудование

4.6.1.2.1.1 Мячи 4 или 5 размера, лента или мел, ворота с сеткой 4 на 2 метра для игры 5x5.

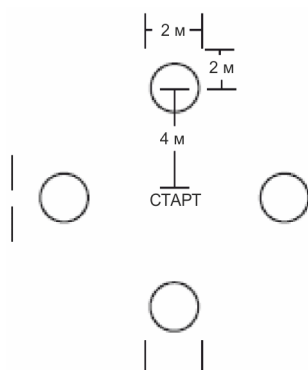
4.6.1.2.2 Описание

4.6.1.2.2.1 Атлет начинает с линии старта, продвигается вперед и наносит удар по воротам с расстояния шести метров. Для нанесения удара атлету отводится только одна попытка. Атлет возвращается к линии. Волонтер, размещающий мяч, (официальное лицо) устанавливает следующий мяч. Атлет повторяет действия. В сумме атлет наносит пять ударов. После нанесения последнего удара время останавливается. На выполнение задания отводится максимум две минуты.

4.6.1.2.3 Очки

4.6.1.2.3.1 За каждое успешное попадание мяча по воротам начисляется 10 баллов.

4.6.1.3 Соревнования по индивидуальным элементам – Дисциплина №3: Бег с ударом



4.6.1.4 Оборудование

4.6.1.4.1 Четыре мяча 4 или 5 размера.

4.6.1.4.2 Размечается центральная стартовая отметка.

4.6.1.4.3 В двух метрах от мяча устанавливаются ворота шириной два метра (в виде конусов или флажков).

4.6.1.5 Описание

4.6.1.5.1 Игрок начинает у стартовой отметки. Атлет подбегает к любому мячу и наносит удар по воротам. Для нанесения удара атлету отводится только одна попытка. Затем игрок подбегает к другому мячу и наносит еще один удар по воротам. После нанесения последнего удара время останавливается.

4.6.1.6 Очки

4.6.1.6.1 Общее время (в секундах), затраченное игроком на выполнение задания, начиная со стартовой отметки и до нанесения последнего удара, записывается и пересчитывается в баллы в соответствии с приведенной ниже таблицей.

4.6.1.6.2 За каждое успешное попадание в ворота начисляются дополнительные пять баллов.

4.6.1.7 Таблица перерасчета

Время ведения мяча (в секундах)	Баллы
11-15.....	50 баллов
16-20.....	45 баллов
21-25.....	40 баллов
26-30.....	35 баллов
31-35.....	30 баллов
36-40.....	25 баллов
41-45.....	20 баллов
46-50.....	15 баллов
51-55.....	10 баллов
55 или более.....	5 баллов

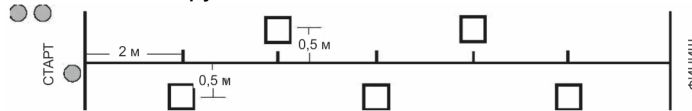


5. ЗАДАНИЯ ПО ОЦЕНКЕ ФУТБОЛЬНЫХ НАВЫКОВ КОМАНДЫ

5.1 Задания

Указанные ниже задания проводятся только для оценки навыков игроков и команды на этапе предварительной квалификации. Данные задания не стоит путать с соревнованиями по индивидуальным элементам, приведенным в разделе С.5.

5.1.1 Задания по оценке футбольных навыков команды – ведение мяча



5.1.1.1 Описание

5.1.1.1.1 Ведение мяча «змейкой» 12 метров: пять конусов (высотой не менее 18), установленные на расстоянии двух метров друг от друга и в 0,5 метрах от центральной линии. На стартовой линии размещаются от трех до пяти мячей.

5.1.1.2 Задание

5.1.1.2.1 Время: одна минута

5.1.1.2.2 Игрок стремится как можно быстрее провести мяч, огибая все конусы «змейкой».

5.1.1.2.3 Игрок оставляет мяч за линией финиша (мяч необходимо остановить) и бежит назад к старту.

5.1.1.2.4 Если время остается, игрок берет следующий мяч и повторяет упражнение.

5.1.1.2.5 Игрок повторяет упражнение, пока не истечет одна минута.

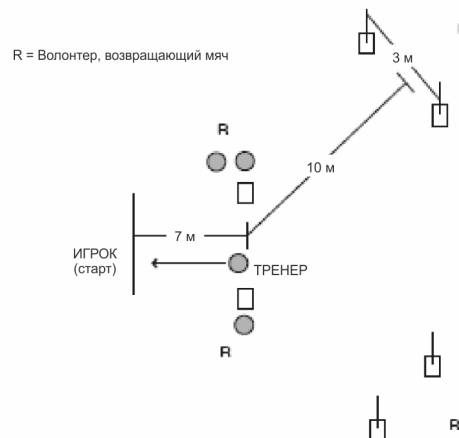
5.1.1.2.6 По истечении одной минуты раздается свисток, сигнализирующий об окончании задания.

5.1.1.3 Очки

5.1.1.3.1 За каждый пройденный конус (с внешней стороны) игроку начисляется пять баллов (т.е. 25 баллов за успешный пробег).

5.1.1.3.2 Сбитые конусы в общем зачете не учитываются.

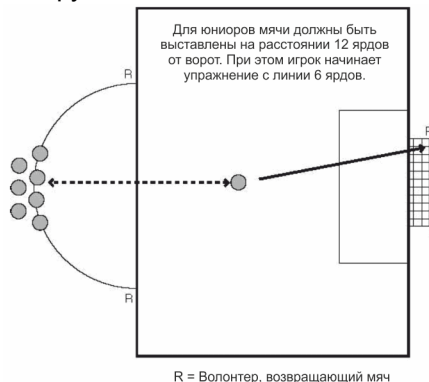
5.1.2 Задания по оценке футбольных навыков команды – обработка мяча и выполнение передач



- 5.1.2.1 Описание
- 5.1.2.1.1 Два конуса для создания «прохода» шириной пять метров на расстоянии семи метров от стартовой линии.
- 5.1.2.1.2 Двое «ворот» (по возможности в виде конусов с 1-метровыми флажками) как указано выше.
- 5.1.2.1.3 От четырех до восьми футбольных мячей (если мячей недостаточно, разрешается использовать четыре мяча при условии своевременного возврата мячей тренеру).
- 5.1.2.2 Задание
- 5.1.2.2.1 Время: одна минута
- 5.1.2.2.2 Тренер выполняет игроку передачу средней силы.
- 5.1.2.2.3 Как только мяч покатился, игрок имеет право дождаться мяча на стартовой линии или двинуться к нему навстречу.
- 5.1.2.2.4 Игрок обрабатывает мяч и ведет его через «проход».
- 5.1.2.2.5 Тренер голосом и жестом указывает на левые или правые «ворота», в которые нужно выполнить передачу.
- 5.1.2.2.6 Перед выполнением передачи игроки имеют право подойти к «воротам» настолько близко, насколько им хочется.
- 5.1.2.2.7 Тренер передает игроку следующий мяч, как только игрок возвращается к стартовой линии.
- 5.1.2.2.8 По истечении одной минуты раздается свисток, сигнализирующий об окончании задания.
- 5.1.2.3 Очки
- 5.1.2.3.1 За каждую успешную передачу через «ворота» игроку начисляется 10 баллов.

5.1.2.3.2 В общем зачете также учитываются мячи, задевшие конус, но, в конечном итоге, попавшие в «ворота».

5.1.3 Задания по оценке футбольных навыков команды – удары



5.1.3.1 Описание

- 5.1.3.1.1 Штрафная площадь и ворота с сеткой нормального размера на поле стандартного типа.
- 5.1.3.1.2 В верхней части штрафной дуги выставляются от четырех до восьми мячей (если мячей недостаточно, разрешается использовать четыре или пять мячей при условии их одновременного возврата на исходную точку).

5.1.3.2 Задание

- 5.1.3.2.1 Игрок начинает упражнение с точки пенальти, бежит за мячом, подбирает его, ведет в штрафную площадь и наносит удар по воротам по воздуху.
- 5.1.3.2.2 Игроки, находясь в штрафной площади, имеют право выполнять удар с любого расстояния.
- 5.1.3.2.3 После нанесения удара игрок возвращается и повторяет упражнение с другим мячом.
- 5.1.3.2.4 По истечении одной минуты раздается свисток, сигнализирующий об окончании задания.

5.1.3.3 Очки

- 5.1.3.3.1 За каждое попадание мяча в ворота по воздуху игроку начисляется 10 баллов. За попадание мяча с отскоком от земли начисляется пять баллов.