



TÖSSED



**Özel Olimpiyatlar**  
*Türkiye*

1

Futbol Oyun Kuralları

2016 - 2017

## FUTBOL

Resmi Özel Olimpiyatlar Futbol Spor Kuralları, tüm Özel Olimpiyatlar müsabakaları için geçerlidir. Özel Olimpiyatlar, uluslararası bir spor programı olarak bu kuralları <http://www.fifa.com/worldfootball/lawsOfthegame.html> adresinde bulunan Federation Internationale de Football Association (FIFA) futbol kurallarını temel alarak oluşturmuştur. Resmi Özel Olimpiyatlar Futbol Spor Kuralları ya da Madde I ile çelişmedikleri müddetçe, FIFA ya da Ulusal Düzenleyici Kurum (NGB) kuralları kullanılacaktır. Bu tür durumlarda Resmi Özel Olimpiyatlar Futbol Spor Kuralları geçerli olacaktır.

Atlanto-aksiyal İstabilite tanısı konmuş Down sendromlu bir atletin futbol yarışmalarına katılması mümkün değildir.

Davranış Kuralları, Eğitim Standartları, Sağlık ve Güvenlik Standartları, Gruplama, Ödüller, daha ileri seviye müsabaka düzeylerine İlerleme Kriterleri ve Karma Sporlara ilişkin daha fazla bilgi almak için <http://resources.specialolympics.org/article1.aspx> adresindeki Madde 1'e başvurun.

### BÖLÜM A — RESMİ YARIŞLAR

Aşağıda Özel Olimpiyatlar bünyesindeki resmi futbol müsabakaları listesi yer almaktadır.

Müsabaka listesi, her türden yeteneğe sahip sporcular için müsabaka olanakları sunma amacını taşımaktadır. Programlar sunulan müsabaka ve gerekirse bu müsabakaların yönetimi için yönergeleri belirleyebilir. Antrenörler, her sporcunu yetenek ve ilgisine uygun eğitimi sunmak ve yarışmayı seçmekten sorumludur.

#### 1. Ferdi Yetenek Müsabakası (ISC)

2. 5'li Futbol (dış mekan)
3. 7'li Futbol (dış mekan)
4. FIFA kurallarına göre 11'li Futbol Müsabakası
5. FIFA kurallarına göre Futsal Müsabakası
6. Karma Sporlar 5'li Futbol
7. Karma Sporlar 7'li Futbol
8. Karma Sporlar 11'li Futbol

## BÖLÜM B — GRUPLAMA

1. Takımların iş bu kuralların D Bölümünde bulunan Takım Yetenek Değerlendirmesi, SOEE gruplama DVD'sini temel alan bir Önceki Bölümleme Formu, Program tarafından onaylanmış önceki bir Gruplama, takım düzeyi formu temel alınarak ya da sahadaki bir sınıflandırma turu ile bölümlere ayrılması mümkündür.
2. Gruplama müsabakalarında takımlar en az sekiz dakikalık (5'li takım), sekiz dakikalık (7'li takım) ya da on beş dakikalık (11'li takım) en az iki değerlendirme maçı oynayacaktır.
3. Gruplama Futbol Teknik Komitesi, tüm kalecilerin yeterli düzeyde değerlendirilmesini sağlayacaktır.

3

## BÖLÜM C — MÜSABAKA KURALLARI

### 1. 5'li Futbol (Dış Mekan)

#### a. Oyun Sahası:

- 1) 5'li Futbol Oyun sahası dikdörtgen olacaktır: 50 metreye 35 metrelik maksimum boyut, 40 metreye 30 metrelik minimum boyut. Daha düşük yeteneğe sahip takımlar için daha küçük saha önerilmektedir.
- 2) Futbol Sahası, aşağıda da gösterilen şekilde işaretlenmelidir. (5'li takım sahası diyagramına bakınız.
- 3) Kale boyutu, minimum 3 metre x 2 metre ve maksimum 4 metre x 2 metre arasında olmalıdır.
- 4) Kale alanı 8 metreye 12 metre olacaktır.
- 5) Önerilen oyun yüzeyi çimdir.

#### b. Top:

- 1) Yaş 8-12: 66 cm'den (26 inç) fazla ve 63,5 cm'den (25 inç) az olmayacak 4. boy top.
- 2) Tüm diğer oyuncular: 70 cm'den (28 inç) fazla ve 68 cm'den (27 inç) az olmayacak 5. boy top.

#### c. Oyuncu Sayısı:

1) Esame listesi yarışma Komitesi tarafından belirlenecektir. Özel Olimpiyatlar Dünya Oyunlarında esame listesi 10 sporcuyla geçmez.

2) Esame listesi biri kaleci olacak beş oyuncudan oluşan ikişer takım arasında oynanmaktadır. Aynı anda sahada minimum üç oyuncu olacaktır.

3) Oyuncu değişiklikleri için sayı kısıtlaması yoktur (oyuncular değişerek çıktuktan sonra sahaya dönebilir). Oyuncu değişiklikleri, topun saha dışında olduğu herhangi bir zamanda, devre arasında, gol atıldıktan sonra ya da sakatlık aralarında gerçekleştirilebilir. Koç, bir oyuncu değişikliği gerçekleştirmek için hakem ya da yardımcı hakeme işaret vermelidir. Değiştirilen bir oyuncu, yalnızca hakemin işaretiyle oyuna girebilir.

d. Oyuncu ekipmanları:

- 1) Formalar numaralı olmalıdır.
- 2) Çamurluk gereklidir.
- 3) Metal direklere izin verilmemektedir.

e. Hakem:

Maçlar, atandığı maçla bağlantılı olarak Oyun Kurallarını uygulama konusunda tam yetkiye sahip bir hakem tarafından kontrol edilmektedir.

f. Yardımcı Hakem:

Bölgesel ve Uluslararası Müsabakalar için iki yardımcı hakem atanmaktadır. Yerel, Program ve Ulusal Müsabakalar için yeterli yardımcı hakem yoksa iki hakeme sahip olunması önerilmektedir.

g. Oyun süresi:

- 1) Oyunun süresi, beş dakikalık bir devre arası ile on beşer dakikalık iki devreden oluşmaktadır. Oyun süresinden orta hakem sorumludur.
- 2) Beraberliğin bozulmaması durumunda, iki adet beşer dakikalık uzatma devresi kullanılmaktadır. Oyunun yine berabere olması durumunda, beraberliği bozmak için penaltı atışları kullanılacaktır. (11'li takım beraberlik bozma protokolüne bakınız).

h. Oyun başlangıcı:

- 1) Başka bir oyuncu dokunmadan önce topa orta noktadan ileriye doğru vurulması gerekmektedir.

i. Topun oyun iç ve dışında olması:

- 1) Taç çizgiden çıkan toplar içeri vuruş ile sonuçlanmaktadır.
- 2) Aut çizgiden çıkan toplar, degajman ya da korner vuruşu ile sonuçlanmaktadır.
- 3) Oyundan çıkmış kabul edilebilmesi için topun tamamının çizgiyi geçmesi gerekmektedir.

j. Degajman:

- 1) Top kale çizgisini (kale içinde olmaksızın) geçtiğinde ve topa son dokunanın atak yapan takımın bir oyuncusu olması durumunda, kendi penaltı alanında duran kaleci topu kendi penaltı alanından çıkacak şekilde atarak tekrar oyuna sokmalı, ancak yarı çizgiyi geçmemelidir (yani top yarı çizgiyi geçmeden önce yere ya da başka bir oyuncuya dokunmalıdır). Top, penaltı alanının dışına çıkar çıkmaz oyunda kabul edilecektir.
- 2) Yukarıdaki degajman kuralları, bir kalecinin halen oyunda olan bir topun kontrollerini elleriyle sağlaması durumunda da geçerlidir.

### 3) İhlal penaltıları:

- a) Kaleci tarafından atılmış topun başka bir oyuncu dokunmadan ya da yere değmeden kalecinin yarı sahasından çıkması durumunda, kaleci yarı saha çizgisinin herhangi bir noktasından rakip takıma serbest vuruş verecektir.
- b) Kalecinin atışı sonrasında topa penaltı alanı içinde herhangi bir kullanıcının dokunması halinde, atış yeniden kullanılacaktır.

### k. Sayı yöntemi:

Topun gol olarak sayılması için tamamının kale içindeki çizgiyi tamamen geçmiş olması gerekmektedir.

I. Fauller ve uygunsuz davranışlar (ofsayt olmayan durumlar): Çelme takma, itme, elle oynama ve yüklenme, doğrudan serbest vuruş ile sonuçlanmaktadır. Engelleme ya da tehlikeli oynama ise indirekt vuruş ile sonuçlanmaktadır.

- 1) Bir oyuncunun oyundan atılması (iki sarı kart ya da bir kırmızı kart alması) durumunda yeniden oyuna girmesi mümkün değildir. İki dakika geçmeden bir gol atılmadığı müddetçe, takımı bir oyuncu eksik oynamak durumundadır. Bu durumda aşağıdakiler geçerli olacaktır:
- a) Beş oyuncuya karşı dört oyuncu olması ve daha fazla sayıya sahip takımın bir gol atması halinde dört oyunculu takım tamamlanabilir.
- b) Her iki takımın da dört oyuncu ile oynaması ve bir gol atılması durumunda her iki takım da tamamlanabilir.
- c) Beş oyuncuya karşı üç ya da dört oyuncuya karşı üç oyuncunun olması ve daha fazla sayılı takımın gol atması durumunda, üç oyunculu takım yalnızca bir oyuncu artırılabilir.
- d) Her iki takımın da üç oyuncu ile oynaması ve bir gol atılması durumunda her iki takım da bir oyuncu ekleyebilir.
- e) Golü atan takımın en az oyuncuya sahip takım olması durumunda, oyun oyuncu sayısı değiştirilmeden devam edecektir.
- i. İki dakikanın kontrol edilmesi, Zaman ya da Dördüncü Hakemin görevi olacaktır. İki dakika sonunda yedek olarak oyuna giren oyuncu, bunu ancak hakemin izniyle ve top oyun alanı dışında olduğunda gerçekleştirebilir.

### m. Yeniden başlama istisnası:

1) Kendi penaltı alanı içinde savunma yapan takıma karşı kazanılan tüm serbest vuruşlar, kalecinin atışı ile yeniden başlatılacaktır.

**n. Serbest Vuruş:**

- 1) Rakip oyuncular, tüm serbest vuruşlarda toptan en az 5 metre uzakta olmalıdır.
- 2) Atak yapan takıma penaltı alanı içerisinde, kale çizgisinin önündeki 5 metrelik alan içerisinde indirekt bir serbest vuruş verilmesi durumunda, hakemin topu kale çizgisine beş metre mesafeye yerleştirmesi gerekmektedir.

**o. Penaltı Vuruşu:**

- 1) Penaltı vuruşları, 7 metre uzaklıktaki çizgiden yapılmaktadır. Penaltıcı ile kaleci dışındaki tüm oyuncuların penaltı alanı dışında olması gerekmektedir. Kaleci, penaltı vuruşu yapılan dek kale çizgisinde kalmalıdır.

**p. Aut Atışı: (11'li takım için atışa eşdeğer)**

Topun tamamı bir yan çizgiden geçtiğinde, topa en son dokunan oyuncunun rakip takımının bir oyuncusu tarafından çizgiyi geçtiği (yan çizgi üzerinden) yerden oyuna tekrar giriş için topa vurulacaktır. Top, vurulmadan önce sabit olmalıdır. Kendi çevre mesafesini gittikten hemen sonra oyunda kabul edilecektir.



Başka bir oyuncu topa dokunmadan vuruşu yapan kullanıcının topa tekrar oynaması mümkün değildir. Rakip takımın oyuncuları, vuruşun yapılacağı yerin en az 5 metre uzağında durmalıdır.

- 1) Doğrudan bir vuruştan gol atılamaz.
- 2) Kaleci, bir vuruşta kendisine geri paslanan bir topu alamaz.
- 3) Kaleci, kendi oyuncusu tarafından kendisine geri paslanan bir topu alamaz.

**q. İhlal penaltıları:**

1) Vuruşu yapan kullanıcının başka bir oyuncu değmeden topa ikinci kez oynaması durumunda, ihlalin meydana geldiği noktadan rakip takıma bir indirekt serbest vuruş verilmektedir.

**r. Korner Vuruşu:**

Savunmadaki ekipten bir oyuncunun topa kendi son çizgisini geçecek şekilde vurması durumunda atak yapan takıma verilmektedir.

1) Rakip oyuncular, toptan en az 5 metre uzakta durmalıdır.

s. Aşırı ısı durumunda, Yarışma Komitesinin resmi temsilcisinin (örn: Saha Yöneticisi) oyundaki doğal bir arada hakeme bir su arası (maksimum üç dakika) vermesini işaret etmesi mümkündür.

**t. Uzatma/Penaltı Vuruşu:**

- 1) Olağan lig oyununda beraberlikler nihai kabul edilmektedir.
- 2) Turnuva oyununda 5'er dakikalık uzatma devreleri olacaktır.
- 3) Uzatma devrelerinden sonra da oyunun berabere olması durumunda oyunu karara bağlamak için penaltı atışları kullanılacaktır.

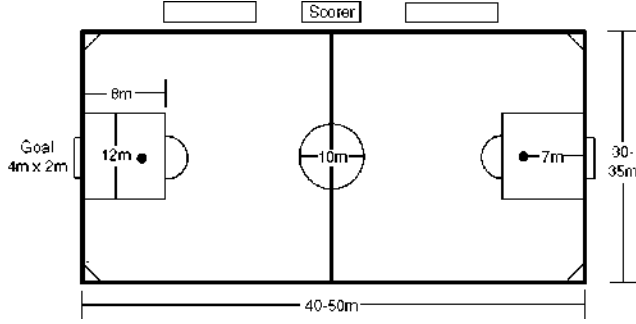
- a) Her takımdan beş oyuncu seçilmektedir.
- b) Her oyuncu, her vuruşta takım değişmesi suretiyle penaltı vuruşu yapmaktadır.
- c) Beş penaltı vuruşundan sonraki en yüksek skor kazanan ilan edilmektedir.
- d) Her iki takımın da beş vuruş yapmış olması ve aynı sayıda gol atmış olması ya da herhangi bir gol atamamış olması durumunda, bir ekip aynı vuruş sayısı ile diğerinden daha fazla gol atmış hale gelene dek kalan takım oyuncularının kullanımıyla (kaleciler de dahil) aynı sıra ile devam etmektedir.

**u. Yedek kulübesinden koçluk:**

- 1) Her takıma bir takım yedek kulübesi alanı verilecektir.
- 2) Tüm yedek kulübesi alanları, uzunluğu 15 metre olan, yan çizgiden en az 5 metre uzaklıkta yan çizgide yer alan ve yarı çizgiye 10 metrelik mesafe içerisinde yer alan dikdörtgen olarak sınırları çizilmiş şekilde belirlenmektedir.
- 3) Her alana bir takım yedek kulübesi sağlanmalıdır.
- 4) Koçlar ve yedekler, her zaman yedek kulübesi alanında kalmalıdır. Yalnızca tek bir koç ayakta durabilir. Buna uyulmaması, koçun oyun alanından atılmasına yol açabilir.
- 5) Koçlardan koçluğu basit sözlü cesaretlendirme ile kısıtlı tutmaları beklenmektedir.

v. Oyuncuların ya da yetkililerin aşırı ve özel koçluk, sportmenlik dışı davranış olarak görülecek ve hakemin uyarısı ile sonuçlanabilecektir. Bu davranışın süreklilik göstermesi halinde, hakemin suçu işleyen koçu sahadan atması mümkündür.

sözlü istismarı ya da yan çizgiden



## SEYİRCİ ALANI

### 2. 7'li Takım Futbolu

#### a. Oyun Sahası:

- 1) 7'li takım sahası, bir dikdörtgen olacaktır: 70 metreye 50 metrelik maksimum boyut, 50 metreye 35 metrelik minimum boyut. Daha düşük yeteneğe sahip takımlar için daha küçük saha önerilmektedir.
- 2) Kale boyutu 5 metreye 2 metre olacaktır.
- 3) Kale alanı, 8 metreye 20 metre olacaktır.
- 4) Önerilen oyun yüzeyi çimdir.

#### b. Top:

- 1) Yaş 8-12: 66 cm'den (26 inç) fazla ve 63,5 cm'den (25 inç) az olmayacak 4. boy top.
- 2) Tüm diğer oyuncular: 70 cm'den (28 inç) fazla ve 68 cm'den (27 inç) az olmayacak 5. boy top.

#### b. Oyuncu Sayısı:

- 1) İzin verilen kadro boyutu, Yarışma Komitesi tarafından belirlenecektir. Özel Olimpiyatlar Dünya Oyunlarında kadro boyutu 12 oyuncuyu geçemez.
- 2) Oyun biri kaleci olacak yedi oyuncudan oluşan ikişer takım arasında oynanmaktadır. Aynı anda sahada minimum beş oyuncu olacaktır.
- 3) Oyuncu değişiklikleri için sayı kısıtlaması yoktur (oyuncular değişerek çıktıktan sonra sahaya dönebilir). Oyuncu değişiklikleri, topun saha dışında olduğu herhangi bir zamanda, devre arasında, gol atıldıktan sonra ya da sakatlık aralarında gerçekleştirilebilir. Koç, bir oyuncu değişikliği gerçekleştirmek için hakem ya da yardımcı hakeme işaret vermelidir. Değiştirilen bir oyuncu, yalnızca hakemin işaretiyle oyuna girebilir.





**d. Oyuncu Ekipmanları:**

- 1) Formalar numaralı olmalıdır.
- 2) Çamurluk gereklidir.
- 3) Metal direklere izin verilmemektedir.

**e. Hakem:**

Maçlar, atandığı maçla bağlantılı olarak Oyun Kurallarını uygulama konusunda tam yetkiye sahip bir hakem tarafından kontrol edilmektedir.

**f. Yardımcı Hakemler:**

Bölgesel ve Uluslararası Müsabakalar için iki yardımcı hakem atanmaktadır. Yerel, Program ve Ulusal Müsabakalar için yeterli yardımcı hakem yoksa iki hakeme sahip olunması önerilmektedir.

**g. Oyun Süresi:**

- 1) Oyunun süresi, beş dakikalık bir devre arası ile yirmişer dakikalık iki devreden oluşacaktır. Hakem, oyun süresinin tutulmasından sorumlu olmalıdır.
- 2) Bir beraberliğin bozulması için uzatma kullanılması durumunda, iki adet beşer dakikalık uzatma devresi kullanılmaktadır. Oyunun yine berabere olması durumunda, beraberliği bozmak için penaltı atışları kullanılacaktır. (11'li takım beraberlik bozma protokolüne bakınız).

**h. Oyun Başlangıcı:**

- 1) Başka bir oyuncu dokunmadan önce topa orta noktadan ileriye doğru vurulması gerekmektedir.

**i. Topun Oyun İç ve Dışında Olması:**

- 1) Yan çizgiden çıkan toplar içeri vuruş ile sonuçlanmaktadır.
- 2) Son çizgiden çıkan toplar, degajman ya da korner vuruşu ile sonuçlanmaktadır.
- 3) Oyundan çıkmış kabul edilebilmesi için topun tamamının çizgiyi geçmesi gerekmektedir.

**j. Degajman:**

- 1) Top kale çizgisini (kale içinde olmaksızın) geçtiğinde ve topa son dokunanın atak yapan takımın bir oyuncusu olması durumunda, kendi penaltı alanında duran kaleci topu kendi penaltı alanından çıkacak şekilde atarak tekrar oyuna sokmalı, ancak yarı çizgiyi geçmemelidir (yani top yarı çizgiyi geçmeden önce yere ya da başka bir oyuncuya dokunmalıdır). Top, penaltı alanının dışına çıkar çıkmaz oyunda kabul edilecektir.
- 2) Yukarıdaki degajman kuralları, bir kalecinin halen oyunda olan bir topun kontrollerini elleriyle sağlaması durumunda da geçerlidir.



### 3) İhlal penaltıları:

- a) Kaleci tarafından atılmış topun başka bir oyuncu dokunmadan ya da yere değmeden kalecinin yarı sahasından çıkması durumunda, kaleci yarı saha çizgisinin herhangi bir noktasından rakip takıma serbest vuruş verecektir.
- b) Kalecinin atışı sonrasında topa penaltı alanı içinde herhangi bir kullanıcının dokunması halinde, atış yeniden kullanılacaktır.

### k. Gol Kuralı

Topun gol olarak sayılması için tamamının kale içindeki çizgiyi tamamen geçmiş olması gerekmektedir.

#### I. Fauller ve Uygunsuz Davranışlar (ofsayt olmayan durumlar):

Çelme takma, itme, elle oynama ve yüklenme, doğrudan serbest vuruş ile sonuçlanmaktadır. Engelleme ya da tehlikeli oynama ise indirekt vuruş ile sonuçlanmaktadır.

1) Bir oyuncunun oyundan atılması (iki sarı kart ya da bir kırmızı kart alması) durumunda yeniden oyuna girmesi mümkün değildir. İki dakika geçmeden bir gol atılmadığı müddetçe, takımı bir oyuncu eksik oynamak durumundadır. Bu durumda aşağıdakiler geçerli olacaktır:

- a) Yedi oyuncuya karşı altı oyuncu olması ve daha fazla sayıya sahip takımın bir gol atması halinde dört oyunculu takım tamamlanabilir.
- b) Her iki takımın da altı oyuncu ile oynaması ve bir gol atılması durumunda her iki takım da tamamlanabilir.
- c) Yedi oyuncuya karşı beş ya da altı oyuncuya karşı beş oyuncunun olması ve daha fazla sayılı takımın gol atması durumunda, beş oyunculu takım yalnızca bir oyuncu artırılabilir.
- d) Her iki takımın da beş oyuncu ile oynaması ve bir gol atılması durumunda her iki takım da bir oyuncu ekleyebilir.
- e) Golü atan takımın en az oyuncuya sahip takım olması durumunda, oyun oyuncu sayısı değiştirilmeden devam edecektir.

i. İki dakikanın kontrol edilmesi, Zaman ya da Dördüncü Hakemin görevi olacaktır.

ii. İki dakika sonunda yedek olarak oyuna giren oyuncu, bunu ancak hakemin izniyle ve top oyun alanı dışında olduğunda gerçekleştirebilir.

### m. Yeniden Başlatma İstisnası:

1) Kendi penaltı alanı içinde savunma yapan takıma karşı kazanılan tüm serbest vuruşlar, kalecinin atışı ile yeniden başlatılacaktır.

### n. Serbest Vuruş:

- 1) Rakip oyuncular, tüm serbest vuruşlarda toptan en az 5 metre uzakta olmalıdır.
- 2) Atak yapan takıma penaltı alanı içerisinde, kale çizgisinin önündeki 5 metrelik alan içerisinde indirekt bir serbest vuruş verilmesi durumunda, hakemin topu kale çizgisine beş metre mesafeye yerleştirmesi gerekmektedir.



**o. Penaltı Vuruşu:**

1) Penaltı vuruşları, 7 metre uzaklıktaki çizgiden yapılmaktadır. Penaltıcı ile kaleci dışındaki tüm oyuncuların penaltı alanı dışında olması gerekmektedir. Kaleci, penaltı vuruşu yapıldığı an kale çizgisinde kalmalıdır.

**p. Aut Atışı: (11'li takım için taç atışına eşdeğer)**

- 1) Topun tamamı bir yan çizgiden geçtiğinde, topa en son dokunan oyuncunun rakip takımının bir oyuncusu tarafından çizgiyi geçtiği (yan çizgi üzerinden) yerden oyuna tekrar giriş için topa vurulacaktır. Top, vurulmadan önce sabit olmalıdır. Kendi çevre mesafesini gittikten hemen sonra oyunda kabul edilecektir. Başka bir oyuncu topa dokunmadan vuruşu yapan kullanıcının topla tekrar oynaması mümkün değildir. Rakip takımın oyuncuları, vuruşun yapılacağı yerin en az 5 metre uzağında durmalıdır.
- 2) Doğrudan bir vuruştan gol atılamaz.
- 3) Kaleci, bir vuruşta kendisine geri paslanan bir topu alamaz.
- 4) Kaleci, kendi oyuncusu tarafından kendisine geri paslanan bir topu alamaz.

**q. İhlal penaltıları:**

1) Vuruşu yapan kullanıcının başka bir oyuncu değmeden topla ikinci kez oynaması durumunda, ihlalin meydana geldiği noktadan rakip takıma bir indirekt serbest vuruş verilmektedir.

**r. Korner Vuruşu:**

Savunmadaki ekipten bir oyuncunun topa kendi son çizgisini geçecek şekilde vurması durumunda atak yapan takıma verilmektedir.

1) Rakip oyuncular, toptan en az 5 metre uzakta durmalıdır.

s. Aşırı ısı durumunda, Yarışma Komitesinin resmi temsilcisinin (örn: Saha Yöneticisi) oyundaki doğal bir arada hakeme bir su arası (maksimum üç dakika) vermesini işaret etmesi mümkündür.

**t. Uzatma/Penaltı Vuruşu:**

- 1) Olağan lig oyununda beraberlikler nihai kabul edilmektedir.
- 2) Turnuva oyununda beşer dakikalık uzatma devreleri olacaktır.
- 3) Uzatma devrelerinden sonra da oyunun berabere olması durumunda oyunu karara bağlamak için penaltı atışları kullanılacaktır.

a) Her takımdan beş oyuncu seçilmektedir.

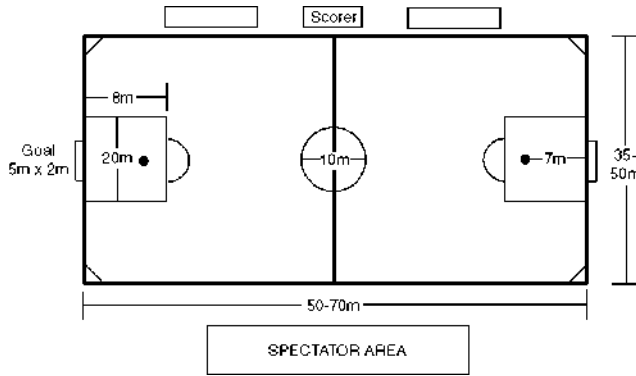
b) Her oyuncu, her vuruşta takım değişmesi suretiyle penaltı vuruşu yapmaktadır.

c) Beş penaltı vuruşundan sonraki en yüksek skor kazanan ilan edilmektedir.

d) Her iki takımın da beş vuruş yapmış olması ve aynı sayıda gol atmış olması ya da herhangi bir gol atamamış olması durumunda, bir ekip aynı vuruş sayısı ile diğerinden daha fazla gol atmış hale gelene dek kalan takım oyuncularının kullanımıyla (kaleciler de dahil) aynı sıra ile devam etmektedir.

u. Yedek kulübesinden koçluk:

- 1) Her takıma bir takım yedek kulübesi alanı verilecektir.
  - 2) Tüm yedek kulübesi alanları, uzunluğu 15 metre olan, yan çizgiden en az 5 metre uzaklıkta yan çizgide yer alan ve yarı çizgiye 10 metrelik mesafe içerisinde yer alan dikdörtgen olarak sınırları çizilmiş şekilde belirlenmektedir.
  - 3) Her alana bir takım yedek kulübesi sağlanmalıdır.
  - 4) Koçlar ve yedekler, her zaman yedek kulübesi alanında kalmalıdır. Yalnızca tek bir koç ayakta durabilir. Buna uyulmaması, koçun oyun alanından atılmasına yol açabilir. Koçlardan koçluğu basit sözlü cesaretlendirme ile kısıtlı tutmaları beklenmektedir.
- v. Oyuncuların ya da yetkililerin sözlü istismarı ya da yan çizgiden aşırı ve özel koçluk, sportmenlik dışı davranış olarak görülecek ve hakemin uyarısı ile sonuçlanabilecektir. Bu davranışın süreklilik göstermesi halinde, hakemin suçu işleyen koçu sahadan atması mümkündür.



3. 11'li Takım Futbolu

a. Oyun Sahası:

- 1) 11'li takım oyun sahası dikdörtgen olmalıdır. Taç çizgisinin uzunluğu, kale çizgisinin uzunluğundan fazla olmalıdır.
- 2) 120 metreye 90 metrelik maksimum boyut, 90 metreye 45 metrelik minimum boyut.
- 3) Kale boyutu 7,32 metreye 2,44 metre olacaktır.
- 4) Önerilen oyun yüzeyi çimdir.

b. Top:

- 1) Yaş 8-12: 66 cm'den (26 inç) fazla ve 63,5 cm'den (25 inç) az olmayacak 4. boy top.
- 2) Tüm diğer oyuncular: 70 cm'den (28 inç) fazla ve 68 cm'den (27 inç) az olmayacak 5. boy top.

c. Oyuncu Sayısı:

- 1) İzin verilen kadro boyutu, Yarışma Komitesi tarafından belirlenecektir. Özel Olimpiyatlar Dünya Oyunlarında kadro boyutu 16 oyuncuyu geçemez.



2) Oyun biri kaleci olacak en fazla on bir oyuncudan oluşan ikişer takım arasında oynanmaktadır. Aynı anda sahada minimum yedi oyuncu olacaktır.

3) Oyuncu Değişiklikleri: Takımlar, oyun kadrolarında belirtilen tüm yedeklerini kullanabilir. Değiştirilerek dışarı alınan bir oyuncunun sahaya dönmesi mümkün değildir. Yarışma Komitesi, oyun kalitesinin önemli ve olumsuz şekilde etkileneceğini düşünmesi halinde (örn: düşük yetenek bölümleri için) bu kuralda istisnalar tanıyabilir. Bu durumda "sınırsız" oyuncu değişikliğine izin verilebilir ve oyundan çıkan oyuncular tekrar sahaya dönebilir. Hangi kuralın kullanılmakta olduğuna dair karar, yarışmadan çok önce katılan takımlara bildirilmelidir.

**d. Oyuncu Ekipmanları:**

- 1) Formalar numaralı olmalıdır.
- 2) Çamurluk gereklidir.
- 3) Metal direklere izin verilmemektedir.

**e. Hakem:**

Maçlar, atandığı maçla bağlantılı olarak Oyun Kurallarını uygulama konusunda tam yetkiye sahip bir hakem tarafından kontrol edilmektedir.

**f. Yardımcı Hakemler:**

Her maça iki yardımcı hakem atanmaktadır.

**g. Maçın Süresi:**

- 1) Yarışma Komitesi, oynayan takımların yetenek seviyelerine ve genel fiziksel durumlarına bağlı olarak maçın uzunluğunu (standart iki adet 45 dakikalık yarı yerine) değiştirebilir.
- 2) İzin verilen minimum maç süresi, iki adet 20 dakikalık yarı olacaktır.

**h. Oyun Başlangıcı:**

Başka bir oyuncu dokunmadan önce topa orta noktadan ileriye doğru vurulması gerekmektedir.

**i. Topun Oyun İç ve Dışında Olması:**

- 1) Yan çizgiden çıkan toplar taç atışı ile sonuçlanmaktadır.
- 2) Son çizgiden çıkan toplar, aut atışı ya da korner vuruşu ile sonuçlanmaktadır.
- 3) Oyundan çıkmış kabul edilebilmesi için topun tamamının çizgiyi geçmesi gerekmektedir.

**j. Sayı Yöntemi:**

Topun gol olarak sayılması için tamamının kale içindeki çizgiyi tamamen geçmiş olması gerekmektedir.

**k. Fauller ve Uygunsuz Davranışlar:**

Çelme takma, itme, elle oynama ve yüklenme, doğrudan serbest vuruş ile sonuçlanmaktadır. Engelleme ya da tehlikeli oynama ise indirekt vuruş ile sonuçlanmaktadır.

- 1) Bir oyuncunun oyundan atılması (iki sarı kart ya da bir kırmızı kart alması) durumunda yeniden oyuna girmesi mümkün değildir. Takımı oyunun geri kalanında bir oyuncu eksik oynamak durumundadır.



#### **I. Serbest Vuruşlar:**

Rakip oyuncular, tüm serbest vuruşlarda toptan en az 9,15 metre (10 yarda) uzakta olmalıdır.

#### **m. Penaltı Vuruşu:**

Penaltı vuruşları, penaltı noktasından yapılmaktadır. Penaltıcı ile kaleci dışındaki tüm oyuncuların penaltı alanı dışında olması gerekmektedir. Kaleci, penaltı vuruşu yapılan dek kale çizgisinde kalmalıdır.

#### **n. Taç Atışı:**

- 1) Topun tamamı bir yan çizgiden geçtiğinde, topa en son dokunan oyuncunun rakip takımının bir oyuncusu tarafından çizgiyi geçtiği (yan çizgi üzerinden) yerden oyuna tekrar giriş için taç atışı yapılacaktır. Başka bir oyuncu topa dokunmadan atışı yapan kullanıcının topla tekrar oynaması mümkün değildir. Rakip takımın oyuncuları, atışın yapılacağı yerin en az 5 metre uzağında durmalıdır.
- 2) Doğrudan bir taç atışından gol atılamaz.

#### **o. Korner Vuruşu:**

Savunmadaki ekipten bir oyuncunun topa kendi son çizgisini geçecek şekilde vurması durumunda atak yapan takıma verilmektedir.

- 1) Rakip oyuncular, toptan en az 9,15 metre (10 yarda) uzakta durmalıdır.

**p.** Aşırı ısı durumunda, Yarışma Komitesinin resmi temsilcisinin (örn: Saha Yöneticisi) oyundaki doğal bir arada hakeme bir su arası (maksimum üç dakika) vermesini işaret etmesi mümkündür.

#### **q. Uzatma/Penaltı Vuruşu:**

- 1) Olağan lig oyununda beraberlikler nihai kabul edilmektedir.
- 2) Turnuva oyununda yedi buçuk dakikalık uzatma devreleri olacaktır.

3) Uzatma devrelerinden sonra da oyunun berabere olması durumunda oyunu karara bağlamak için penaltı atışları kullanılacaktır.

- a) Her takımdan beş oyuncu seçilmektedir.
- b) Her oyuncu, her vuruşta takım değişmesi suretiyle penaltı vuruşu yapmaktadır.
- c) Beş penaltı vuruşundan sonraki en yüksek skor kazanan ilan edilmektedir.
- d) Her iki takımın da beş vuruş yapmış olması ve aynı sayıda gol atmış olması ya da herhangi bir gol atamamış olması durumunda, bir ekip aynı vuruş sayısı ile diğerinden daha fazla gol atmış hale gelene dek kalan takım oyuncularının kullanımıyla (kaleciler de dahil) aynı sıra ile devam etmektedir.

#### **r. Yedek kulübesinden koçluk:**

- 1) Her takıma bir takım yedek kulübesi alanı verilecektir.
- 2) Tüm yedek kulübesi alanları, uzunluğu 15 metre olan, yan çizgiden en az 5 metre uzaklıkta yan çizgide yer alan ve yarı çizgiye 10 metrelik mesafe içerisinde yer alan dikdörtgen olarak sınırları çizilmiş şekilde belirlenmektedir.

- 3) Her alana bir takım yedek kulübesi sağlanmalıdır.
- 4) Koçlar ve yedekler, her zaman yedek kulübesi alanında kalmalıdır. Yalnızca tek bir koç ayakta durabilir. Buna uyulmaması, koçun oyun alanından atılmasına yol açabilir.
- 5) Koçlardan koçluğu basit sözlü cesaretlendirme ile kısıtlı tutmaları beklenmektedir.

s. Oyuncuların ya da yetkililerin sözlü istismarı ya da yan çizgiden aşırı ve özel koçluk, sportmenlik dışı davranış olarak görülecek ve hakemin uyarısı ile sonuçlanabilecektir. Bu davranışın süreklilik göstermesi halinde, hakemin suçu işleyen koçu sahadan atması mümkündür.

#### 4. İç Mekan Futbolu (Futsal)

Halihazırda Özel Olimpiyatlar Dünya Oyunları düzeyinde iç mekan futbolu (Futsal) sunmamaktadır. Ancak Özel Olimpiyatlar, popüler olduğu ülkelerde bu oyun formatını desteklemektedir. Bu formata yönelik Özel Olimpiyatlar kuralı, FIFA tarafından bastırılan güncel kuralları izlemektedir.

#### 5. Karma Sporlar Takım Müsabakası (11'li Takım, 7'li Takım ve 5'li Takım)

a. Takım kadrosu orantılı sayıda Özel sporcu ve partner sporcudan oluşmaktadır.

b. Oyun sırasında takımın aşağıdaki sayıları aşması mümkün değildir:

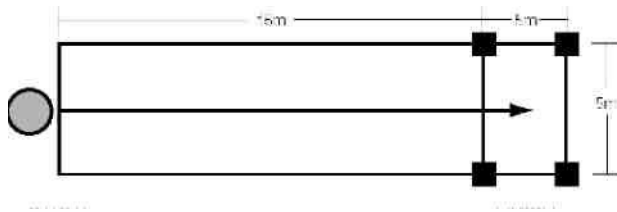
- 1) 11'li takım için 6 Sporcu ve 5 partner
- 2) 7'li takım için 4 sporcu ve 3 partner
- 3) 5'li takım için 3 sporcu ve 5 partner

c. Takımlar, müsabaka sırasında takımın kadro dağılımı ve davranışından sorumlu olan ve oynamayan bir yetişkine sahip olacaktır.

#### 6. Ferdi Yetenek Müsabakası (ISC)

ISC, üç yarışmadan oluşmaktadır: dripling, şut atma ve koşarak vurma. Yarışmacılar, ilk olarak her atletin her dalda bir kez performans sergilediği bir bölümlenme turundan geçmektedir. Üç dalın toplam skoru, müsabaka (madalya) turu için benzer yetenekleri olan oyuncuları aynı gruba yerleştirmek için kullanılmaktadır. Madalya turunda oyuncular her yarış için ikişer performans sergilemelidir. İki tur için toplam skor, nihai skorun verilmesi için birbirine eklenmektedir.

#### a. Ferdi Yetenek Müsabakası — Yarış No 1: Dripling



BAŞLANGIÇ ÇİZGİSİ

BİTİŞ ALANI



1) Ekipman Boyutu, Dördüncü da tebeşir, bitiş alanını işaretlemek için dört büyük koni

ya da beşinci boy toplar, bant ya

2) Tanım

Oyuncu, işaret edilen kulvarda kalarak başlangıç çizgisinden bitiş alanına kadar dripling yapmaktadır. Bitiş alanının sınırları koniler ve tebeşir ile belirlenmelidir. Hem oyuncu hem de top bitiş alanında durduğunda saat durdurulmaktadır. Oyuncunun bitiş alanını geçmesi durumunda, tekrar dripling yaparak bitiş alanına gelmesi gerekmektedir.

3) Puanlama

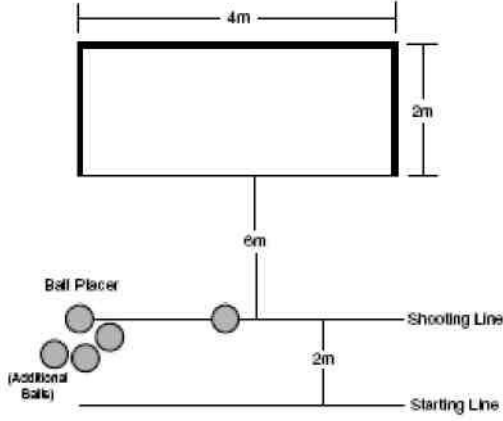
Oyuncu dripling yaparken geçen (saniye cinsinden) süre, aşağıdaki ölçek kullanılarak sayıya dönüştürülmektedir. Topun kulvarın yan çizgilerini geçtiği ya da oyuncunun topa elleriyle dokunduğu her sefer için beş sayı düşülmektedir (not: Topun yan çizgiyi geçmesi durumunda, hakem ivedi olarak topun dışarı çıktığı noktanın karşısında kulvarın ortasına başka bir top yerleştirecektir).

Puanlama dönüşüm tablosu:

Dripling Süresi (Saniye)	Sayı Puanı
5-10 .....	60 sayı
11-15 .....	55 sayı
16-20 .....	50 sayı
21-25 .....	45 sayı
26-30 .....	40 sayı
31-35 .....	35 sayı
36-40 .....	30 sayı
41-45 .....	25 sayı
46-50 .....	20 sayı
51-55 .....	15 sayı
55 ve daha fazlası ..	10 sayı

b. Ferdi Yetenek Müsabakası — Yarış No 2: Şut Atma





1) Ekipman Boyutu dördüncü ya da beşinci boy top, bant veya tebeşir, ağı olan 4 metreye 2 metre kale.

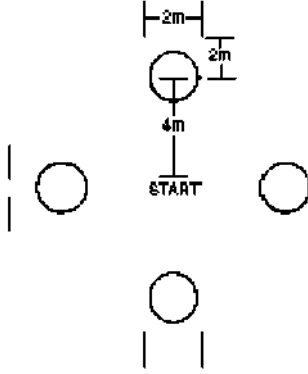
2) Tanım

Atlet, başlangıç çizgisinden başlamakta ve altı metrelik bir mesafeden kaleyi şut çekmek için ileriye doğru yürümekte veya koşmaktadır. Atletin topa vurmasına yalnızca bir kez izin verilmektedir. Atlet, çizgiye dönmektedir. Top yerleştirme görevlisi (yetkili), şut için kullanılacak bir sonraki topu yerleştirmektedir. Atlet aynı işlemi tekrarlamaktadır. Toplamda beş şut atılır. Oyuncu son topa vurduğunda, saat maksimum iki dakikada durdurulur.

3) Puanlama

Her başarılı gol 10 sayı kazandırır.

c. Ferdi Yetenek Müsabakası — Yarış No 3: Koşarak Vurma



1) Ekipmanlar

Dört adet dördüncü veya beşinci boy top. Orta başlangıç noktası işaretlenmelidir. 2 metre genişliğindeki hedef (koni ya da bayrak) topun 2 metre önüne kurulmaktadır.

2) Tanım

Oyuncu, başlangıç işaretinden başlamaktadır. Atlet toplardan birine koşmakta ve hedefe vurmaktadır. Atletin topa vurmasına yalnızca bir kez izin verilmektedir. Oyuncu ardından koşarak başka bir topu hedefe vurmaktadır. Oyuncu son topa da vurduğunda saat durdurulmaktadır.

3) Puanlama

Oyuncunun son topa vurduğunda başladığı (saniye cinsinden) toplam süre kaydedilmekte ve aşağıdaki dönüşüm tablosu kullanılarak sayıya dönüştürülmektedir. Hedeften başarılı bir şekilde geçirilen her top için beş sayı eklenmektedir.

Puanlama dönüşüm tablosu

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 ve daha sayı	5

## BÖLÜM D — FUTBOL TAKIM YETENEK DEĞERLENDİRME TESTİ

Aşağıdaki testler, yalnızca ilk bölümlere için oyuncu ve takım yetenek seviyelerinin belirlenmesi için kullanılabilir. Bölüm C.5'te bulunan Ferdi Yetenek Müsabakaları ile karıştırılmamaları gerekir.

### 1. Futbol Takım Yetenek Değerlendirme Testi — Dripling

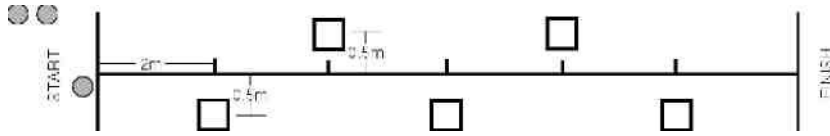
#### DÜZEN

12 metre dripling slalomu: beş koni (minimum 18 inç yüksekliğinde), 2 metre aralık, orta çizgiden 0,5 metre zikzaklı. Başlangıç çizgisinde üç ila beş top.

#### TEST

Süre: Bir dakika

Oyuncu, tüm konilerin etrafından dolaşarak mümkün olan en hızlı biçimde slalom dripling yapmaktadır



25

Oyuncu topu başlangıç noktasında bırakmakta (top durdurulmalıdır) ve tekrar başlangıça koşmaktadır. Süre kalmışsa oyuncu ikinci topla başlamakta ve işlemi tekrarlamaktadır. Oyuncu, bir dakika dolana kadar işlemi tekrarlamayı sürdürmektedir.

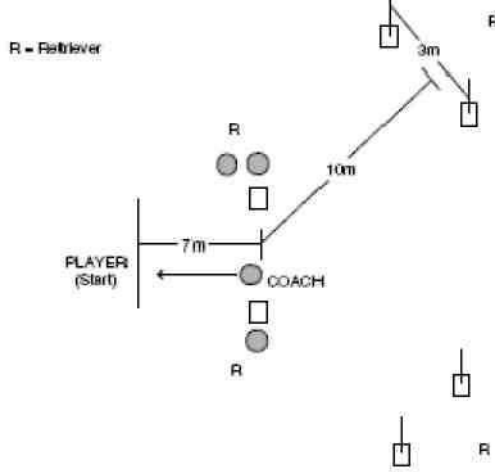
Testin sonucunu belirme amacıyla bir dakika dolduğunda düdük çalınacaktır.

#### PUANLAMA

Oyuncu, geçtiği her koni için (dışa doğru) beş sayı almaktadır (başarılı koşu için 25 sayı). Düşürülen koniler sayılmamaktadır.

## 2. Futbol Takım Yetenek

Değerlendirme Testi — Kontrol ve



Pas

### DÜZEN

İki koni, başlangıç çizgisinden 7 metre uzaklıkta olan ve 5 metre genişliğinde olan bir "pas yolu" oluşturmaktadır.

Gösterilen şekilde iki pas "hedef yolu" (mümkünse koniler ve 1 metrelik bayraklar).

Dört ila sekiz top. (Topların az olması durumunda dört top kullanın, ancak topları koça geri getirmek için etkili bir alım sisteminiz olsun).

### TEST

Süre: Bir dakika

Koç, topu orta hızda bekleyen oyuncuya yuvarlamaktadır.

Oyuncunun çizgide beklemesi ya da yuvarlanan topa doğru hareket etmesi mümkündür. Oyuncu topu kontrol etmekte ve pas yolundan dripling yapmaktadır.

Koç, hedef belirtmek için rastgele "sol" veya "sağ" seçimi yapmakta ve bunu fiziksel olarak da belirtmektedir.

Oyuncular, topu hedeften geçirmeden önce istedikleri yakınlıkta dripling yapabilirler. Koç, oyuncu başlangıç çizgisine döner dönmez sonraki topu yuvarlayacaktır.

Bir dakika sonra testin sonucunun belirtilmesi amacıyla bir düdük çalınacaktır.

### PUANLAMA

Oyuncu, hedef yolundan her başarılı pas için 10 sayı almaktadır. Koniye çarpan ve aradan geçen toplar sayılacaktır.

