



Special Olympics Sportregeln© Regelwerk Fußball (02.2022)



Premium Partner

ABB

WÜRTH



Inhalt

1	REGELWERK	4
2	OFFIZIELLE WETTBEWERBE	4
2.1	Einzelgeschicklichkeitswettbewerb	4
2.2	Sieben gegen Sieben und Acht gegen Acht (im Freien)	4
2.3	FUTSAL-Wettbewerb.....	4
2.4	Fünf gegen Fünf / Unified.....	4
2.5	Sieben gegen Sieben / Unified.....	4
2.6	Elf gegen Elf (nach den Regeln der Fifa)	4
3	GRUPPENEINTEILUNG	4
4	WETTBEWERBSREGELN	5
4.1	Sieben gegen Sieben (7-a-Side) und Acht gegen Acht (8-a-Side)	5
4.1.1	Spielfeld	5
4.1.2	Ball	5
4.1.3	Anzahl der Spieler	6
4.1.4	Kleidung	7
4.1.5	Schiedsrichter.....	7
4.1.6	Spieldauer	7
4.1.7	Ball im Aus / Ball im Spiel	8
4.1.8	Torauswurf.....	8
4.1.9	Strafen für Regelverstöße	9
4.1.10	Tor.....	9
4.1.11	Fouls und regelwidriges Verhalten (Ausnahme: es gibt kein Abseits)	9
4.1.12	Ausnahmen beim Freistoß.....	10
4.1.13	Freistoß	11
4.1.14	Strafstoß	11
4.1.15	Einkick (entspricht dem Einwurf beim Elf gegen Elf).....	11
4.1.16	Eckball.....	12
4.1.17	Trinkpause.....	12
4.1.18	Verlängerung/Strafstoß.....	13



4.1.19	Trainerbank und Coaching Zone	15
4.2	Hallenfußball	15
4.3	Unified Sports-Mannschaftswettbewerbe	15
4.3.1	Anzahl der Spieler	15
4.4	Individueller Skill-Wettbewerb (ISC).....	18
5	EINSTUFUNGSTEST FÜR FUSSBALLMANNSCHAFTEN	22
5.1	Wettbewerbe	22
5.1.1	Fußball-Mannschaftseinstufungstest: Dribbeln	22
5.1.2	Fußball-Mannschaftseinstufungstest: Stoppen und Passen	23
5.1.3	Fußball-Mannschaftseinstufungstest: Schuss	25

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Publikation auf eine geschlechtsneutrale Differenzierung verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform hat nur redaktionelle Gründe und beinhaltet keine Wertung.



1 REGELWERK

Das offizielle Regelwerk der Special Olympics kommt bei allen im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Fußballwettbewerben zur Anwendung. Als internationale Sportorganisation hat ihnen Special Olympics die [Regeln](#) des zuständigen Gremiums, des International Football Association Board (IFAB) zugrunde gelegt. Es gelten die Regeln des IFAB bzw. der nationalen Sportverbände, sofern sie nicht im Widerspruch zum offiziellen Regelwerk der Special Olympics oder Artikel 1 stehen. In solchen Fällen kommt das offizielle Regelwerk der Special Olympics zur Anwendung.

Sportler mit Down-Syndrom, bei denen eine atlanto-axiale Instabilität diagnostiziert wurde, dürfen nicht an Fußballbewerben teilnehmen.

Weitere Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Gruppeneinteilung, Preisvergabe, Kriterien für den Aufstieg in höhere Wettkampfniveaus und Unified-Sportarten finden Sie im [Artikel 1](#).

Die deutschen Besonderheiten im Regelwerk sind rot markiert. An diesen Stellen weicht SOD bewusst vom internationalen Regelwerk ab.

2 OFFIZIELLE WETTBEWERBE

- 2.1 Einzelgeschicklichkeitswettbewerb (wird in Deutschland nicht angeboten)
- 2.2 Sieben gegen Sieben und Acht gegen Acht (im Freien)
- 2.3 FUTSAL-Wettbewerb (nach den Regeln der FIFA) (wird in Deutschland nicht angeboten)
- 2.4 Fünf gegen Fünf / Unified (wird nicht bei Nationalen Spielen gespielt)
- 2.5 Sieben gegen Sieben / Unified
- 2.6 Elf gegen Elf (nach den Regeln der Fifa) (wird in Deutschland nicht angeboten)

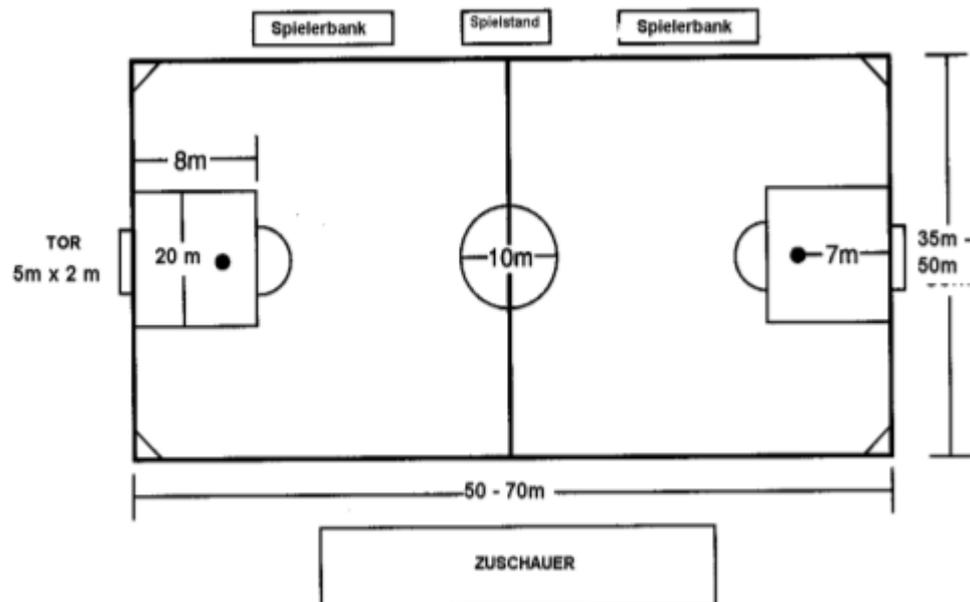
3 GRUPPENEINTEILUNG

- 3.1 In Deutschland erfolgt die Gruppeneinteilung über Klassifizierungsspiele oder einen durchgehenden Liga-Spielbetrieb mit Auf- und Abstieg.
- 3.2 In der Klassifikationsrunde bestreitet jede Mannschaft mindestens zwei Testspiele, die in den Wettbewerben Fünf gegen Fünf und Sieben gegen Sieben mindestens acht Minuten und im Wettbewerb Elf gegen Elf mindestens 15 Minuten dauern.
- 3.3 Das für die Gruppeneinteilung zuständige Gremium des Veranstalters hat sicherzustellen, dass auch alle Torhüter entsprechend eingestuft werden.



4 WETTBEWERBSREGELN

4.1 Sieben gegen Sieben (7-a-Side) und Acht gegen Acht (8-a-Side)



4.1.1 Spielfeld

Das Spielfeld beim Wettbewerb Sieben gegen Sieben oder Acht gegen Acht hat die Form eines Rechtecks, dessen Maße höchstens 70 m x 50 m, mindestens aber 50 m x 35 m betragen. Die Größe des kleineren Spielfelds wird für Mannschaften mit geringerer Spielstärke empfohlen.

4.1.1.1 Die Abmessungen des Tores betragen 5 m x 2 m.

4.1.1.2 Die Abmessungen des Strafraums betragen 8 m x 20 m.

4.1.1.3 Es wird empfohlen, das Spiel auf Rasen auszutragen.

4.1.2 Ball

4.1.2.1 Altersklasse 8-12: Größe 4 (Umfang nicht mehr als 66 cm, nicht weniger als 63,5 cm)

4.1.2.2 Alle übrigen Spieler: Größe 5 (Umfang nicht mehr als 70 cm, nicht kleiner als 68 cm).



Vorgaben bei Wettbewerben in Deutschland (gemäß Empfehlungen des DFB):

G-Junioren: Größe 3 (290 g), Ø 19,10 cm

F-Junioren: Größe 3/4 (290 g), Ø 19,10 cm/21,01 cm

E-Junioren: Größe 4 (290 g/350 g), Ø 21,01 cm

D-Junioren: Größe 4/5 (350 g), Ø 21,01 cm/22,28 cm

4.1.3 Anzahl der Spieler

- 4.1.3.1 Die Größe der Mannschaftskader wird vom Veranstalter festgelegt. Bei Special Olympics World Games darf der Kader aus maximal zwölf Spielern bestehen.
- 4.1.3.2 Das Spiel wird zwischen zwei Mannschaften ausgetragen, die aus jeweils sieben bzw. 8 Spielern bestehen, von denen einer der Torwart ist. Es dürfen sich niemals weniger als fünf Spieler auf dem Platz befinden.
- 4.1.3.3 Die Anzahl der Spielerwechsel ist nicht begrenzt. Spieler dürfen also wieder eingewechselt werden, nachdem sie bereits ausgetauscht worden sind. Ein Spielerwechsel kann vorgenommen werden, wenn der Ball im Aus ist, in der Halbzeitpause, nach einem Tor oder während einer verletzungsbedingten Spielunterbrechung. Will ein Trainer einen Wechsel vornehmen, so hat er dies dem Schiedsrichter oder dem Linienrichter anzuzeigen. Ein einzuwechselnder Spieler darf das Spielfeld erst dann betreten, nachdem er vom Schiedsrichter dazu aufgefordert wurde.



4.1.4 Kleidung

- 4.1.4.1 Die Trikots müssen mit Spielernummern versehen sein.
- 4.1.4.2 Das Tragen von Schienbeinschützern ist vorgeschrieben.
- 4.1.4.3 Metallstollen sind nicht erlaubt.

In Deutschland gelten folgende Vorgaben:

1. Vor allem bei mehrfarbiger Spielkleidung prüft der Schiedsrichter vor Spielbeginn, ob eine klare Unterscheidung während des Spiels gewährleistet ist.
2. Das Spielen in normalen Schuhen ist gestattet, wenn diese keine Gefährdung für andere Spieler darstellen.
3. Der Spielführer muss zu seiner Kennzeichnung an einem Oberarm eine Armbinde tragen.
4. Zeigt ein Spieler ein Unterziehhemd, auf dem Aufdrucke angebracht sind (Slogans, Bilder, Werbeaufschriften), so hat der Schiedsrichter dies im Spielbericht zu melden.

4.1.5 Schiedsrichter

Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, der allein die Einhaltung der Regeln im Zusammenhang mit dem ihm zugeteilten Spiel durchzusetzen hat.

Kleinfeldturniere (7-a-Side, 8-a-Side) werden mit einem Schiedsrichter angesetzt.

4.1.6 Spieldauer

- 4.1.6.1 Die Spieldauer umfasst zwei Hälften von jeweils 20 Minuten. Dazwischen liegt eine Pause von fünf Minuten. Der Schiedsrichter ist für die Einhaltung der Spieldauer zuständig.
- 4.1.6.2 Wenn zur Ermittlung eines Siegers eine Verlängerung notwendig sein sollte, werden zwei Verlängerungshälften zu jeweils fünf Minuten gespielt. Ist der Spielstand nach dieser Zeit immer noch unentschieden, folgt ein Strafstoßschießen zur Ermittlung des Siegers (siehe entsprechende Regel beim Wettbewerb Elf gegen Elf).

Mit Rücksicht auf die zeitliche Voraussetzung und die Anzahl der Spielfelder bei nationalen Spielen, Landesspielen und regionalen Anerkennungswettbewerben erlaubt SOD eine flexible Gestaltung der Spielzeiten.



4.1.7 Ball im Aus / Ball im Spiel

4.1.7.1 Geht der Ball über die Seitenlinie, folgt ein Einkick.

Geht ein Ball über die Seitenlinie, folgt ein Einwurf. Bei spielschwächeren Spielern kann auch ein Einkick erlaubt werden.

4.1.7.2 Geht der Ball über die Torauslinie, folgt ein Torabstoß oder ein Eckball.

4.1.7.3 Der Ball muss zur Gänze die Linie überqueren, um im Aus zu sein.

4.1.8 Torauswurf

4.1.8.1 Wenn der Ball über die Torauslinie (außerhalb des Tores) geht und zuletzt von einem angreifenden Spieler berührt wurde, wirft der Torhüter aus seinem Strafraum heraus den Ball wieder ins Spiel. Der Ball muss aus dem Strafraum herausgespielt werden, nicht jedoch weiter als bis zur Mittellinie. Der Ball muss also den Boden oder einen anderen Spieler berühren, bevor er über die Mittellinie geht. Der Ball gilt als im Spiel, sobald er aus dem Strafraum herausgespielt wurde.

Wenn zu erwarten ist, dass sich der Spielverlauf mit Anwendung der klassischen Fußballregeln flüssiger gestaltet, kann von diesen Bestimmungen abgewichen werden. Dies gilt etwa für die einschränkenden Regeln zum Rückpass, zum Torwartabwurf oder zum Abschlag über die Mittellinie. Bei den Nationalen Spielen von SOD wird im Grundprinzip nach den bekannten Großfeldregeln gespielt, nur auf kleinerem Spielfeld und ohne Abseits. Das bedeutet u.a. die Rückpassregel gilt und der Torwart darf den Ball über die Mittellinie abwerfen bzw. abschlagen.



- 4.1.8.2 Diese Regeln beim Torauswurf gelten auch dann, wenn ein Torhüter in Besitz eines im Spiel befindlichen Balles gelangt, indem er ihn mit seinen Händen fängt.
- 4.1.8.3 Es kann anstelle des Torauswurfs auch mit regulärem Abstoß gespielt werden.
- 4.1.9 Strafen für Regelverstöße
 - 4.1.9.1 Geht der Ball beim Auswurf durch den Torhüter über die Mittellinie, ohne vorher von einem Spieler berührt zu werden oder den Boden zu berühren, muss der Schiedsrichter auf indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft von einem beliebigen Punkt der Mittellinie aus entscheiden. **Wird bei den Nationalen Spielen nicht angewandt.**
 - 4.1.9.2 Wenn beim Torabwurf ein Spieler den Ball innerhalb des Strafraums berührt, wird der Abwurf wiederholt. **Torabwurf und Torabschlag dürfen in Deutschland innerhalb des Strafraums zum Mitspieler ausgeführt werden.**
- 4.1.10 Tor
 - Der Ball muss zur Gänze die Torlinie vollumfänglich zwischen den Torpfosten überqueren, um als Tor gewertet zu werden.
- 4.1.11 Fouls und regelwidriges Verhalten (Ausnahme: es gibt kein Abseits)
 - 4.1.11.1 Jegliches Foul führt zu einem indirekten Freistoß (bis auf Elfmeter, diese entsprechen einem direkten Freistoß). **Gemäß der Regeln für das Großfeld gibt es indirekte und direkte Freistöße.**
 - 4.1.11.2 Wird ein Spieler ausgeschlossen (nach zwei gelben oder einer roten Karte), darf er nicht wieder ins Spiel genommen werden. Seine Mannschaft muss zwei Minuten lang mit einem Spieler weniger spielen. **Ein Platzverweis gemäß 4.1.11.2 führt dazu, dass die Mannschaft des betroffenen Spielers bis zum Ende der Begegnung in Unterzahl spielt.**



4.1.11.2.1 Die Einhaltung dieser zwei Minuten sind vom Schiedsrichter zu überwachen.

4.1.11.2.2 Der Spieler, der nach Ablauf der zwei Minuten eingewechselt wird, darf das Spielfeld erst betreten, wenn er vom Schiedsrichter während einer Spielunterbrechung dazu aufgefordert wird.

4.1.12 Ausnahmen beim Freistoß

4.1.12.1 Jeder Freistoß für die verteidigende Mannschaft in ihrem eigenen Strafraum wird in einen Auswurf durch den Torhüter umgewandelt.

Diese Regel wird in Deutschland nicht angewendet.



4.1.13 Freistoß

4.1.13.1 Bei allen Freistößen müssen die gegnerischen Spieler einen Mindestabstand von fünf Metern zum Ball einhalten.

4.1.13.2 Wenn der angreifenden Mannschaft innerhalb des Strafraums ein indirekter Freistoß von einem Punkt zugesprochen wird, der weniger als fünf Meter von der Torlinie entfernt ist, muss der Schiedsrichter den Ball auf einen Punkt fünf Meter vor der Torlinie entfernt legen.

4.1.14 Strafstoß

4.1.14.1 Ein Strafstoß wird von der 7-Meter-Linie ausgeführt. Alle Spieler mit Ausnahme des Schützen und des Torhüters müssen dabei den Strafraum und den Halbkreis außerhalb verlassen. Der Torhüter muss auf der Torlinie stehen, bis der Strafstoß ausgeführt wird.

4.1.15 Einkick (entspricht dem Einwurf beim Elf gegen Elf)

4.1.15.1 Wenn der Ball die Seitenlinie vollumfänglich überquert, wird er mit einem Einkick wieder ins Spiel gebracht. Dieser erfolgt von jenem Punkt der Seitenlinie, an dem der Ball das Spielfeld verlassen hat, durch einen Spieler jener Mannschaft, die den Ball zuletzt nicht berührt hat. Der Ball darf nicht in Bewegung sein, bevor er gespielt wird. Der Ball gilt als im Spiel, wenn sich dieser eindeutig bewegt. Der Ball darf erst wieder vom ausführenden Spieler berührt werden, nachdem er von einem anderen Spieler berührt wurde. Die Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen einen Abstand von mindestens fünf Metern zu jenem Punkt einhalten, von dem aus der Einkick durchgeführt wird.

4.1.15.2 Mit einem Einkick direkt kann kein Tor erzielt werden.

4.1.15.3 Ein Torhüter darf keinen Ball mit der Hand berühren, der ihm mit einem Einkick von einem Mitspieler direkt zugespielt wurde.

4.1.15.4 Ein Torhüter darf keinen Ball mit der Hand berühren, der ihm von einem Spieler seiner eigenen Mannschaft bewusst mit dem Fuß oder Bein zugespielt wurde.



4.1.15.5 Strafen für Regelverstöße

Wenn der Spieler, der den Kick-in ausführt, den Ball ein zweites Mal berührt, bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde, wird auf indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft von jenem Punkt entschieden, an dem der Regelverstoß begangen wurde. **Bei den Nationalen Spielen von SOD gibt es ausschließlich Einwurf und keinen Einkick.**

4.1.16 Eckball

4.1.16.1 Auf Eckball für die angreifende Mannschaft wird entschieden, wenn der Ball von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft über die Torauslinie gespielt wurde.

4.1.16.2 Die gegnerischen Spieler müssen einen Mindestabstand von fünf Metern zum Ball einhalten.

4.1.17 Trinkpause

Bei großer Hitze kann der offizielle Vertreter des Veranstalters (z. B. der Field Manager) dem Schiedsrichter anzeigen, eine Trinkpause von maximal drei Minuten während einer Spielunterbrechung ca. in der Mitte jeder Spielhälfte zu erlauben.



4.1.18 Verlängerung/Strafstoß

Die Turnierleitung kann die Verfahrensweise bei Unentschieden nach Ablauf der regulären Spielzeit individuell festlegen.

- 4.1.18.1 Bei regulären Ligaspielen sind Unentschieden als Spielergebnis möglich.
- 4.1.18.2 Bei Turnierspielen dauern die beiden Verlängerungshälften jeweils fünf Minuten.
- 4.1.18.3 Wenn auch nach den beiden Verlängerungshälften der Spielstand unentschieden ist, wird der Sieger durch ein Schießen von Strafstoßen ermittelt.
- 4.1.18.4 Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, wo das Penaltyschießen ausgetragen wird.
- 4.1.18.5 Nach einem Münzwurf durch den Schiedsrichter entscheidet die Mannschaft, dessen Kapitän den Münzwurf gewonnen hat, ob sie mit dem ersten oder zweiten Strafstoß beginnen will.
- 4.1.18.6 Jede Mannschaft wählt aus allen Spielern, die am Ende der Spielzeit auf dem Feld waren, fünf Spieler aus und legt fest, in welcher Abfolge diese Spieler zum Strafstoß antreten.
- 4.1.18.7 Die Mannschaft, die nach fünf Strafstoßen die meisten Tore erzielt hat, gewinnt das Spiel. Der Schiedsrichter hält die Strafstöße schriftlich fest.
- 4.1.18.8 Gemäß den unten ausgeführten Bestimmungen tritt jede Mannschaft zu fünf Strafstoßen an.
- 4.1.18.9 Die Mannschaften wechseln sich bei der Ausführung der Strafstöße ab.
- 4.1.18.10 Wenn eine der Mannschaften, noch bevor beide Teams ihre fünf Strafstöße ausgeführt haben, einen Torvorsprung erreicht hat, der auch bei Ausführung aller übrigen Strafstöße nicht mehr eingeholt werden kann, werden keine weiteren Strafstöße mehr ausgeführt.
- 4.1.18.11 Wenn beide Teams nach fünf Strafstoßen gleich viele Tore erzielt haben bzw. kein einziges Tor erzielt haben, treten in gleichbleibender Reihenfolge die Spieler beider Mannschaften so lange an, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl der Strafstöße einen Vorsprung von einem Tor erreicht hat.



- 4.1.18.12 Wenn sich ein Torhüter während des Schießens verletzt und nicht mehr weiterspielen kann, darf er gegen einen genannten Ersatzspieler ausgetauscht werden.
- 4.1.18.13 Mit Ausnahme der vorhergehenden Bestimmung dürfen an den Strafstoßen nur Spieler teilnehmen, die am Ende der Spielzeit bzw. gegebenenfalls der Nachspielzeit am Feld waren. **Wird bei Nationalen Spielen im Kleinfeld nicht angewandt.**
- 4.1.18.14 Wenn am Ende der regulären Spielzeit eine Mannschaft mehr Spieler als die gegnerische Mannschaft auf dem Feld hat, so muss sie diese Zahl der gegnerischen Mannschaft anpassen. Der Kapitän muss dem Schiedsrichter Namen und Spielernummer des Spielers bekanntgeben, der nicht am Schießen teilnimmt. Der Schiedsrichter hat darauf zu achten, dass sich im Anstoßkreis für das Schießen Spieler beider Mannschaften in gleicher Zahl aufhalten, die die Strafstöße ausführen.
- 4.1.18.15 Jeder Penalty wird von einem unterschiedlichen Spieler ausgeführt. Bevor ein Spieler zu einem zweiten Strafstoß antreten darf, müssen alle ausgewählten Spieler einen Strafstoß ausgeführt haben.
- 4.1.18.16 Sobald alle Spieler ihre Strafstöße ausgeführt haben, darf die Reihenfolge der Spieler in der zweiten Runde verändert werden. **Bei Nationalen Spielen wird in gleicher Reihenfolge weitergeschossen.**
- 4.1.18.17 Ein für die Strafstöße ausgewählter Spieler darf während des Schießens jederzeit gegen den Torhüter ausgetauscht werden.
- 4.1.18.18 Beim Schießen im Unified-Wettbewerb müssen Partner und Athleten abwechselnd antreten. Den ersten Strafstoß jeder Mannschaft muss ein Athlet ausführen.



4.1.19 Trainerbank und Coaching Zone

4.1.19.1 Jeder Mannschaft steht ein Bereich mit Trainerbank zur Verfügung.

4.1.19.2 Jeder dieser Bereiche wird durch ein markiertes Rechteck (Coaching Zone) gekennzeichnet, das 15 Meter lang ist, mindestens fünf Meter von der Seitenlinie und nicht weiter als zehn Meter von der Mittellinie entfernt ist.

4.1.19.3 In jeder dieser beiden Zonen sollte eine Mannschaftsbank vorhanden sein.

4.1.19.4 Die Ersatzspieler und Trainer müssen sich zu jeder Zeit innerhalb der jeweiligen Zone aufhalten. Es darf maximal ein Trainer stehen. Bei Nichteinhaltung dieser Regel droht dem Trainer ein Platzverweis. Die Trainer sollten ihre Aktivitäten auf einfache verbale Anweisungen beschränken.

4.1.19.5 Verbale Entgleisungen gegen Spieler oder Schiedsrichter bzw. übermäßige und explizite Spielanweisungen von der Seitenlinie aus werden als unsportliches Verhalten gewertet und können mit einer Verwarnung durch den Schiedsrichter geahndet werden. Wenn dieses Verhalten andauert, kann der Schiedsrichter den betreffenden Trainer vom Platz verweisen.

4.2 Hallenfußball

Hallenfußball (Futsal) wird in Deutschland nicht angeboten.

4.2.1 Die Special-Olympics-Regeln für diesen Wettbewerb entsprechen den aktuellen Regeln der FIFA für Futsal.

4.3 Unified Sports-Mannschaftswettbewerbe

(Elf gegen Elf, Acht gegen Acht, Sieben gegen Sieben, Fünf gegen Fünf, Futsal)

4.3.1 Anzahl der Spieler

4.3.1.1 Die Anzahl von Spielern mit geistiger oder mehrfacher Behinderung (Athleten) und Unified-Partnern ohne geistige Behinderung (Partner) des Mannschaftskaders muss im Verhältnis von 1:1 stehen.



- 4.3.1.2 Folgende Zahlenverhältnisse dürfen während eines Spiels nicht überschritten werden:
- 4.3.1.2.1 Elf gegen Elf: Während eines Wettbewerbs dürfen pro Team maximal elf und mindestens sieben Spieler spielen. Es sind ausschließlich die folgenden Aufstellungen zulässig:
 - 6 Athleten und 5 Partner
 - 5 Athleten und 5 Partner
 - 5 Athleten und 4 Partner
 - 4 Athleten und 4 Partner
 - 4 Athleten und 3 Partner
 - 4.3.1.2.1.1 Sollten diese Verhältnisse nicht eingehalten werden, verliert die Mannschaft die Begegnung durch Nichtantreten.
 - 4.3.1.2.2 Im Falle einer roten Karte für einen Athleten oder Unified-Partner kann kein weiteres Teammitglied gezwungen werden das Spielfeld zu verlassen, um das einheitliche Besetzungsverhältnis aufrechtzuerhalten.
 - 4.3.1.2.3 Acht gegen Acht: Während eines Wettbewerbs dürfen pro Team maximal acht und mindestens fünf Spieler spielen. Es sind ausschließlich die folgenden Kombinationen zulässig:
 - 4 Athleten und 4 Partner
 - 4 Athleten und 3 Partner
 - 3 Athleten und 3 Partner
 - 3 Athleten und 2 Partner

Es müssen immer mehr Athleten als Partner auf dem Feld sein, auch, wenn sich die Gesamtzahl der Spieler verringert. Eine Abweichung von den festgelegten Verhältnissen zu Gunsten der Athleten ist erlaubt.
 - 4.3.1.2.3.1 Sollten diese Verhältnisse nicht eingehalten werden, verliert die Mannschaft die Begegnung durch Nichtantreten.



4.3.1.2.4 Sieben gegen Sieben: Während eines Wettbewerbs dürfen pro Team maximal sieben und mindestens fünf Spieler spielen. Es sind ausschließlich die folgenden Kombinationen zulässig:

4 Athleten und 3 Partner

3 Athleten und 3 Partner

3 Athleten und 2 Partner

Es müssen immer mehr Athleten als Partner auf dem Feld sein, auch, wenn sich die Gesamtzahl der Spieler verringert. Eine Abweichung von den festgelegten Verhältnissen zu Gunsten der Athleten ist erlaubt.

4.3.1.2.4.1 Sollten diese Verhältnisse nicht eingehalten werden, verliert die Mannschaft die Begegnung durch Nichtantreten.

4.3.1.2.5 Fünf gegen Fünf und Futsal: Während eines Wettbewerbs dürfen pro Team maximal fünf und mindestens drei Spieler spielen. Es sind ausschließlich die folgenden Kombinationen zulässig:

3 Athleten und 2 Partner

2 Athleten und 2 Partner

2 Athleten und 1 Partner

4.3.1.2.5.1 Sollten diese Verhältnisse nicht eingehalten werden, wird das Spiel als verloren gewertet.

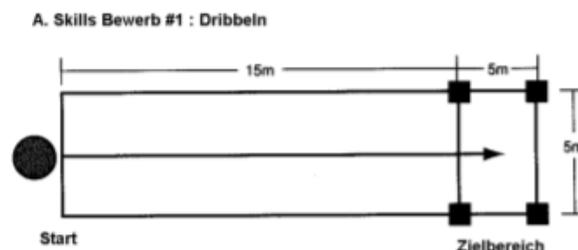
4.3.1.3 Jede Mannschaft muss von einem erwachsenen Trainer trainiert werden, der nicht spielberechtigt ist. Dieser ist für die Mannschaftsaufstellung und für das Verhalten seiner Mannschaft während des Wettbewerbs verantwortlich.



4.4 Individueller Skill-Wettbewerb (ISC)

Wird bei Special Olympics Deutschland nicht angeboten.

- 4.4.1 Die ISC setzt sich aus folgenden drei Einzeldisziplinen zusammen: Dribbeln, Torschuss und Torschuss mit Anlauf. Die Teilnehmer sollten zuerst eine Einstufungsrunde aus diesen drei Disziplinen absolvieren. Das Gesamtergebnis aus den drei Einzeldisziplinen wird dann herangezogen, um die Spieler für den Hauptwettbewerb in Gruppen mit Spielern eines ähnlichen Spielniveaus einzuteilen. Im Hauptwettbewerb tritt jeder Spieler in den drei Disziplinen zu jeweils zwei Durchgängen an. Das addierte Gesamtergebnis aus beiden Durchgängen ergibt das Endergebnis.



4.4.1.1 Skill-Wettbewerb 1: Dribbeln

4.4.1.1.1 Ausstattung

- 4.4.1.1.1.1 Fußball der Größe 4 oder 5, Klebeband oder Kreide, vier große Markierungskegel zur Markierung des Zielbereichs

4.4.1.1.2 Durchführung

- 4.4.1.1.2.1 Der Spieler dribbelt innerhalb der markierten Bahn von der Startlinie bis zum Zielbereich. Der Zielbereich sollte sowohl mit Kegeln als auch mit Bodenmarkierungen gekennzeichnet sein. Die Zeit wird angehalten, wenn der Spieler und der Ball innerhalb des Zielbereichs angekommen sind. Wenn der Spieler über den Zielbereich hinausdribbelt, muss er mit dem Ball zurück in diesen Bereich dribbeln.



4.4.1.1.3 Wertung

4.4.1.1.3.1 Die vom Spieler benötigte Zeit (in Sekunden) wird mittels der folgenden Tabelle in Punkte umgerechnet. Es erfolgt jedes Mal ein Abzug von fünf Punkten, wenn der Ball über die seitlichen Begrenzungslinien der Bahn hinausrollt oder wenn der Spieler den Ball mit den Händen berührt (Anmerkung: wenn der Ball über die Seitenlinie rollt, legt der Schiedsrichter sofort einen Ball in die Mitte der Bahn gegenüber jenem Punkt, wo der Ball ins Aus gerollt ist).

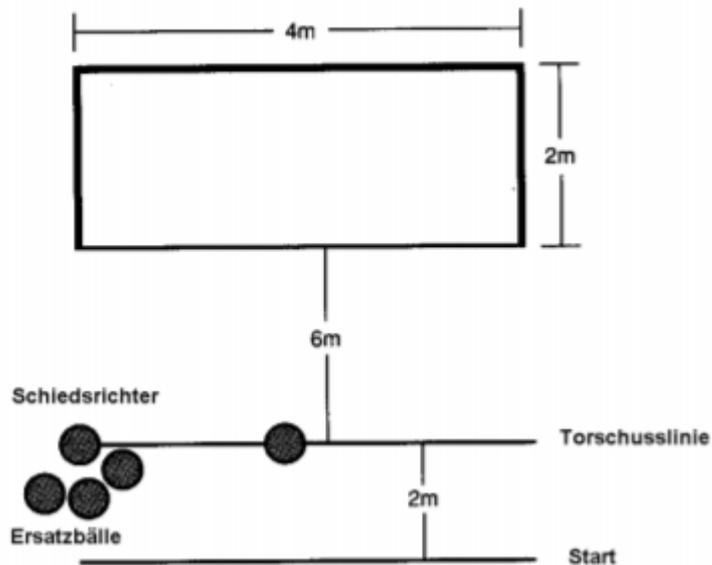
4.4.1.1.4 Umrechnungstabelle

Zeit (in Sekunden)	Punkte
5-10	60 Punkte
11-15	55 Punkte
16-20	50 Punkte
21-25	45 Punkte
26-30	40 Punkte
31-35	35 Punkte
36-40	30 Punkte
41-45	25 Punkte
46-50	20 Punkte
51-55	15 Punkte
55 und mehr	10 Punkte



4.4.1.2 Skill-Wettbewerb 2: Torschuss

B. Skills Bewerb #2 : Torschuss



4.4.1.2.1 Ausstattung

4.4.1.2.1.1 Bälle der Größe 4 oder 5, Kreide oder Klebeband, Tor (4 m x 2 m) mit Netz

4.4.1.2.2 Durchführung

4.4.1.2.2.1 Der Spieler beginnt hinter der Startlinie. Dann läuft oder geht er zum Ball und versucht, diesen aus sechs Metern Entfernung in das Tor zu schießen. Der Spieler hat jeweils nur einen einzigen Schussversuch. Der Spieler begibt sich dann wieder hinter die Startlinie, während der Schiedsrichter den nächsten Ball auf die Torschusslinie legt. Dann nimmt der Spieler wieder einen Anlauf und versucht, einen weiteren Ball in das Tor zu schießen. Wenn der Spieler den fünften und letzten Ball gespielt hat, wird die Zeit gestoppt. Der Spieler hat maximal zwei Minuten Zeit, um alle Bälle zu spielen.

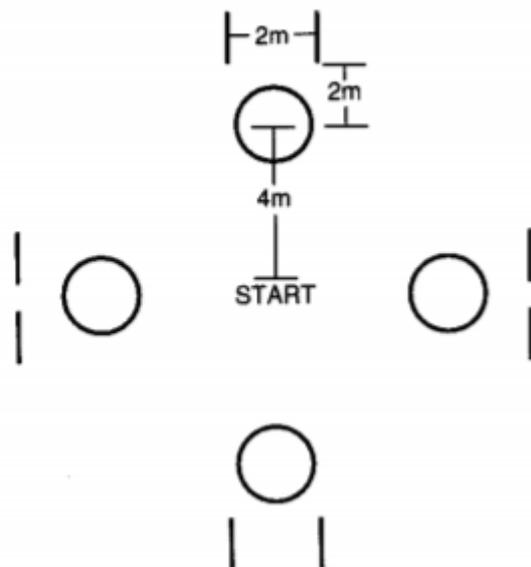
4.4.1.2.3 Wertung

4.4.1.2.3.1 Für jedes erzielte Tor erhält der Spieler zehn Punkte.



4.4.1.3 Skill-Wettbewerb 3: Torschuss mit Anlauf

C. Skills Bewerb #3 : Torschuss mit Anlauf



4.4.1.3.1 Ausstattung

4.4.1.3.1.1 Vier Bälle der Größe 4 oder 5.

4.4.1.3.1.2 Der zentrale Startpunkt sollte durch eine Markierung gekennzeichnet werden.

4.4.1.3.1.3 In einem Abstand von zwei Metern zum jeweiligen Ball werden zwei Meter breite Ziele aus Markierungskegeln oder Fähnchen markiert.

4.4.1.3.2 Durchführung

4.4.1.3.2.1 Der Spieler steht zunächst am Startpunkt. Dann läuft er zu einem beliebigen Ball und versucht, ihn in das jeweilige Tor zu schießen. Der Spieler hat jeweils nur einen einzigen Schussversuch. Dann nimmt der Spieler wieder einen Anlauf und versucht, den nächsten Ball in das jeweilige Tor zu schießen. Wenn der Spieler den letzten Ball gespielt hat, wird die Zeit gestoppt.



4.4.1.3.3 Wertung

4.4.1.3.3.1 Die Gesamtzeit (in Sekunden) vom Beginn bis zum Schuss wird gestoppt und mittels der folgenden Tabelle in Punkte umgerechnet.

4.4.1.3.3.2 Für jeden erfolgreichen Torschuss werden fünf Bonuspunkte hinzugerechnet.

4.4.1.3.4 Umrechnungstabelle

Zeit (in Sekunden)	Punkte	26-30	35 Punkte	46-50	15 Punkte
11-15	50 Punkte	31-35	30 Punkte	51-55	10 Punkte
16-20	45 Punkte	36-40	25 Punkte	55 - mehr	5 Punkte
21-25	40 Punkte	41-45	20 Punkte		

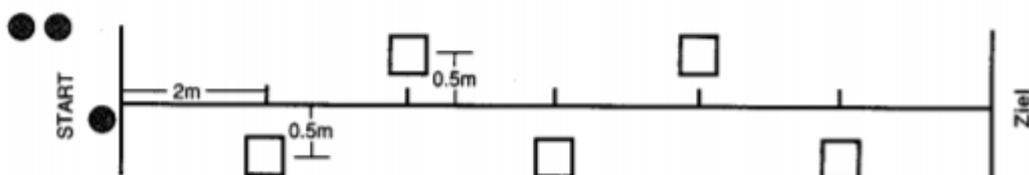
5 EINSTUFUNGSTEST FÜR FUSSBALLMANNSCHAFTEN

Wird in Deutschland nicht eingesetzt, da er nur begrenzt aussagekräftig ist.

5.1 Wettbewerbe

Die folgenden Tests dürfen nur für die Ermittlung der Spielstärke von Spielern oder Mannschaften zwecks erstmaliger Gruppeneinteilung verwendet werden. Sie sind nicht zu verwechseln mit den in Abschnitt C.5. beschriebenen Skill-Wettbewerben.

5.1.1 Fußball-Mannschaftseinstufungstest: Dribbeln





5.1.1.1 Vorbereitung

- 5.1.1.1.1 12-Meter-Slalomkurs: fünf Markierungskegel (Höhe: mindestens 40 cm) in Abständen von zwei Metern, 50 cm von der Mittellinie entfernt. Drei bis fünf Bälle an der Startlinie.

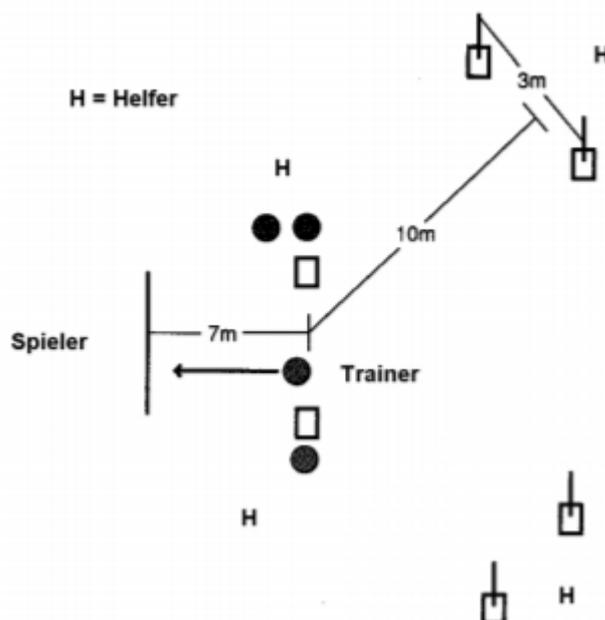
5.1.1.2 Durchführung

- 5.1.1.2.1 Dauer: eine Minute
- 5.1.1.2.2 Der Spieler dribbelt im Slalom so schnell als möglich um alle Kegel.
- 5.1.1.2.3 Der Spieler lässt den Ball hinter der Ziellinie liegen (der Ball muss zuerst gestoppt werden) und läuft zurück zum Start.
- 5.1.1.2.4 Wenn noch Zeit bleibt, wiederholt der Spieler die Übung mit einem zweiten Ball.
- 5.1.1.2.5 Der Spieler dribbelt, bis eine Minute verstrichen ist.
- 5.1.1.2.6 Nach einer Minute ertönt ein Pfiff zur Beendigung des Tests.

5.1.1.3 Wertung

- 5.1.1.3.1 Der Spieler erhält fünf Punkte für jeden (von außen) passierten Kegel (= 25 Punkte für jeden gültigen Lauf).
- 5.1.1.3.2 Für umgestoßene Kegel werden keine Punkte vergeben.

5.1.2 Fußball-Mannschaftseinstufungstest: Stoppen und Passen





5.1.2.1 Vorbereitung

- 5.1.2.1.1 Zwei Kegel zum Durchlaufen: fünf Meter Abstand zueinander, sieben Meter von der Startlinie entfernt.
- 5.1.2.1.2 Zwei Kegel zum Durchspielen: wenn möglich mit einem Meter hohen Fähnchen gekennzeichnet.
- 5.1.2.1.3 Vier bis acht Fußbälle (sollten nicht genügend Bälle zur Verfügung stehen, wird mit vier Bällen gespielt –es muss aber dafür gesorgt sein, dass mittels eines effektiven Rückholsystems immer ausreichend Bälle beim Trainer vorhanden sind).

5.1.2.2 Durchführung

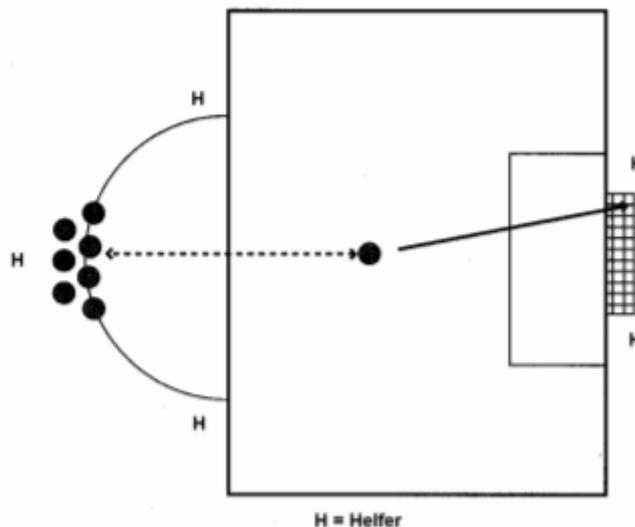
- 5.1.2.2.1 Dauer: eine Minute
- 5.1.2.2.2 Der Trainer rollt den Ball nicht allzu schnell zum wartenden Spieler.
- 5.1.2.2.3 Der Spieler kann entweder an der Startlinie warten oder dem Ball entgegenlaufen, sobald dieser gespielt wurde.
- 5.1.2.2.4 Der Spieler bringt den Ball unter Kontrolle und dribbelt zwischen den ersten beiden Kegeln hindurch.
- 5.1.2.2.5 Der Trainer gibt abwechselnd die Anweisungen „links“ oder „rechts“ und deutet dem Spieler gleichzeitig, wohin er den Ball zu spielen hat.
- 5.1.2.2.6 Der Spieler kann beliebig nahe an das Ziel herandribbeln, bevor er den Ball zwischen dem Kegelpaar hindurchspielt.
- 5.1.2.2.7 Der Trainer rollt dem Spieler den nächsten Ball zu, sobald er wieder an die Startlinie zurückgekehrt ist.
- 5.1.2.2.8 Nach einer Minute ertönt ein Pfiff, um das Ende des Tests anzuzeigen.

5.1.2.3 Wertung

- 5.1.2.3.1 Der Spieler erhält jeweils zehn Punkte, wenn er den Ball korrekt durch das Kegelpaar hindurchspielt.
- 5.1.2.3.2 Berührt ein Ball einen Kegel und geht danach durch das Ziel, so zählt dieser Treffer.



5.1.3 Fußball-Mannschaftseinstufungstest: Schuss



5.1.3.1 Vorbereitung

- 5.1.3.1.1 Strafraum und mit Netz versehenes Tor eines regulären Spielfelds.
- 5.1.3.1.2 Vier bis acht Bälle am obersten Punkt des Strafraumbogens.
(Sollten nicht genügend Bälle vorhanden sein, wird mit vier bis fünf Bällen gespielt. Es muss aber dafür gesorgt sein, dass mittels eines effektiven Rückholsystems immer ausreichend Bälle beim Trainer vorhanden sind.)

5.1.3.2 Durchführung

- 5.1.3.2.1 Der Spieler startet vom Penaltypunkt aus. Er läuft zum ersten Ball, nimmt den Ball auf, dribbelt in den Strafraum und schießt. Er sollte versuchen, den Ball hoch in das Tor zu spielen.
- 5.1.3.2.2 Sobald der Spieler im Strafraum ist, kann er aus jeder beliebigen Distanz auf das Tor schießen.
- 5.1.3.2.3 Sofort nach dem Schussversuch läuft er zurück und wiederholt den Test mit einem neuen Ball.
- 5.1.3.2.4 Nach einer Minute ertönt ein Pfiff, um das Ende des Tests anzuzeigen.

5.1.3.3 Wertung

- 5.1.3.3.1 Der Spieler erhält zehn Punkte für jeden Schuss, mit dem er hoch in das Tor trifft, und fünf Punkte, wenn der Ball vor dem Eintritt ins Tor am Boden aufspringt.