

★ ફૂટબોલ ★

કાયદેસર સ્પેશ્યલ ઓલિમ્પિક્સના નિયમો અમલ કરવા તે બધા ફૂટબોલ રમતની હરીફાઈના નિયમો લાગુ પડે છે. ઇન્ટરનેશનલ સ્પોર્ટ્સ પ્રોગ્રામ તરીકે સ્પેશ્યલ ઓલિમ્પિક્સના નિયમો નિર્મોણ કાયદાઓ ફેડરેશન ઇન્ટરનેશનલના ધી ફૂટબોલ એસોસીએસનનાં આધાર પર ફીફાના નિયમો ફૂટબોલ રમતના કાયદાઓ લાગુ કરવામાં આવ્યાં છે કારણ કે જ્યારે તે સ્પોર્ટ્સના નિયમો ઝગડામાં સ્પેશ્યલ ઓલિમ્પિક્સના રમતગમતના કાયદામાં હોય ત્યારે આવા કિસ્સામાં ઓફિસ્યલ સ્પેશ્યલ ઓલિમ્પિક્સના કાયદાઓ લાગુ પડે છે. એ કસરત બાજ નીચેના ચિહ્નોથી તેમને ચકાસવામાં આવે આ કરવાથી એટલન્ટો ઓફિસ્યલની સ્થિરતા ન હોવાથી તે વ્યક્તિ ફૂટબોલની સોકરની રમતમાં ભાગ લઈ ન શકે.

સેક્સન A (વિભાગ એ)

અધિકારિક ઘટના કાયદેસરની ઘટનાઓ :-

અધિકૃત રમતો:-

- વ્યક્તિગત કૌશલ્ય સ્પર્ધો
- પાંચ એ સાઈડ ટીમ
- સાત એ સાઈડ ટીમ
- અગિયાર એ સાઈડ ટીમ સ્પર્ધો (ફિફાના નિયમ પ્રમાણે)
- Futsal સ્પર્ધો (ફિફાના નિયમ પ્રમાણે)
- યુનિફાઇડ સ્પોર્ટ્સ પાંચ-એ ટીમની સ્પર્ધો
- યુનિફાઇડ સ્પોર્ટ્સ સાત-એ ટીમની સ્પર્ધો
- યુનિફાઇડ સ્પોર્ટ્સ અગિયાર-એ ટીમની સ્પર્ધો



સેક્સન B (વિભાગ બી)

વિભાગીકરણ – ડિવીઝીનીંગ :-

- ટીમના ભાગલા અનુકૂળ ટીમની કુશળતા અને મૂલ્ય આંકવું તેને પહેલા પસંદગીનું સ્થાન આ હરીફાઈમાં એક તરીકે વગીકરણ રાઉન્ડમાં હોય.
- વગીકરણ રાઉન્ડમાં ટીમ ઓછામાં ઓછા બે મૂલ્ય રમતો આઠ મિનિટ સુધી (અગિયાર સાઈડથી)
- ડિવીઝીનીંગ કમીટી ખાતરી કરે કે બધા ગોલકીપરો પૂરતું પ્રમાણસર સંલગ્ન ફરે.

સેક્સન C (વિભાગ સી)

હરીફાઈના ફાયદાઓ:-

અગિયાર સાઈડ વિભાગ (ઇલેવન એ સાઈડ)

➤ અગિયારના સાઈડના નિયમોના હાલના નિયમોના આધાર પર જે ફિફા નીચેના નિયમો ફેરફાર કરે તે પ્રમાણે.

- A. રોસ્ટર સાઈડ જે પરવાનગી જે સાઈડની આપે તે હરીફાઈ કમીટી ને ખાત્રી કરવી કે બધી ઓલિમ્પિક દુનિયાની રમત અને રોસ્ટર સાઈડ ૧૬ ખેલાડીઓથી વધારે ન રાખે.
- B. બદલીની ટીમને પરવાનગી આપેલ છે કે તે બદલી માટેના નામો અને નિયમો પ્રમાણે રોસ્ટરના બદલી પ્રમાણે તે મેદાનમાં પાછો હરીફાઈના કમીટીના નિયમો પ્રમાણે અને આ પ્રમાણેના નમૂના આપેલ છે કે (નીચેના વિભાગ માટે) અને તે માન્ય રાખે તો રમતની ગુણવત્તા અને અર્થપૂર્ણ સૂચક પ્રતિકુલ અને કાઓસમાં ફાળવવું. અસંખ્ય ફેરબદલીની પરવાનગી ખેલાડીઓને રમતગમતના મેદાન પર આપવામાં આવે છે પણ સામે ફેરબદલીવાળો હોવો જોઈએ. ત્યારે ટીમ ભાગ લેતી હોય ત્યારે અગત્યના નિર્ણય અને એકબીજા સાથે આપલે થવી જોઈએ.
- C. રમતનો સમય ગાળો રમતની સમય મર્યાદા
 - ◆ રચના સમિતિ રમતની સમય મર્યાદા શ્રેણીની અંદર ૨ X ૪૫ મિનિટ હાલ્વડ શક્તિના આધાર પર લેવલ કુદરતી પરિસ્થિતિ અને જે ટીમ રમે એના પર છે.
 - ◆ ઓછામાં ઓછી રમતની પરવાનગી ૨ X ૨૦ મિનિટની છે.
- D. એના એવા કારણમાં સખત તડકો હોવાથી હરીફાઈના સત્તાવાળાઓ કે જે મુખ્ય રમત ગમતના હોદ્દેદાર અને કમિટીના સભ્ય (દાત. મેદાનના મેનેજર) તે સંકેત રેફરીને આપે કે પાણીના સમય માટે ઓછામાં ઓછી ત્રણ મીનીટ આપવી સ્વભાવિક રીતે રમત અટકાવી અને ઓછામાં ઓછું દરેક મધ્યાંતરે અને દરેક અર્ધી રમતે.
- E. Over Time :- Penalty Kick
સમય ઉપરાંત પેનલ્ટી કીક
રમતના નિયમિત જોડાણમાં

- ◆ નિયમિત લીગ રમતમાં જે ટાઇ થાય તે ફાઇનલ ગણવામાં આવે છે.
- ◆ ટુનોમેન્ટની રમતમાં સમય મર્યાદા ઉપરાંત રખાઇ હોય તો ટાઇ અટકાવાય. બે ગોલ્ડન ગોલ કરો તો તે સમયમાં અને જે પહેલો ગોલ કર્યો હોય તે જીત્યુ કહેવાય
- ◆ .૧૧-એ સાઇડ માટે આ સમય દરેકને સાત અને અડધી મિનિટ.
- ◆ અને જો રમત સરખી રીતે બરાબર થતી હોય ત્યારે વધારાના સમય બાદ ઇન્ડિય સજા ઉપયોગ કરવામાં આવે છે. કારણકે રમતનો નિર્ણય લેવાનો છે.
 - એ) પાંચ ખેલાડી દરેક ટીમમાંથી પસંદ કરવાના છે અથવા તો લેવાના છે.
 - બી) દરેક ખેલાડી પેનલ્ટી કિક મારી શકે અને એક પછી એક વારાફરતી દરેક શોટ મારી શકે.
 - સી) જે વધારેમાં વધારે સ્કોર પેનલ્ટીમાં કિક માર્યો પછી કરે તો તેને વિજય ઘોષિત કરવામાં આવે.
 - ડી) તેમ છતાંયે રમત પાંચ કિકથી બરાબરી પર આવે, અને આમ છતાંયે પેનલ્ટી કિક આગળ ધપાવે અને જ્યાં સુધી “ગોલ્ડન ગોલ” ટીમના સભ્યો અને તે પણ ગોલકીપર પણ સામેલ કરવામાં આવે જ્યા સુધી વિજેતા કોણ રહેશે તે નક્કી ન થાય ત્યાં સુધી .

- F પાટલી વિસ્તાર (Coaching from the bench area)

- ◆ દરેક બેન્ચ એરીયા તે દરેક ટીમને માટે જોગવાઇ કરવામાં આવે છે.
- ◆ દરેક બેન્ચ એરીયા મર્યાદામાં રેકેટ એંગલથી અલગ નિશાની તારવવામાં આવે છે. ૧૫ M લંબાઇ સાઇડ લાઇન ઉપર નિશ્ચિત સ્થાન શોધી કાઢવું અને ૫ મીટર આડુ સાઇડ લાઇનથી અને ૧૦ M થી અધે લાઇન સુધી.
- ◆ દરેક જગ્યાની અંદર ટીમ બેસવાની વ્યવસ્થા કરવામાં આવે છે.
- ◆ અવેજીના ખેલાડીઓ અને તાલીમ કોચ આપનારા અને તેઓને ચોક્કસ જગ્યાએ કે તેઓ બેન્ચ એરીયા ઉપર બેસે અને જ્યારે બદલીનો ખેલાડી બદલાવાનો હોય ત્યારે સાવધાની રાખવી.

- ◆ તાલીમ આપનારાઓએ આ સમયે મર્યાદિત રીતે પોતાની બેન્ય વિસ્તારમાં બેસવું અને મૌખિક પ્રોત્સાહન આપવું.

- G .મૌખિક નિંદા ખેલાડીઓ અને ઉચ્ચ અધિકારી અથવા અતિશય અને સ્પષ્ટ નિશ્ચિત શીખવાડવું સાઇડ લાઇનથી બહારથી અને તે ગણતરીમાં લેવું.તે રમતવીરનો માણસ થઇને આચરણ ન કરવાથી તેને રેફરી તરફથી ચેતવણી અને જો આવું અતેણુંક જારી રાખે તો રેફરીનો હક્ક થાય કે સામેના તાલીમ આપનારનાને મેદાનમાં કાઢી મૂકવાની ફરજ પડે છે.

૨) Five – A – Side (out Door) પાંચ સાઇડ બહારના

(એ) રમતનું મેદાન

- પહેલાતો મેદાન લંબચોરસ હોવું જોઇએ. વધારેમાં વધારે લંબાઇ ૫૦ X ૩૫ M અને વધારેમાં વધારે ૪૦ X ૩૦ M. વધારે નાનું મેદાન તે નાની ટીમો માટે ભલામણ કરે.
- મેદાન નીચે પ્રમાણે નોંધવાનું જુઓ પાંચ એ સાઇડ મેદાનનો નકશો.
- ગોલની સાઇઝ આશરે ૪ M X ૨ M ગોલ એરીયા ૮ મી. X ૧૨ મી.
- ૪) ઘાસવાળા મેદાનમાં રમવાનું હોય છે

(બી) દડો

- વર્ષે ૮ થી ૧૨ દડા નંબર ૪ (૬૬ સે.મી થી વધારે અને ૬૩.૫ સે.મી થી ઓછો ઘેરાઓ ન હોવો જોઇએ.
- ૧૨ વર્ષે થી ઉપર દડા નંબર ૫ (૭૦ સે.મી થી વધારે અને ૬૮ સે.મી થી ઓછો ઘેરાઓ ન હોવો જોઇએ

(સી) Numbers of Players

અન્ય ખેલાડીઓ

- આ પરવાનગી રોસ્ટર સાઇઝની કોમ્પીટીશનના કમીટી (નિમાણે) નિર્ણય કરે છે અને તે સ્પેશ્યલ ઓલિમ્પિક્સ વર્લ્ડ ગેમ્સ માટે રોસ્ટર સાઇઝ દસ ખેલાડીથી વધુ ન હોવા જોઇએ.
- આ રમત બે ટીમ વચ્ચે હોવી જોઇએ અને દરેક માટે પાંચ ખેલાડી હોવા જોઇએ અને એમાંથી એક ગોલકીપર હોવો જોઇએ રમતના મેદાન ઉપર ઓછામાં ઓછા ત્રણ ખેલાડીઓ ગમે ત્યારે ગમે તે સમયે હોવા જોઇએ.

- બદલીના ખેલાડીઓ ગમે તેટલા હોઈ શકે ખેલાડીઓ પાછા રમતના મેદાન ઉપરથી ચાલ્યા જાય જ્યારે તેમની બદલીના ખેલાડીની નોંધણી થઈ ગઈ હોય ત્યારે. જ્યારે સીમા મર્યાદા બહાર હોય ત્યારે બદલીના ખેલાડીઓ બદલી શકાય છે. અને તે સમયમાં જ ગોલ ક્યો બાદ તે સમયમાં અથવા તો જ્યારે ઇજાના ટાઇમે તાલીમ આપનારાઓ સંકેત કરે ત્યારે ફેરબદલીનો ખેલાડી મેદાન ઉપર મોકલાવાય.

(ડી) ખેલાડીના સાધનો

- શર્ટ નંબરવાળા હોવા જોઈએ
- સીન પેડ હોવું જરૂરી છે.
- ફૂટબોલ શુઝ



(ઈ) રેફરી- એક મુખ્ય રેફરી

(એફ) લાઇન્સ મેન-બે લાઇન્સ મેન



(જી) Duration of the Game :

- રમતની સમય મર્યાદા પંદર મિનિટના બે સરખા તબક્કામાં પાંચ મિનિટના અડધા સમયના મધ્યાંતરમાં વહેંચાશે રમતના સમયના ધ્યાનની જવાબદારી રેફરીએ રાખવી જોઈએ
- જો સમય મર્યાદા પહેલાં (ટાઇ) સરખા થાય તો બે થી પાંચ મિનિટ “ ગોલ્ડન ગોલ” સમય મર્યાદા ઉપર સમયગાળો વાપરવામાં આવે છે અને ત્યારબાદ રમતસરના પ્રમાણમાં ચાલે (તો જેને પહેલો ગોલ ક્યો હોય તેનો વિજય થાય) ત્યારબાદ પણ રમત સરખી રહે તો પેનલ્ટી કીક નો વપરાશ થાય અને એને જે ટાઇમ સરખે સરખા હોય તેને તોડી નાખવામાં આવે

(એચ) Start of play (રમતની શરૂઆત)

- દડાને કીક મારો જ્યાં સુધી એક આખું પરિભ્રમણ ના થાય ત્યાં સુધી મધ્યબિંદુથી આગળ બીજા



ખેલાડીઓને અડકે તે પહેલા

(આઈ) Ball in and out of Play (રમતમાં બોલ અંદર અને બહાર)

- જ્યારે બોલ સાઈડ લાઇનની ઉપર હોય ત્યારે પરિણામ કીક (ઇન) અંદર હોય.
- બોલ જ્યારે અંદર લાઇનની ઉપર ગોલ ક્લીયરન્સની અંદર અથવા તો કોર્નર કીક
- દડો બહાર લાઇનની ઉપર હોય ત્યારે રમતની બહાર હોય.

(જે) Goal Clearance (ગોલ સ્પષ્ટતા)

- જ્યારે દડો ગોલ લાઇનની બહાર થી પસાર થાય છે ત્યારે (ગોલ ની અંદર નહીં) અને છેલ્લી રમત પહેલા રમી હોય અને સામેના ખેલાડી પર હુમલો થયો હોય અને ત્યારે ગોલ કીપર પોતાના પેનલ્ટી એરીયા માં ઉભો હોય ત્યારે તે પાછો દડાને ફેંકશે અને રમત પેનલ્ટી એરીયાની અંદર હોય ત્યારે (દડો જમીનને અને બીજા ખેલાડી દ્વારા હાફ વે લાઇન પસાર કરતા પહેલા) બોલને હલકો રમવો અને જેમ બને તેમ જલ્દી પેનલ્ટી એરીયાની બહાર પસાર કરવો
- ગોલ સ્થળના ઉપરના નિયમો લાગુ થાય જ્યારે ગોલ કીપર તેની મૂળ જગ્યા ઉપર હોય અને બે હાથ વડે તે હજુ રમતમાં સામેલ છે.
- Infringement Penalties (ઉલ્લંઘન પેનલ્ટીઝ)



- ◆ જ્યારે ગોલ કીપર દ્વારા બોલને ફેંકવામાં આવે અને ગોલ કીપરના બોલ ઉપરથી મેદાનમાં આવે અને ખેલાડીને અડક્યા ન હોય અને જમીનને અડક્યા ન હોય ત્યારે રેફરી પરોક્ષ (અંદરની ડાયરેસન) ફી કીક સામેની ટીમને મધ્યાંતર લાઇનથી ગમે તે પોઈન્ટથી ફેંકવાનું કહે.
- ◆ ગોલ કીપરના ફેંકવાથી અને સામે પક્ષના ખેલાડીને તે બોલ અડકે તો પેનલ્ટી એરીયાની અંદર તો તે ફેંકવાની પ્રક્રિયા પાછી થાય.
- ◆ સ્કોરીંગની પ્રક્રિયા જો આખો દડો તે સંપૂર્ણપણે ચોકડી ચિહ્ન લાઇનની અંદરના ભાગમાં જાય તો તે ગોલ માન્ય કહેવાય.
- ◆ ભુલો અને ગેરવર્તુણક જેથી ૧૧-એ સાઈડ સ્વાકારવી અને ઓફ સાઈડમાં ટેપીંગ ધક્કો અને હેન્ડબોલ (એટલે શરીરના કોઈ પણ ભાગને અડકવું)

અથવા તો સીધા ફ્રી કીકમાં રૂપાંતર થાય. આડરૂપ અને જોખમી રમતનું પરિણામ પરોક્ષ આવે.

- ◆ **કાઉન્ટી સમજૂતી** - જ્યારે ખેલાડીને રમતમાંથી કાઢી મુકવામાં આવે અને તેને બે પીળા કલરના કાર્ડ અથવા તો લાલ કલરના કાર્ડ તે ખેલાડી પાછો રમતમાં નિયમ પ્રમાણે આવી ન શકે. એની ટીમને બે મિનિટ સુધી બીજા ખેલાડી ઉપર નિર્ભર રહેવું પડે જ્યાં સુધી બીજો ગોલ બે મિનિટ પહેલા ન થાય અને આવા સમયે નીચેના નિયમો લાગુ કરવા.

- (૧) ધારો કે પાંચ ખેલાડી ચાર ખેલાડીની સામે અને તે ટીમે ઘણા બધા ગોલ કર્યા હોય તો તે ટીમ ચાર ખેલાડીઓથી માન્ય રાખવામાં આવે.
- (૨) ધારો કે બંને ટીમો ચાર ખેલાડીઓથી રમાતી હોય અને ધારો કે ગોલ થયો અને બન્ને ટીમે તેને સમાપન કરેલ છે.
- (૩) ધારો કે પાંચ ખેલાડી ત્રણ અથવા ચારની સાથે ત્રણની સામે અને તે ટીમમાં વધારે ગોલ થયા હોય તો તે ટીમમાં ત્રણ ખેલાડીની સાથે એક વધારાના ખેલાડીને સામેલ કરી શકાય.
- (૪) જ્યારે ટીમ એક બિમાર ખેલાડીઓ સાથે ગોલ કરે ત્યારે રમત ચાલુ રાખે ત્યારે બન્ને ટીમમાં એક એક ખેલાડી સામેલ થાય.
- (૫) જ્યારે ટીમ એક બિમાર ખેલાડીઓ સાથે ગોલ કરે ત્યારે રમત ચાલુ રાખે ત્યારે બીજા ખેલાડીઓનો સમાવેશ ન થાય - જે ખેલાડી બદલીમાં તે રમતમાં આવ્યો છે. અને બે મિનિટ પછી રેફરીને સંકેત કરીને અને જ્યારે બોલ મર્યાદાની બહાર હોય ત્યારે.

(કે) Re Start Exception: પુનઃ અપવાદ

રી સ્ટાર્ટ અપવાદ કરવો

- જ્યારે ફ્રી કીક બચાવ ટીમની પોતાની પેનલ્ટી એરિયામ આવે ત્યારે ગોલકીપર દ્વારા ફેંકવામાં આવે છે.

(એલ) Free Kick (ફ્રી કીક)

- બધી સ્વતંત્ર કિકોમાં વિરોધી ખેલાડીઓને કમસે કમ દડાથી પાંચ મીટર આરંભ દૂર રાખવામાં આવે છે.

(એન) Penalty Kick (દંડનિય કિક)

- ફી કિક ૭ મી લાઇન ઉપરથી કરવામાં આવે છે. બધા ખેલાડીઓ કીકર અને ગોલકીપરને સ્વીકારે છે ગોલકીપર પોતાની ગોલ લાઇન ઉપર જ્યાં સુધી પેનલ્ટી કીક થાય નહીં ત્યાં સુધી ઊભો રહે છે.

(એમ) Kick in (Equivalent to the throwii ii-a-side)

કીક ઇન (બરાબરી થ્રો કરવાથી અંદર ૧૧-એ-સાઇડ)

- જ્યારે દડો આખો સાઇડ લાઇન ઉપરથી પસાર થાય છે ત્યારે તે કીક પાછી રમતની અંદર આવે છે જ્યારે જે જગ્યાએ તમે લાઇનને સાઇડ લાઇન ઉપરથી પાર કરી હતી. જ્યારે સામેની ટીમનો એક ખેલાડી બીજા ખેલાડીને કીક મારતા પહેલા અડક્યો ત્યારે બોલ ત્યાંના ત્યાં રહ્યો. તે ટાઇમે સંકેત મળ્યો કે રમતને તરત જ ચાલુ રાખો અને એટલું બધું અંતર કાપી લીધું તેના પરિભ્રમણમાં તે બોલ ન રમી શક્યો જ્યાં સુધી બીજા ખેલાડીને અડક્યો નહીં. સામેની ટીમના ખેલાડીઓ સ્વેચ્છાએ પાંચ મીમી ના અંતરે જ્યારે ફી કીક લેવામાં આવી.
- ફી કીક ઇન કર્યું ત્યારે સીધો ગોલ સ્વીકારવામાં આવતો નથી
- જ્યારે બોલ ઇન દ્વારા થયો ત્યારે ગોલકીપરે બોલને સ્વીકાર્યો નહીં

(ઓ) Infringement Penalties (ઉલ્લંઘન પેનલ્ટી)

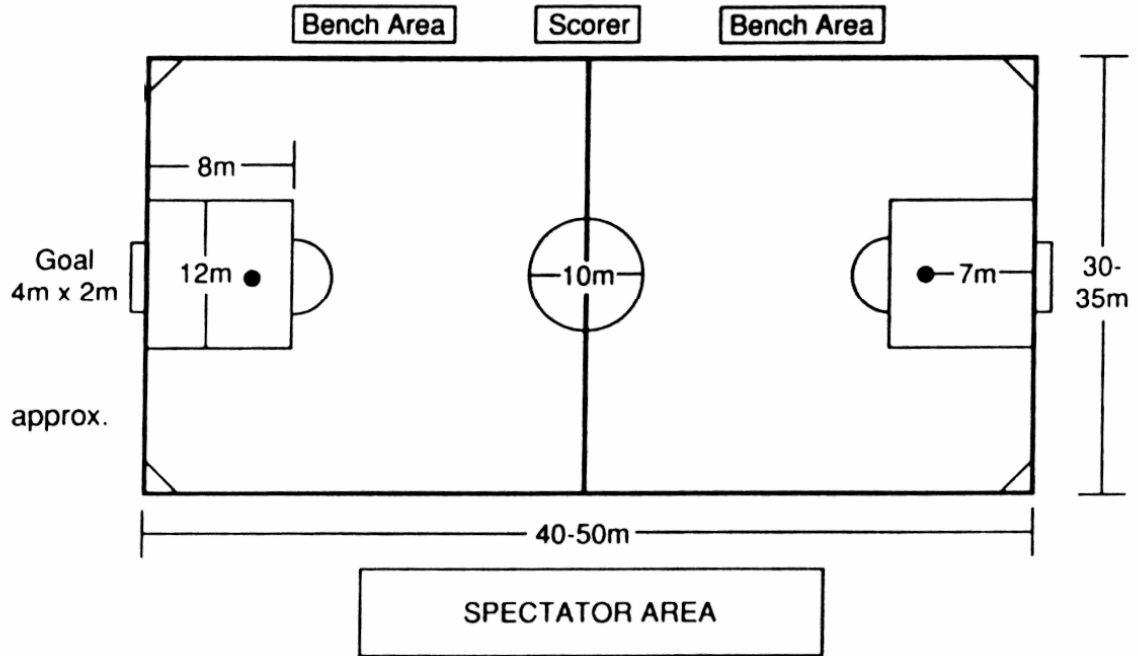
- જો ખેલાડી બીજાવાર પહેલા તે અડકેલો બીજા ખેલાડી સાથે બોલને રમે તો ઇનડાયરેક્ટ કીક સામેની ટીમને આપવામાં આવે જ્યાં તેનાથી મૂળ જગ્યા ઉપર ભૂલ હતી.

(પી) Corner Kick (કોર્નેર કીક)

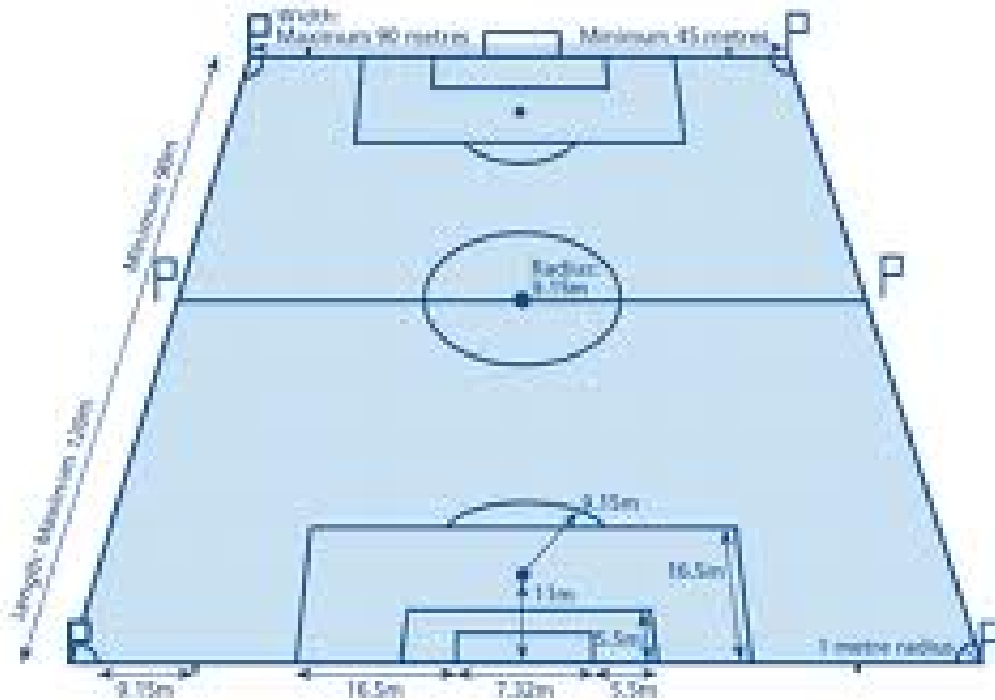
- અંદર, હુમલાખોર ટીમ સામે તેઓને પુરસ્કાર મળ્યો. જ્યારે સામેવાળી ટીમ રક્ષણવાળી ટીમનો ખેલાડી બોલને કીક તે/તેણી પોતાની એન્ડ લાઇન ઉપરથી. સામેના વિરોધી પક્ષના ખેલાડી જ્યાં ૫ મીટર બોલ થી દૂર રહેશે.

પાંચ એ સાઇડ લાઇન મેદાન

Five-A-Side Field



Metric Measurements



❖ Indoor Football- અંદરની ફૂટબોલ ફ્યુસલ (Futsal)

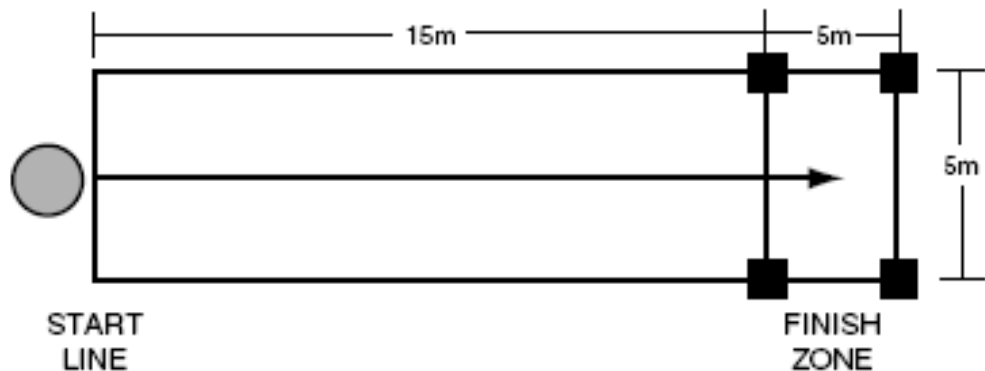
હાલના સ્પેશ્યલ ઓલિમ્પિક્સ અંદર ફૂટબોલના મેદાન આપતા નથી (ફ્યુટસલ) કારણકે દુનિયાની રમતની સરખામણીમાં. હાલના તબક્કે સ્પેશ્યલ ઓલિમ્પિક્સ રમતના માળખાને ઉત્સાહ આપે છે કે જ્યાં વધારે લોકપ્રીય હોય સ્પેશ્યલ ઓલિમ્પિક્સના કાયદાઓ પહેલાના કાયદા કરતા હાલના કાયદા જે ફ્યુસલના નિયમો છે, તે કીક દ્વારા દર્શાવ્યા છે.

❖ વ્યક્તિગત કૌશલ્ય હરીફાઈ

આઇ.એસ.સી વાળાએ વિશિષ્ટ રચના નીચા શક્તિવાળા કસરતબાજ માટે કે જેઓ હજુ નિષ્ણાંતને વિકસાવ્યું નથી અને આ ટીમના સોફ્ટને ભાગ લેવા માટે અને જે ખેલાડીઓ આ રમતમાં ભાગ લેતા નથી કારણકે તેને કામકાજમાં રહેવું પડે છે.આઇ.એસ.સી ત્રણ ઘટકોથી બનેલું છે. નિશાનેબાજ અને દોડવાની તથા કીક મારવાની. હરીફાઈ પહેલા તે વિભાગ્ય રાઉન્ડમાં જાય ત્યાં દરેક કસરતબાજ પોતાની કાબેલીયાત એકવાર દેખાડે. જ્યારે ત્રણ ઘટનાની પૂરેપૂરી સંખ્યા તે ખેલાડીને પોતાના વિભાજ્ય ગ્રુપમાં બીજા સરખે ભાગે હરીફાઈના (મોડેલ) રાઉન્ડમાં રાખવા પડે.મેડલ (રાઉન્ડ) હરીફાઈના એક તબક્કામાં દરેક ખેલાડી પોતાની દરેક ઘટનામાં બે વાર કુશળતા દાખવે. સંપૂર્ણ સ્કોર બે હરીફાઈઓના તબક્કામાંથી તેનો સમાવેશ તેના ફાઇનલ સ્કોરમાં સમાવેશ થશે.

• વ્યક્તિગત કૌશલ્ય સ્પર્ધા •

ડ્રીબલીંગ



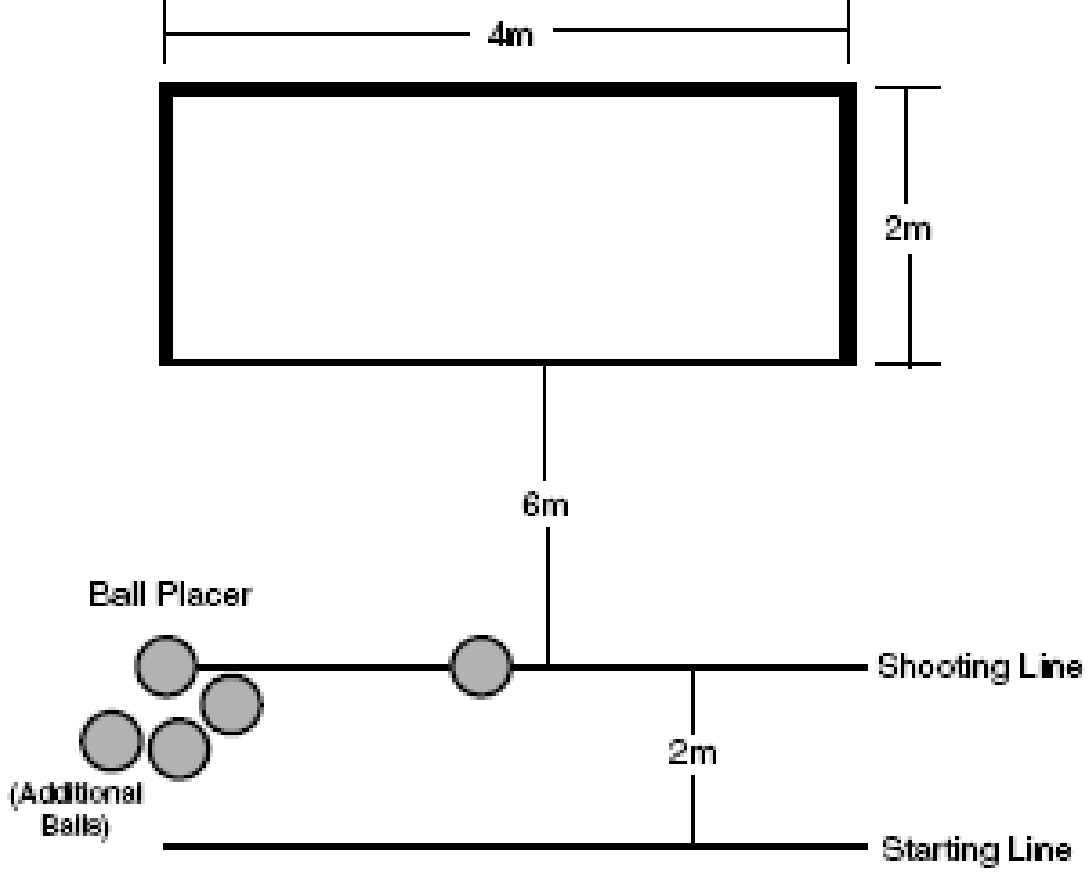
Scoring conversion chart:

Dribble Time (Seconds)	Point Score
5–10	60 points
11–15	55 points
16–20	50 points
21–25	45 points
26–30	40 points
31–35	35 points
36–40	30 points
41–45	25 points
46–50	20 points
51–55	15 points
55 or more	10 points

ડ્રીબલીંગ એબીલીટી ટેસ્ટમાં સ્કોર મેળવવા માટેના નિયમો

- ડ્રીબલીંગ એબીલીટી ટેસ્ટમાં ઓફિસ્યલ વ્હીસલ વગાડશે એટલે એથલેટ્સ Start લાઈન પરથી ડ્રીબલ કરવાનું શરૂ કરશે અને તે Finish જોનમાં પૂરું કરશે.
- એથલેટ્સનો બોલ Finish જોનની બહાર ગયો હોય તો એથલેટ્સે તે બોલને Finish જોનની અંદર લાવી સ્થિર કરવાનો રહેશે. જ્યાં સુધી એથલેટ્સનો બોલ સ્થિર નહીં થાય ત્યાં સુધી ઓફિસ્યલ સ્ટોપવોચ ચાલુ રાખશે.
- ડ્રીબલીંગ એબીલીટી ટેસ્ટમાં એથલેટ્સની જે સેકન્ડ થઈ હશે તે પરથી તેના પોઈન્ટ મુકવામાં આવશે.

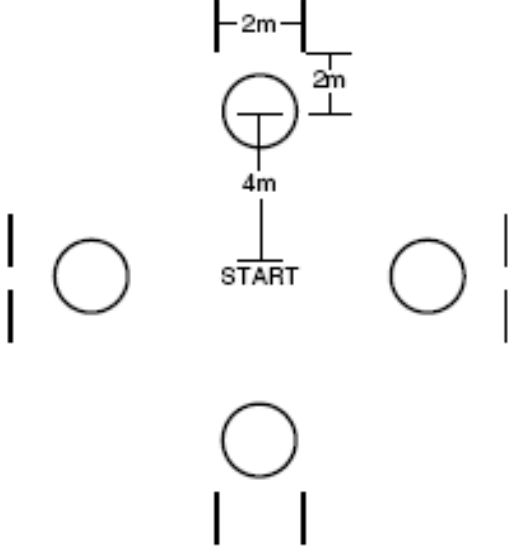
શુટીંગ



શુટીંગ એબીલીટી ટેસ્ટમાં સ્કોર મેળવવા માટેના નિયમો

- આ એબીલીટી ટેસ્ટમાં એક એથલેટ્સ પાંચ શુટ કરવાના રહેશે.
- શુટીંગ એબીલીટી ટેસ્ટમાં એથલેટ્સે Starting લાઈનથી ફ્રીબલીંગ શરૂ કરીને Shuting લાઈન પરથી બોલને શુટ કરવાનો રહેશે.
- એથલેટ્સ એક શુટ કરે એટલે તેને ૧૦ પોઈન્ટ મળશે. અને જો બોલ ગોલપોસ્ટની બહાર જાય તો તેને ૦ પોઈન્ટ આપવો.

રન એન્ડ કીક



Scoring conversion chart:

Dribble Time (Seconds)	Point Score
5-10	60 points
11-15	55 points
16-20	50 points
21-25	45 points
26-30	40 points
31-35	35 points
36-40	30 points
41-45	25 points
46-50	20 points
51-55	15 points
55 or more	10 points

- ખેલાડી સ્ટાર્ટિંગ લાઇન પર ઉભો રહેશે.
- સ્ટાર્ટિંગ લાઇનની ચારે દિશામાં સ્ટાર્ટિંગથી ચાર મીટર દૂર બોલ મુકવામાં આવશે અને બોલ થી બે મીટર દૂર કોન મુકવામાં આવશે.
- ખેલાડી સ્ટાર્ટિંગ લાઇનથી દોડીને જઇ બોલને કીક મારશે.
- ખેલાડી બોલને કીક માર્યો બાદ પાછો સ્ટાર્ટિંગ લાઇન પર આવશે.
- ખેલાડી ચારે દિશામાં મુકેલા બોલને વારાફરથી કીક મારશે.
- ખેલાડી પ્રથમ બોલને કીક મારે ત્યારથી ઘડીયાળ શરૂ કરવી અને ચોથાબોલને કીક મારે ત્યારબાદ ઘડીયાળ બંધ કરવી

સ્કોરીંગ

- જો ખેલાડી એક સાચો ગોલ કરે તો પાંચ પોઇન્ટ મલશે.
- ખેલાડીએ જેટલા સમયમાં ચારે બોલને કીક મારી હશે તે સમય પ્રમાણે તેને ગુણ મલશે.
- સ્કોરીંગ ચાલે નીચે મુજબ છે.