



Règlement Special Olympics Belgium

Football

Jun 2017

Special Olympics
Belgium





Sommaire

Règlement de la compétition	3
Cartes Jaunes /Rouges	3
1. Joueurs	3
2. Coachs	4
Classement après la compétition	4
Match nul	5
Divisioning	5
Maximum Effort rule	6
Procédure de plainte	7
Équipement de football	7
Terrain	8
Protocole d'avant match	9
Protocole après le match	10
Règles de compétition	10
Unified Sports Compétition 7-a-side	14





Règlement de la compétition

La compétition se jouera selon les règles officielles de Football de Special Olympics (Janvier 2016, site-web Special Olympics Inc). Les règles de la FIFA sont d'application pour les situations qui ne sont pas reprises au règlement Special Olympics Football. Les règles de Special Olympics ont toujours préséance sur la FIFA.

En accord avec les "Special Olympics General Rules", tous les joueurs de toutes les équipes doivent avoir la possibilité de participer à la compétition sur une base régulière.

Pour assurer cela, les directives suivantes s'appliquent:

1. Les matchs de divisioning durent 15 minutes maximum.
2. Les matchs de compétition durent 30 minutes (2 x 15 minutes).
3. Changement de joueurs autorisés en cours de matchs.
4. Jusqu'à 12 joueurs peuvent être inclus sur le "team roster" pour l'ensemble du tournoi.
5. Le "field manager" contrôlera les changements et veillera à ce que tous les joueurs jouent au moins 30% lors de chaque divisioning.
6. Le "field manager" contrôlera les changements et veillera à ce que tous les joueurs jouent au moins 30% lors de chaque compétition.

Cartes Jaunes /Rouges

1. Joueurs

Cartes jaunes s'ajouteront tout au long du tournoi (compétitions/finales). Une deuxième carte jaune signifie que ce joueur est exclu le prochain match.

Les joueurs qui reçoivent une carte rouge (ou deux cartes jaunes dans le même match) sont exclus pour la durée restante de ce match et pour le match suivant.

Cartes jaunes obtenus lors du divisioning tombent après le divisioning et ainsi ont aucun effet sur la compétition.

Cependant, les cartes rouges obtenus pendant le divisioning seront transférées au premier match de la compétition.





2. Coaches

Il est prévu que les coachs encouragent calmement. Ils doivent toujours rester dans la zone de coaching.

Il ne peut y avoir qu'UN COACH DEBOUT (tous les autres coachs (maximum 2) restent tout comme les joueurs remplaçants sur les bancs).

Insulter les joueurs, des fonctionnaires ou un coach outrageusement est considéré comme "inapproprié" et peuvent résulter d'un avertissement par l'arbitre. En cas d'un comportement inacceptable persistant à l'arbitre, le coach peut être expulsé en zone publique. Les coachs sont obligés de mettre leur brassard (rouge) pendant les matches. Les brassards seront fournis par Special Olympics Belgium.

Si un coach est disqualifié lors d'un match, il est alors considéré comme une carte rouge et il sera exclu pour le prochain match. Selon le rapport de l'arbitre le comité des sports peut envisager d'autres sanctions.

Classement après la compétition

Le classement après la compétition est fait sur base des critères suivants:

Gagné:	3 points
Match nul:	1 point
Perdu:	0 points

Le classement de chaque équipe dans chaque groupe est déterminé comme suit:

- a. plus grand nombre de points obtenus dans tous les matches de groupe
- b. différence de buts dans tous les matches de groupe
- c. plus grand nombre de buts marqués dans tous les matches de groupe

Si deux ou plusieurs équipes sont toujours à égalité sur la base des trois critères ci-dessus, leur classement sera déterminé comme suit:

- d. plus grand nombre de points obtenus dans les matches de groupe entre les équipes concernées
- e. la différence de buts des matches de groupes entre les équipes concernées
- f. plus grand nombre de buts marqués dans les matches de groupe entre les équipes concernées
- g. Tirage au sort par le Comité des Sports





Match nul

Pendant les matches de groupe en cas de match nul, on garde le match nul (aucun gagnant). Un extra-time est utilisé en cas de match nul lors des matches de finales croisées et le tour final (médailles). L'extra-time est de 2 x 5 minutes.

Si le score est toujours nul après l'extra-time, il y aura des tirs au but.

Procédure:

- Uniquement les joueurs qui se trouvent **sur le terrain à la fin de l'extra-time** peuvent participer aux tirs au but.
- Tous les joueurs se rassemblent dans le cercle central.
- Le coach fait une liste avec l'ordre de 5 joueurs qui vont tirer les 5 premiers tirs au but et la donnera à l'arbitre.
- L'arbitre choisi le but où les tirs doivent être exécutés.
- L'arbitre fait le tirage au sort (toss) et l'équipe du capitaine gagnant commence les tirs au but.
- Les tirs sont exécutés alternativement entre les équipes. L'équipe qui marque le plus de buts gagne.
- Si, après les 5 premiers tirs au but, les deux équipes sont à égalité, les tirs continuent dans le même ordre avec les autres joueurs sur le terrain jusqu'à ce qu'une équipe marque un but de plus que son adversaire.
- Les équipes signalent à l'avance le gardien pour les tirs au but. Si le gardien se blesse pendant les tirs au but, il peut être remplacé par un autre joueur.
- (Pour le reste il faut regarder le règlement du FIFA penalty kick.)

Divisioning

Les équipes sont mises en série basées sur leur niveau de compétence (football) pour assurer une compétition équitable et équilibrée.

Il y aura qu'une catégorie d'âge (12 et plus). Les équipes avec des joueurs plus jeunes doivent se rendre compte qu'ils vont jouer dans une compétition avec des joueurs plus âgé/adultes.

Il y aura seulement une compétition hommes. Les femmes y peuvent intégrer une équipe mais l'équipe sera considérée comme une équipe masculine.





On essayera de mettre 4, 5 ou 6 équipes dans le même niveau de compétence.

Le divisioning aura lieu l'avant-midi de la première journée (jeudi). Chaque match dure 15 minutes maximum.

Le divisioning sera fait par le comité du divisioning.

Pour obtenir un divisioning honnête chaque joueur devrait jouer au moins 5 minutes pendant chaque match du divisioning.

Le coach est obligé de jouer avec sa meilleure équipe pendant tous les matchs du divisioning.

Tous les joueurs devront jouer sur leur position prévue pendant tous les matchs du divisioning.

Toutes les équipes joueront au moins 2 matchs du divisioning (voir plus!).

Après le divisioning le comité du divisioning définira les groupes de la compétition finale.

Maximum Effort rule

La règle « Maximum Effort » est très importante pour avoir une compétition honnête et attrayante.

Le comité du divisioning observera ce principe pendant tous les matchs du divisioning.

Le coach est responsable pour que les joueurs jouent honnêtement et plein de dévouement le jeu pendant tous les matchs (divisioning et compétitions).

Les coaches doivent inconditionnellement soutenir et appliquer ce principe de « Maximum Effort » afin d'éviter des sanctions (imposées par le Comité de Sports).

Une équipe ne jouant pas le jeu honnêtement (différence de rendement notable entre la compétition et le divisioning) peut être disqualifiée et une des sanctions suivantes peut être prise:

- Exclusion du coach.
- L'équipe sera mise sous la supervision (avertissement)
- Perte de points
- Adaptation du classement
- Exclusion de l'équipe





Procédure de plainte

- Le coach est le seul qui peut porter plainte.
- Les formulaires pour porter plainte seront disponibles au Sports Information Desk (tente)
- La plainte doit être remise dans un délai de 30 minutes après la fin du match auprès du Sports Information Desk.
- Uniquement les plaintes qui répondent aux directives énumérées ci-dessus seront traitées.
- La plainte sera traitée par le "Sports Rules Committee" (SRC). Ce Comité est composé d'un coach de football, un responsable technique (TD) et la personne responsable des arbitres.
- La décision prise par le SRC est définitive.

Des plaintes concernant des décisions d'arbitrage (pendant les matches) ne sont pas recevables. Ces décisions sont prises de l'avis/point de vue de l'arbitre. Des décisions arbitrales ne peuvent qu'être annulées par l'arbitre lui-même et cela pour le « redémarrage » du jeu (FIFA).

Divisioning n'est jamais accepté comme un motif de plainte.

Équipement de football

1. L'**équipement de base** d'un joueur comprend un maillot/short/chaussettes/protège-tibias et chaussures de foot.
2. Les **vêtements du gardien** doivent être d'une couleur différente de celle de l'équipe, de l'arbitre et de l'équipe adverse.
3. Chaque joueur doit avoir un **dossard** (numéro sur le short est recommandé mais pas obligatoire).
4. Chaussures de foot doivent être des **multistuds** (gazon synthétique) ou des **studs en plastique**. Des studs en métal sont interdits.
5. Le **capitaine** de l'équipe porte un **brassard (couleur différente du maillot)**.
6. Bagues, piercings, montres ou autres **bijoux ne peuvent pas être portés**.
7. Porter **des lunettes est autorisé**. Des lunettes de sport sont vivement recommandées.
8. Les joueurs ne peuvent **pas porter des objets/attributs** qui peuvent blesser d'autres





joueurs ou risque de provoquer un avantage pendant le jeu.

9. Les joueurs peuvent porter un bracelet ou une médaille qui ont **une signification médicale** ou de reconnaissance. Ceux-ci devraient être collés sur le corps (poignet/poitrine).
10. Les maillots **ne portent pas de publicité**. Le logo du club et la marque des équipements ne sont pas considérés comme publicité.
11. **Une protection de blessure doit** bien être enveloppée et être approuvée par l'arbitre.
12. Tous les joueurs doivent **porter leur carte d'accréditation** au contrôle de l'uniforme (pas pendant le jeu).

Équipement

Toutes les équipes devront avoir deux maillots de couleurs différentes à leur disposition lors de tous les matches.

Terrain

Les matches se jouent avec un ballon numéro 5.

Les équipes doivent avoir leurs propres ballons de foot pour l'échauffement

Les matches se jouent sur gazon naturel et/ou synthétique.

Un terrain d'échauffement séparé sera prévu.

Tous les terrains de foot seront tracés et marqués conformément au règlement SOI 7-a-side.

Les deux équipes ont une zone technique (avec des chaises pour les réserves et les coachs) et une zone de coaching.

Seulement un coach peut être debout pendant le match.





Protocole d'avant match

La présence d'une équipe une heure avant le début du match est la responsabilité du coach.

- Les équipes peuvent commencer leur échauffement sur le terrain d'échauffement à partir d'une heure avant leur match.
- Les équipes se présentent 30 minutes avant le match au 'Staging Area' (tente) pour:
 - a. contrôle carte d'accréditation
 - b. contrôle équipement de foot
 - c. contrôle feuille de match (noms/dossards)
- Les deux équipes vont sous la direction de leur arbitre vers le terrain et s'installent dans leur zone technique.
- Les deux coachs s'adressent à la table des officiels. L'arbitre a une brève conversation avec les coachs par rapport aux règles/la procédure de changement/ fair-play....
- Les deux équipes (tous les joueurs) sont dirigées vers le centre du terrain par l'arbitre.
- Les deux équipes sont mises en face de la tribune et la table des officiels.
- L'arbitre siffle une première fois et demande aux joueurs de saluer le public.
- L'arbitre siffle une deuxième fois et demande aux joueurs de se serrer la main (procédure FIFA).
- Les joueurs s'alignent. Les réserves vont vers la zone technique.
- L'arbitre appelle les deux capitaines pour le tirage au sort (toss). Éventuellement les fanions ou petit drapeaux peuvent être remis.
- Le match peut commencer.



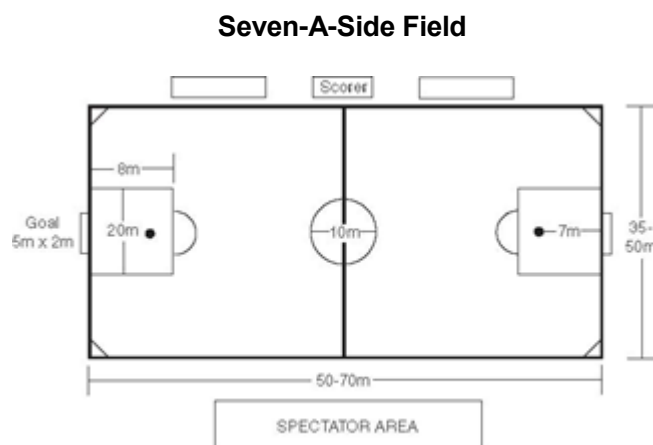


Protocole après le match

- Après le match les joueurs viennent au centre du terrain.
- Les joueurs se serrent la main ainsi qu'à l'arbitre.
- Les équipes se dirigent vers la zone technique.
- Les coachs des deux équipes vont à la table des officiels pour vérifier la feuille de match et pour la signer.
- Les équipes se dirigent vers la zone publique.

Règles de compétition

A. Terrain



1. Le terrain est un rectangle de 50-70m x 35-50m.
2. Le terrain est tracé comme indiqué.
3. Le but est de 5m x 2m.
4. Il y aura des terrains en gazon naturel et en gazon artificiel.
5. La zone du but est de 20m x 8m.
6. La distance jusqu'au point de tir au but est de 7m.
7. Les piquets de corner ont une hauteur de 1,60m, les arcs de cercle de coin ont un rayon de 1 m.





8. Le rond central a un rayon de 5m (10m de diamètre).

B. Ballon nr.5

C. Nombre de joueurs

1. Le nombre maximum de joueurs sur la feuille de match est 12.
2. Le jeu se joue entre deux équipes de 7 joueurs par équipe y compris le gardien de but. Il doit y avoir au moins 5 joueurs sur le terrain.
3. Les changements de joueurs sont illimités (les joueurs peuvent être changé plusieurs fois pendant le match). Ils peuvent être changés uniquement si le ballon est à l'extérieur, au cours de la période de repos, après un but ou pendant un délai d'attente en raison d'un joueur blessé. Le coach doit faire un signe à l'arbitre ou à l'arbitre assistant s'il veut faire un changement. L'arbitre détermine le moment du changement. Le changement doit avoir lieu à la ligne du milieu.

D. Équipement des joueurs

1. Le maillot de foot doit être numéroté.
2. Les protège-tibias sont obligatoires.
3. Uniquement les multistuds et des studs en plastique sont autorisés.

E. Un ou deux arbitres dirigent le match

F. Temps du match

1. Un match dure 2 périodes de 15 minutes avec une mi-temps de 5 minutes. L'arbitre est maître du temps.
2. En cas d'égalités pendant les finales croisées/finales des prolongations de 2 x 5 minutes sont joués. Si après les prolongations le score est toujours nul le match sera décidé par les tirs au but (règlement du FIFA penalty kick).

G. Début du match

1. Le ballon doit être botté vers l'avant depuis le point central, et doit être touché par un autre joueur.





- H. Ballon sorti et reprise du jeu
1. Le ballon passe la ligne du côté = remise en jeu au sol.
 2. Le ballon passe la ligne du but = remise en jeu par le gardien ou coup de coin.
 3. Le ballon doit passer complètement la ligne (pour être considéré hors du terrain).
- I. Relance à la main par le gardien
1. Si le ballon dépasse la ligne de but (mais pas dans le but) et la dernière touche était d'un adversaire, le gardien remet le ballon en jeu par un **lancer à la main**. Le ballon lancé par le gardien ne peut pas dépasser la ligne du milieu sauf s'il touche d'abord le sol ou un joueur dans sa propre moitié de terrain. Le ballon est en jeu au moment celle-ci quitte la zone de but.
 2. Les règles ci-dessus s'appliquent également si le gardien a pris le ballon alors qu'il était encore dans le jeu.
 3. Sanctions en cas de violation de ces règles:
 - i. si le ballon lancé dépasse la ligne du milieu sans touché le sol sur sa propre moitié de terrain ou sans qu'un joueur le touche, l'arbitre décide de donner un coup franc indirect à l'adversaire de n'importe quel point sur la ligne du milieu.
 - ii. si le ballon est touché par un joueur avant qu'il quitte la zone du but, la relance du ballon sera prise par le gardien.
- J. But valable: le ballon doit **complètement dépasser la ligne du but** pour être compter comme un but.
- K. Fautes et comportements: Comme pour le football (11 contre 11), mais ici il n'y a **pas de hors-jeu**. Une poussée, une faute de main, etc.... sera suivi d'un coup franc direct. L'obstruction et jeu dangereux sera suivi d'un coup franc indirect.
- Si un joueur est exclu (2 cartes jaunes ou 1 carte rouge), il ne peut plus prendre part au match. Son équipe continue à jouer avec un joueur en moins pendant 2 minutes, à moins qu'un but soit marqué pendant ces 2 minutes. Dans ce cas, un autre joueur peut rentrer. L'arbitre détermine quand les 2 minutes sont écoulées et signifie quand un nouveau joueur peut rentrer (si le jeu est à l'arrêt).





L. Exception à la reprise du jeu

- Chaque coup franc, de l'équipe défendant et dans sa zone du but, est exécuté par le gardien avec une remise en jeu à la main.

M. Coup franc

1. Les adversaires doivent être placés au moins à 5 mètres du ballon.
2. Si le coup franc est accordé à l'équipe attaquante dans la zone du but à moins de 5 mètres de la ligne de but, l'arbitre place le ballon à 5 mètres (ligne imaginaire) de la ligne de but.

N. Penalty

- Un penalty sera tiré de la ligne de 7m (point). Tous les joueurs, à l'exception de celui qui prendra le penalty et le gardien de la partie adverse doivent se trouver à l'extérieur de la zone du but et l'arc. Le gardien de but doit rester sur sa ligne de but jusqu'au moment du botté du penalty.

O. Remise en jeu au sol (remise en jeu à la main 11 contre 11)

1. Si le ballon passe complètement la ligne du côté la remise en jeu au sol sera prise à l'endroit où le ballon a dépassé la ligne du côté (sur la ligne du côté) par un joueur de l'équipe qui n'a pas touché/frappé le ballon en dernier.
2. Le ballon doit être à l'arrêt sur la ligne avant d'être frappé. Le ballon est dans le jeu quand il a fait un tour complet. Le joueur qui a remis le ballon en jeu ne peut pas le toucher à nouveau en premier. Les adversaires doivent être au moins à 5 mètres de l'endroit où la balle est remise en jeu.
3. On ne peut pas marquer directement sur une remise en jeu.
4. Le gardien ne peut pas prendre en mains le ballon qui vient d'une remise en jeu.
5. Le gardien ne peut pas prendre en mains un ballon envoyé par un co-équipier (jouer avec le gardien).

P. Violation sur remise en jeu au sol

- Si le joueur qui fait la remise en jeu au sol, touche le ballon avant qu'un autre joueur l'a touché, l'adversaire reçoit un coup franc indirect à l'endroit de la faute.





Q. Coup de coin

1. Attribué à l'équipe attaquante si un joueur de l'équipe défensive sort le ballon sur sa propre ligne de but (à côté du but).
2. Lors du coup de coin, les adversaires doivent être au moins à 5 mètres.

Unified Sports Compétition (7-a-side)

A. Les règles de la compétition 7-à-side sont d'application.

B. Nombres de joueurs

1. Sur le formulaire il faut toujours avoir un nombre proportionnel d'athlètes et de partenaires.
2. Pendant la compétition 7-a-side la formation suivante ne peut pas être dépassée :
 - a. Il est autorisé de jouer au maximum à 7 et minimum à 5 joueurs au début du match:
 - 4 athlètes et 3 partenaires
 - 3 athlètes et 3 partenaires
 - 3 athlètes et 2 partenaires
 - b. Si le nombre de joueurs sur le terrain ne peut pas être respecté il en résultera en un score de forfait.

