



Special Olympics

Guides d'entraînement
Règles, protocole et usages du football

Règles, protocole et usages du football

Special Olympics

Règles du football

Enseigner les règles du football

Règles des sports unifiés

Procédures de réclamation

Sportivité

Glossaire du football

Enseigner les règles du football

Le meilleur moment pour enseigner les règles du football est durant l'entraînement. Veuillez vous référer au **Official Special Olympics Sports Rules Book** pour la liste complète des règles du football. La Philosophie du Fair Play de la Fédération Internationale des Associations de Football (FIFA) est soutenue dans tout le monde du football. Les directives suivantes sont issues des Lois du Jeu et du Guide Universel à l'usage des Arbitres de la FIFA. En tant qu'entraîneur, il est de votre responsabilité de savoir et de comprendre les règles du jeu. Il est tout aussi important d'enseigner à vos joueurs les règles et de les faire jouer dans l'esprit du jeu. Ci-dessous, des lois sélectionnées parmi les 17 lois qui régissent le jeu du football. Conservez des copies actualisées des Règles Sportives Officielles de Special Olympics et des règlements des fédérations nationale et internationale de football. Sachez-en les différences et ayez-les sur vous à chaque match.

Loi V - Arbitres

L'arbitre est responsable du match entier, y compris d'établir un dossier du match et d'agir en tant que chronométrateur. L'arbitre prend les décisions pour les penaltys, les avertissements et exclut les joueurs pour mauvaise conduite. L'arbitre peut également mettre un terme au match en raison de mauvaises conditions climatiques, du mauvais comportement des spectateurs, etc. L'arbitre détermine les arrêts de jeu et autres interruptions. Les décisions de l'arbitre sont indiscutables.

Loi VI Juges de ligne

Deux juges de ligne sont principalement chargés d'indiquer à l'arbitre lorsqu'un ballon est hors jeu, et quelle équipe a droit à une remise en jeu, un coup de pied de but ou un coup de pied de coin.

Loi VIII -Le début du jeu

Au début de chaque mi-temps et après qu'un but a été marqué, un coup d'envoi démarre le jeu. Le ballon est placé sur le point central dans le rond central. Le ballon doit être frappé et parcourir la distance de sa circonférence avant d'être officiellement en jeu.

Tous les joueurs doivent rester sur leur moitié de terrain, et l'équipe adverse doit rester en-dehors du cercle central jusqu'à ce que la balle soit en jeu. Le joueur frappant le ballon ne peut pas le jouer à nouveau avant qu'il ne soit touché par un autre joueur. Un but ne peut pas être marqué directement depuis un coup d'envoi. Un joueur autre que le frappeur doit toucher le ballon avant qu'un but ne puisse être marqué.

Un tirage au sort au début du match détermine quelle équipe décide soit de donner le coup d'envoi, soit de défendre un côté choisi en premier. L'équipe qui ne donne pas le coup d'envoi au début du match donne le coup d'envoi de la deuxième mi-temps. Lorsqu'un but est marqué contre une équipe, cette dernière donne le coup d'envoi pour redémarrer le match.

Loi IX -Ballon En Jeu et Hors Jeu

Le ballon est hors jeu lorsqu'il a entièrement franchi la ligne de fond, la ligne de but ou la ligne de touche et que l'arbitre a interrompu le jeu. Le ballon est en jeu le reste du temps même s'il heurte les poteaux de but, la barre transversale ou l'arbitre, tant qu'il est toujours sur le terrain.

Loi X - Méthode de comptage des points

Un but est marqué lorsque le ballon franchi entièrement la ligne de but entre les poteaux de but et sous la barre transversale. Un but ne peut pas être lancé, porté ou envoyé par la main ou le bras d'un joueur de l'équipe adverse.

Loi XI - Hors-jeu

Un joueur est hors-jeu lorsqu'il ou elle est dans la moitié de terrain de l'adversaire et plus près

de la ligne de but de l'adversaire au moment où le ballon est joué en avant, à moins que deux adversaires au minimum, y compris le gardien de but, soient plus près de la ligne de but que l'attaquant ou si l'adversaire reçoit le ballon directement d'une rentrée en touche, un coup de pied de coin ou d'un coup de pied de but. Bien qu'un joueur puisse être dans une position de hors-jeu, un penalty est décidé uniquement si l'arbitre estime que le joueur interfère avec le jeu ou gagne un avantage.

Loi XIII - Coup franc

Les coups francs directs et indirects sont les deux types de coups francs accordés durant une partie. Un but peut être marqué directement par un coup franc direct. Pour les coups francs indirects, le ballon doit être touché par un joueur autre que le frappeur avant qu'un but puisse être marqué. Tous les défenseurs doivent rester à au moins 9 mètres du ballon sur tous les coups francs. Le ballon est en jeu une fois qu'il a parcouru la distance de sa circonférence. Le frappeur ne peut pas jouer le ballon une deuxième fois avant qu'un autre joueur ne l'ait touché.

Loi XIV - Penalty

Si l'une des neuf fautes majeures est commise par l'équipe qui défend sur sa propre surface de réparation, un penalty est accordé à l'équipe adverse. Le ballon est placé sur le point de réparation à 11 mètres du but. Lorsque le ballon est frappé, le gardien de but doit se tenir sur la ligne de but entre les poteaux de but. Le gardien de but ne doit pas bouger ses pieds avant que la balle n'a été envoyée. Les seuls joueurs pouvant être sur la surface de réparation au moment de la frappe sont le gardien de but et le frappeur. Tous les autres joueurs doivent rester en-dehors de la surface de réparation, à au moins 9 mètres du ballon, jusqu'à ce que la balle soit en jeu.

Loi XV - Remise en jeu

Lorsqu'un joueur envoie le ballon entièrement derrière l'une des deux lignes de touche, une remise en jeu est accordée à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon a entièrement franchi la ligne. Le joueur qui envoie le ballon doit faire face au terrain et lancer le ballon en utilisant les deux mains, placées derrière et au-dessus de la tête. Au moment de l'envoi, les deux pieds du lanceur doivent rester sur le sol et sur ou derrière la ligne de touche.

Loi XXI - Coup de pied de but

Un coup de pied de but est accordé à l'équipe qui défend lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de fond et a été touché en dernier par un joueur adverse. L'équipe qui défend doit placer le ballon dans la surface de but. Le ballon doit être envoyé au-delà de la surface de réparation avant de pouvoir être touché par un autre joueur. Si le ballon est touché par un joueur avant de sortir de la surface de réparation, le renvoi de but est réitéré. Les joueurs de l'équipe adverse doivent rester en-dehors de la surface de réparation quand le ballon est frappé. Le frappeur peut ne pas toucher le ballon une deuxième fois avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur. Un but ne peut pas être marqué directement d'un coup de pied de but.

Loi XVII - Coup de pied de coin

Un coup de pied de coin est accordé à l'équipe qui attaque lorsqu'un membre de l'équipe qui défend envoie le ballon derrière la ligne de fond. Un coup est donné depuis le quart de cercle, d'un rayon d'1 mètre, marqué dans les quatre coins du terrain. Le ballon doit être placé dans le quart de cercle de la ligne de fond du côté qui défend, le plus près de l'endroit où le ballon est sorti du jeu. Le frappeur peut ne pas toucher le ballon une deuxième fois avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur. Un but peut être marqué directement depuis un coup de pied de coin. Tous les défenseurs doivent rester à 9 mètres du ballon jusqu'à ce qu'il ait parcouru la distance de sa circonférence.

Les neuf fautes majeures

Il existe neuf infractions majeures, ou fautes, qui se traduisent soit par un coup franc direct, soit par un penalty, suivant l'emplacement de l'infraction.

1. Donner un coup de pied ou tenter de donner un coup de pied à un adversaire.
2. Faire trébucher un adversaire, par exemple : pousser ou tenter de pousser un adversaire avec les jambes ou déstabiliser un adversaire avec le corps.
3. Sauter sur un adversaire d'une façon qui met en danger le joueur.

4. Foncer sur un adversaire d'une façon violente ou dangereuse.
5. Foncer sur un adversaire par derrière, à moins que ce dernier ne fasse barrage.
6. Frapper, tenter de frapper ou cracher sur un adversaire.
7. Retenir un adversaire.
8. Pousser un adversaire.
9. Diriger ou stopper le ballon en utilisant les mains ou les bras. Cette règle ne s'applique pas au gardien de but dans la surface de réparation.

Règles des sports unifiés

Il y a peu de différences entre les règles des compétitions des sports unifiés et les règles stipulées dans les règles sportives officielles de Special Olympics et les modifications exposées dans le livre des règlements. Les ajouts sont exposés ci-après.

1. Pour le football à 5 comme à 11, des âges et des niveaux de capacité similaires sont requis pour les athlètes et les partenaires.
2. Une formation durant la compétition consiste en trois athlètes et deux partenaires pour le football à 5, et six athlètes et cinq partenaires pour le football à 11.
3. Les équipes sont réparties pour la compétition en se basant principalement sur les capacités. En football, l'assignation à une division est basée sur les meilleurs joueurs de la liste, et non pas sur la capacité moyenne de tous les joueurs.
4. Les sports d'équipe doivent avoir un entraîneur adulte, ne jouant pas. Les entraîneurs joueurs ne sont pas admis dans les sports d'équipe.

Le choix d'athlètes et de partenaires d'âge et de capacité similaires est essentiel, pour l'entraînement et la compétition de football des Sports Unifiés. Bien que les modifications des règles aient été instaurées afin de minimiser les différences entre les athlètes et les partenaires, des expériences de compétition inadaptées et un plus grand risque de blessure sont possible pour les équipes où les athlètes et les partenaires sont mal assortis.

Procédures de réclamation

Les procédures de réclamation sont régies par les règles de la compétition. Le rôle de l'équipe de gestion de la compétition est de faire respecter les règles. En tant qu'entraîneur, votre devoir envers vos athlètes et votre équipe est de contester toute action ou événement dans lequel votre athlète concourt qui selon vous viole les Règles Officielles du Football. Il est extrêmement important que vous ne présentiez pas de réclamation juste parce que vous et votre athlète n'avez pas obtenu le résultat souhaité à un événement. Présenter des réclamations est une affaire sérieuse qui a des répercussions sur le programme des compétitions. Renseignez-vous auprès de l'équipe de gestion de la compétition avant la compétition pour connaître les procédures de réclamation pour la compétition en question.

Sportivité

Une bonne sportivité repose autant sur l'engagement au fair play, le comportement éthique et l'intégrité de l'entraîneur que de l'athlète. En perception et en pratique, la sportivité est définie par les qualités caractérisées par la générosité et le souci sincère des autres. Ci-dessous, nous présentons quelques points et idées clé sur la façon d'enseigner et d'entraîner la sportivité à vos athlètes. Montrez l'exemple.

Effort compétitif

- Produisez le maximum d'efforts durant chaque événement.
- Faites travailler vos capacités avec la même intensité que si vous étiez en compétition.
- Finissez toujours une course ou un événement -n'abandonnez jamais.

Toujours fair play

- Respectez toujours les règles.
- Faites toujours preuve de sportivité et de fair play.
- Respectez toujours les décisions des arbitres.

Attentes des entraîneurs

1. Soyez toujours un bon exemple à suivre pour les participants et les fans.
2. Enseignez aux participants le sens des responsabilités de la sportivité, et exigez qu'ils fassent de la sportivité et de l'éthique leurs priorités.
3. Respectez le jugement des arbitres de la compétition, conformez-vous aux règles de l'événement et n'adoptez pas de comportement qui pourrait choquer les fans.
4. Traitez les entraîneurs, les dirigeants, les participants et les fans adverses avec respect.
5. Serrez la main des arbitres et de l'entraîneur adverse en public.
6. Sanctionnez les participants qui ne respectent pas les règles de sportivité.

Attentes des athlètes et des partenaires des Unified Sports

1. Traitez vos co-équipiers avec respect.
2. Encouragez vos co-équipiers lorsqu'ils commettent une erreur.
3. Traitez les adversaires avec respect : serrez-leur la main avant et après les compétitions.
4. Respectez le jugement des arbitres de la compétition, conformez-vous aux règles de la compétition et n'adoptez pas de comportement qui pourrait choquer les fans.
5. Coopérez avec les arbitres, les entraîneurs ou directeurs et les autres participants afin de diriger une compétition juste.
6. Ne vous vengez pas (verbalement ou physiquement) si l'autre équipe fait preuve d'un mauvais comportement.

7. Acceptez avec sérieux la responsabilité et le privilège de représenter Special Olympics.
8. Considérez la victoire comme le fait de faire de votre mieux.
9. Respectez les hautes valeurs de sportivité établies par votre entraîneur.

Conseils d'entraînement

- Discutez du protocole du football, tel que féliciter un adversaire après tout événement - gagné ou perdu, contrôlez toujours votre tempérament et votre comportement.
- Attribuez des récompenses ou des reconnaissances de sportivité après tout match ou entraînement.
- Félicitez toujours les athlètes faisant preuve de sportivité.

Souvenez-vous...

- La sportivité est une attitude qui transparaît par la façon dont vous et vos athlètes agissez sur et hors du terrain.
- Soyez positif en ce qui concerne la compétition.
- Respectez vos adversaires et vous-même.
- Contrôlez toujours votre attitude, même si vous êtes très en colère.

Glossaire du football

Terme	Définition
Avantage	Une règle spéciale permettant de continuer le jeu après une faute si l'équipe l'ayant subie s'en trouve désavantagée.
Rond central	Le cercle au milieu du terrain. Il doit avoir un diamètre de 9 mètres.
Dégagement	Lorsqu'un joueur dégage le ballon de sa propre surface de but.
Contrôle	Ce qu'un joueur tente d'accomplir quand le ballon arrive sur lui.
Coup de pied de coin	Lorsque l'équipe qui défend fait sortir le ballon par sa propre ligne de fond, c'est l'autre équipe qui reprend le jeu.
Coup franc direct	Un coup franc résultant d'une faute pouvant être tiré au but sans avoir à être touché par un autre joueur.
Dribbles	Un joueur courant avec le ballon.
Terrain	Terrain de football
Coup franc	Comment on reprend le jeu quand un joueur subit une faute.
Une-deux	Geste par lequel un joueur faisant face à un adversaire passe le ballon à un co-équipier, fait le tour de l'adversaire et récupère le ballon.
Surface de but	Une zone entourant le but où se terminent et commencent les limites de chaque côté du but (depuis l'intérieur des poteaux de but) et s'étend dans la surface de réparation.
Coup de pied de but	Un coup franc en faveur du gardien de but si l'attaque a été la dernière à toucher le ballon avant de passer la ligne de but.
Ligne de but	La ligne du terrain derrière laquelle le ballon doit passer pour marquer un but.
Buts	Ce que les équipiers marquent.
Mi-temps	Le match est divisé en deux mi-temps chronométrées.
Coup franc indirect	Un coup franc résultant d'une faute qui ne peut pas être tiré directement au but. Si le ballon entre dans le but sans toucher un autre joueur, le but est refusé.
Arrêt de jeu	Temps additionnel ajouté à la fin de chaque mi-temps pour compenser les interruptions de jeu dues aux blessures, aux temps morts ou aux buts.
Coup d'envoi	Démarrage d'un match.
Hors-jeu	Infraction des règles dans laquelle un attaquant n'a pas au moins deux défenseurs (gardien de but compris) entre lui et la ligne de but lorsque le ballon est joué en avant par un membre de l'équipe qui attaque.

Surface de réparation	La zone délimitée devant le but, à l'intérieur de laquelle le gardien de but peut utiliser les mains.
Surface de réparation	La zone délimitée devant le but, à l'intérieur de laquelle le gardien de but peut utiliser les mains. La zone commence et se termine 16 mètres de chaque côté du but (depuis l'intérieur des poteaux de but) et s'étend 16 mètres sur le terrain.
Penalty	Un coup franc direct gagné pour une faute ayant lieu dans la surface de réparation. Le ballon est placé à 11 mètres du but. Seul le gardien de but et le joueur ayant subi la faute peuvent être sur la surface de réparation durant le coup, mais les autres joueurs peuvent prendre la balle une fois qu'elle a été touchée par le gardien de but.
Point de réparation	Un "point » sur le terrain situé à 11 mètres du but, équidistant de chaque poteau de but, ou, en d'autres termes, centré.
Couverture de la balle	Également appelée dribble de protection. Technique par laquelle un joueur en possession de la balle fait un écran de son corps entre le ballon et l'adversaire.
Protège-tibias	Protections pour les tibias des joueurs.
Balayeur	Un défenseur qui sillonne la zone défensive entre les arrières et le gardien de but.
Tacler	Prendre le ballon à un dribbleur en utilisant le pied.
Passe en profondeur	Passe qui traverse une paire de défenseurs.
Remise en jeu	Technique pour remettre la balle en jeu lorsqu'elle quitte le terrain dépassant les lignes de touche. Le joueur doit avoir les deux mains sur le ballon et le lancer par-dessus sa tête en maintenant les deux pieds au sol.
Amorti	Recevoir le ballon d'une façon contrôlée avec toute partie du corps (à l'exception des mains ou des bras). Amorti en général avec le pied, la cuisse ou la poitrine.
Reprise de volée	Frapper le ballon en l'air.
Mur	Un groupe de défenseurs qui se tient épaule contre épaule afin de défendre un coup franc près du but.