



FOOTBALL (SOCCER)

Le Règlement Officiel des jeux olympiques spéciaux s'appliquera à toutes les compétitions de Football (Soccer) organisées par Special Olympics. En tant que Programme Sportif International, Special Olympics a défini ces règlements sur la base de ceux établis par la Fédération Internationale de Football Association (FIFA) pour le football (Soccer). Seront appliqués les règlements définis par la FIFA sauf si ces derniers sont en désaccord avec le Règlement Officiel des jeux olympiques spéciaux. Auquel cas, le Règlement Officiel des jeux olympiques spéciaux sera appliqué.

Un athlète atteint de trisomie 21 chez qui on a diagnostiqué une instabilité Atlanto-axiale ne peut pas participer aux épreuves de Football (soccer).

SECTION A – EPREUVES OFFICIELLES

1. Compétition 11 contre 11 selon les règles de la FIFA.
2. Compétition (extérieure) cinq contre cinq.
3. Compétition de Futsal selon les règles de la FIFA.
4. Compétition (extérieure) sept contre sept
5. Compétition 11 contre 11 sports unifiés
6. Compétition 5 contre 5 sports unifiés
7. Compétition 7 contre 7 sports unifiés

L'épreuve suivante constitue une compétition significative pour les athlètes d'un niveau inférieur de capacités.

8. Compétition de compétences individuelles (ISC)

SECTION B - REPARTITION EN DIVISIONS

1. Les équipes peuvent être réparties en divisions en fonction de l'évaluation des compétences d'une équipe remise avant la compétition et établie par un tour de classement sur place.
2. Au cours des tours de classement, les équipes joueront au minimum deux matches d'évaluation d'au moins huit minutes (à cinq contre cinq) ou quinze minutes (onze contre onze).
3. Le comité de constitution des divisions veillera à ce que tous les gardiens soient correctement évalués.

SECTION C – REGLEMENT DE COMPÉTITION

1. Onze contre onze



Les matches à onze contre onze se basent sur les règlements actuels publiés par la FIFA, modifiés comme suit :

- a. Longueur de la liste: La longueur autorisée de la liste sera déterminée par le comité de la compétition. Au jeux olympiques spéciaux internationaux, la liste ne peut pas contenir plus de 16 joueurs.
- b. Remplacements: Les équipes peuvent effectuer tous les changements qu'ils souhaitent sur la liste de jeu. Une fois remplacé, un joueur ne peut plus revenir sur le terrain. Des exceptions à cette règle peuvent être faites par le comité de la compétition (par ex. divisions à moindres capacités) s'il estime que la qualité du jeu pourrait en être fortement affectée. Dans ces cas, des remplacements "illimités" peuvent être autorisés, les joueurs pouvant revenir sur le terrain après avoir été remplacés. La décision prise au regard du règlement appliqué doit être communiqué bien à l'avance aux équipes participantes.
- c. Durée des matches
 - 1) Le comité de la compétition peut adapter la longueur du match (sur base des deux mi-temps de 45 minute) en fonction des niveaux de capacités et de la condition physique générale des équipes.
 - 2) La durée de jeu minimum autorisée est de 2 x 20 minutes.
- d. En cas de chaleur extrême, le représentant officiel du comité de compétition (par ex. responsable du terrain) peut indiquer à l'arbitre de prévoir une pause supplémentaire (maximum trois minutes) lors d'une pause naturelle dans le jeu, environ à la moitié de chaque mi-temps.
- e. Prolongations / Tirs aux buts
 - 1) Dans les matches de championnat normaux, les matches nuls sont possibles.
 - 2) En tournoi, lorsque des prolongations sont jouées en cas de match nul, deux périodes "but en or" seront jouées (le premier qui marque à gagné).
 - 3) Pour les matches à 11 contre 11, ces prolongations auront une durée de 7,5 minutes chacune.
 - 4) En cas de match nul à l'issue de ces prolongations, l'issue du match sera décidée au tir aux buts.
 - a) Cinq joueurs sont sélectionnés pour chaque équipe.
 - b) Chaque joueur tire un tir au but, chaque équipe à son tour.
 - c) L'équipe ayant le score le plus élevé à l'issue des tirs de buts est déclarée gagnante.



- d) Si le score est toujours nul à l'issue des tirs aux buts, les tirs aux buts continuent sur la base du "but en or", les joueurs restants de l'équipe (gardien compris) étant chargés de tirer les tirs aux buts.
 - f. Entraîneur et banc
 - 1) Une zone de banc est assignée à chaque équipe.
 - 2) Chaque zone de banc est définie par un rectangle défini, d'une longueur de 15 m, situé sur le bord de la touche au moins à 5 m de la ligne de touche et à moins de 10 de la ligne de milieu du terrain.
 - 3) Un banc est fourni pour chaque équipe dans cette zone.
 - 4) Les entraîneurs et les remplaçants doivent rester assis dans cette zone à tout moment sauf lors des remplacements.
 - 5) Les entraîneurs doivent limiter leurs conseils à de simples encouragements verbaux.
 - g. Toute agression verbale des joueurs ou des officiels ou toute attitude excessive ou explicite de la part de l'entraîneur de la ligne de touche seront considérés comme des conduites anti-sportives et pourront entraîner un avertissement de la part de l'arbitre. Si un tel comportement se répète, l'arbitre peut exclure l'entraîneur en question du terrain.
2. Cinq contre cinq (extérieur)
- a. Terrain
 - 1) Le terrain pour les matches à cinq contre cinq sera un rectangle aux dimensions maximales de 50 m x 35 m et aux dimensions minimales de 40 m x 30 m. Les plus petites dimensions sont conseillées pour les équipes d'un niveau inférieur de capacités.
 - 2) Le terrain sera marqué comme illustré ci-dessous. (Voir schéma terrain cinq contre cinq)
 - 3) Les dimensions de la cage de but sont d'environ 4 m x 2 m.
 - 4) La surface de jeu conseillée est l'herbe.
 - b. Le ballon (comme pour les matches à 11 contre 11: taille quatre pour les huit à douze ans / taille cinq pour les autres joueurs.)
 - c. Nombre de joueurs
 - 1) La longueur de la liste autorisée doit être déterminée par le comité de la compétition. Au jeux olympiques spéciaux internationaux, la liste ne peut pas dépasser dix joueurs.



- 2) Le match se joue entre deux équipes composée chacune de cinq joueurs dont un gardien. Trois joueurs minimum doivent être présents sur le terrain simultanément.
 - 3) Le nombre de remplacements est illimité (les joueurs peuvent revenir sur le terrain après avoir été remplacés). Les remplacements peuvent être effectués à tout moment lorsque le ballon est sorti des limites du terrain, entre les mi-temps, après un but inscrit ou au cours d'un arrêt de jeu pour blessure. L'entraîneur doit signaler à l'arbitre ou au juge de touche qu'il effectue un changement. Un remplaçant ne peut monter sur le terrain que lorsque l'arbitre lui en a donné l'autorisation.
- d. Equipement des joueurs comme pour les matches à 11 contre 11 :
 - 1) Les maillots doivent être numérotés.
 - 2) Les protège-tibias sont obligatoires.
 - e. Arbitre comme pour les matches à 11 contre 11 ; un arbitre
 - f. Juge de ligne comme pour les matches à 11 contre 11 deux juges de ligne
 - g. Durée de la partie
 - 1) La partie comprend deux périodes égales de quinze minutes avec une interruption de cinq minutes. L'arbitre est responsable du temps de jeu.
 - 2) En cas de prolongation à la suite d'un match nul, deux prolongations de cinq minutes avec but en or seront jouées (le premier qui marque gagne). En cas de match nul à l'issue de ces 2 prolongations, on procédera aux tirs aux buts. (Voir procédure pour les matches à 11 contre 11)
 - h. Début de la partie: comme pour les matches à 11 contre 11,
 - 1) Le ballon doit faire un tour sur lui-même vers l'avant à partir du point central avant d'être touché par un autre joueur.
 - i. Ballon dans et en dehors des limites de jeu
 - 1) si le ballon sort en touche, cela donne lieu à une touche.
 - 2) si le ballon sort derrière la ligne de fond, cela donne lieu à un dégagement ou un corner.
 - 3) Le ballon doit avoir passé entièrement la ligne pour être considéré comme sorti.
 - j. dégagement
 - 1) Lorsque le ballon passe la ligne de but (mais pas dans le but) après avoir été touchée en dernier lieu par un attaquant, le gardien, situé dans sa surface de réparation, remet le ballon en jeu au-delà de sa propre surface

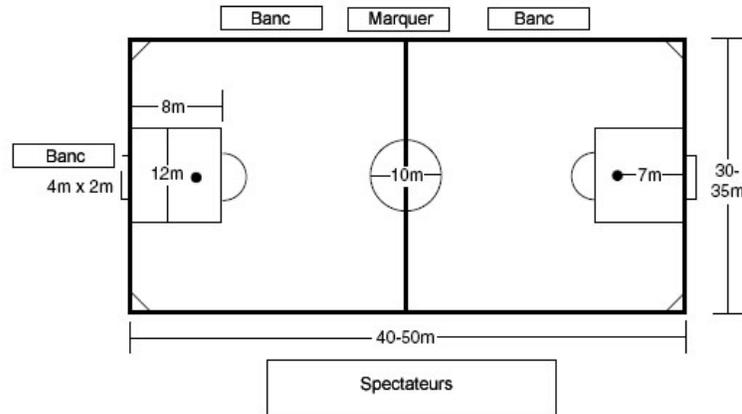


mais pas plus loin que sa moitié de terrain (c'est-à-dire que le ballon doit toucher le sol ou un autre joueur avant de passer le milieu de terrain.) Le ballon est considéré comme étant en jeu dès qu'elle quitte la surface de réparation du gardien.

- 2) Les règles ci-dessus pour le dégagement s'appliquent lorsqu'un gardien prend possession, dans sa surface, d'un ballon toujours en jeu.
- 3) Sanctions en cas d'infraction:
 - a) Si le gardien lance le ballon au-delà de sa moitié de terrain avant qu'elle ne soit touchée par un joueur ou avant qu'elle n'ait touché le sol, l'arbitre octroie un coup franc indirect à l'équipe adverse à partir de n'importe quel endroit sur la ligne du milieu.
 - b) Lorsque le gardien relance le ballon, si il est touché par un adversaire dans la surface de réparation, le gardien recommence.
- k. Buts: comme pour les matches à 11 contre 11, tout ballon doit franchir la ligne de but pour qu'un but soit accordé.
- l. Fautes et incorrections : Comme pour les matches à 11 contre 11 sauf qu'il n'y a pas de hors jeu : Faire un croche-pied, pousser un joueur, faire une faute de main ou charger un adversaire entraînent un coup franc direct. Les obstructions et les jeux dangereux entraînent des coups francs indirects.
 - 1) Si un joueur est exclu du terrain (après avoir reçu deux cartons jaunes ou un carton rouge), il ne peut plus rentrer sur le terrain. Son équipe doit jouer avec un joueur en moins pendant 2 minutes sauf si un but est inscrit avant la fin de ces 2 minutes. Dans ce cas, on procède comme suit :
 - a. S'il y a cinq joueurs contre quatre et que l'équipe de cinq inscrit un but, l'équipe de quatre joueurs peut être complétée ;
 - b. Si les deux équipes jouent à quatre joueurs et qu'un but est inscrit, les deux équipes peuvent être complétées.
 - c. S'il y a cinq joueurs contre trois, ou quatre contre trois et que l'équipe de cinq ou de quatre joueurs inscrit un but, l'équipe de trois peut être complétée d'un seul joueur seulement.
 - d. Si les deux équipes jouent à trois joueurs et qu'un but est inscrit, les deux équipes peuvent ajouter un joueur.
 - e. Si l'équipe qui inscrit un but est l'équipe qui comprend le moins de joueurs, le jeu reprend sans changer le nombre de joueurs.
 - Le quatrième arbitre est chargé de veiller au respect de ces deux minutes.



- Le joueur remplaçant rentrant sur le terrain une fois ces deux minutes écoulées ne peut le faire qu'avec autorisation de l'arbitre et lorsque le ballon se situe hors du terrain.
- m. Exception pour la reprise du jeu
- Tout coup franc accordé à l'équipe défendante dans sa propre surface de réparation fera l'objet d'une relance par le gardien.
- n. Coup franc
- 1) Les adversaires doivent reculer d'au moins 5 m par rapport au ballon pour tous les coups francs.
- o. Penalties
- 1) Tirés depuis la ligne des 7 m. Tous les joueurs sauf le gardien et le tireur doivent sortir de la surface de réparation et du demi-cercle attendant. Le gardien doit rester sur sa ligne de but tant que le tireur n'a pas touché le ballon.
- p. Touche (équivalent de la rentrée à la main pour les matches à 11 contre 11)
- 1) Lorsque le ballon sort de la ligne de touche, elle est remise en jeu au pied à partir de l'endroit où elle est sortie (sur la ligne), par un joueur de l'équipe adverse du joueur ayant touché la ballon en dernier. Le ballon doit être arrêté avant d'être remis en jeu. Le ballon est considéré comme étant en jeu dès qu'il a parcouru la distance de sa propre circonférence. Le ballon ne peut pas être retouché par le même joueur avant d'avoir été touché par un autre joueur. Les joueurs de l'équipe adverse doivent reculer d'au moins 5 m du point de touche.
 - 2) Un but ne peut pas être inscrit directement à partir d'une touche.
 - 3) Le gardien ne peut pas prendre en main un ballon qui lui a été envoyé d'une touche.
- q. Sanctions en cas d'infraction
- 1) Si le joueur qui fait la touche retouche le ballon une seconde fois avant qu'il ne soit touché par un autre joueur, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit de la faute.
- r. Corner : Comme pour les matches à 11 contre 11, un corner est accordé à l'équipe attaquante lorsqu'un défenseur fait sortir le ballon hors de sa ligne de but.
- 1) Les adversaires doivent se trouver à au moins 5 m du ballon.



3. Football en salle (Futsal)

A l'heure actuelle, les jeux olympiques spéciaux ne proposent pas cette discipline au niveau des Jeux internationaux. Toutefois, les jeux olympiques spéciaux encouragent cette pratique dans les pays où ce sport est populaire.

Les règles des jeux olympiques spéciaux pour cette discipline suivent les règles du Futsal publiées par la FIFA.

4. Football à sept contre sept .

- a. dimensions du terrain: 50-70 m en longueur et 35 - 50 m en largeur

Les dimensions du terrain sont identiques à celles des matches à cinq contre cinq. Cela signifie que sur un terrain normal à 11 contre 11, vous pouvez faire 2 terrains. Vous n'avez pas besoin de plus de place ou d'ajustements supplémentaires pour les matches à sept contre sept.

- b. dimensions de la cage de but : minimum 2 m x 4 m, maximum 2 m x 5 m

- c. exception : les joueurs peuvent au choix remettre le ballon en jeu au pied ou à la main

- d. nombre de joueurs : 7

- e. règles : toutes les règles sont les mêmes que pour les matches à cinq contre cinq

5. Compétition par équipe sports unifiés (onze contre onze, sept contre sept, cinq contre cinq)

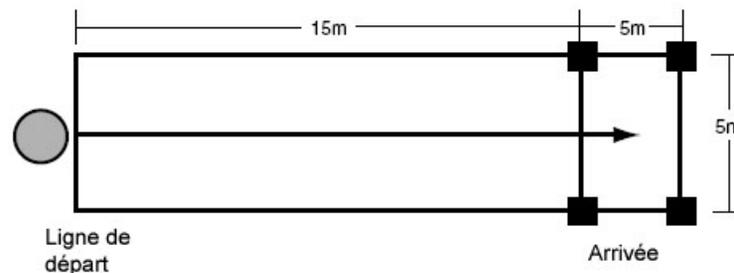


- a. le terrain comprend un nombre proportionnel d'athlètes et de partenaires.
- b. Au cours d'une compétition, la composition des équipes ne dépassera jamais six athlètes et cinq partenaires (trois athlètes et deux partenaires pour les matches à cinq contre cinq). Le non respect du rapport exigé reviendra à déclarer forfait.
- c. Chaque équipe disposera d'un adulte entraîneur non joueur responsable de la composition et de la conduite de l'équipe pendant le match.

6. Compétition compétences individuelles (ISC)

- L'ISC est conçue spécifiquement pour les athlètes avec un niveau inférieur de capacités n'ayant pas encore acquis les capacités nécessaires pour participer au football par équipe ou ne pouvant pas participer à la compétition par équipe parce qu'ils ont besoin d'un dispositif d'aide à la marche.
- L'ISC comporte trois épreuves : Dribbles ; tirs ; Course et passes. Les athlètes doivent d'abord passer un tour de sélection où chacun effectue une fois les trois épreuves. Le score total obtenu à ces trois événements est alors utilisé pour classer les joueurs en divisions avec d'autres joueurs d'un niveau équivalent pour la compétition (avec médaille).
- Dans la compétition avec médaille, chaque joueur effectue chaque épreuve deux fois. Les scores totaux obtenus pour les deux tours sont additionnés pour donner le résultat final.

A. Compétition compétences individuelles - Epreuve n°1 : Dribbles



1) Equipement

ballon n°4/5, ruban ou craie, quatre grands cônes pour délimiter la zone.

2) Description



Le joueur dribble depuis la ligne de départ jusqu'à la zone de fin en restant dans la zone marquée. La zone de fin doit être marquée avec des cônes et de la craie. Le chronomètre est arrêté lorsque le joueur et le ballon sont arrêtés dans la zone de fin. Si le joueur dépasse la zone de fin, il doit revenir en arrière en dribblant pour terminer l'épreuve.

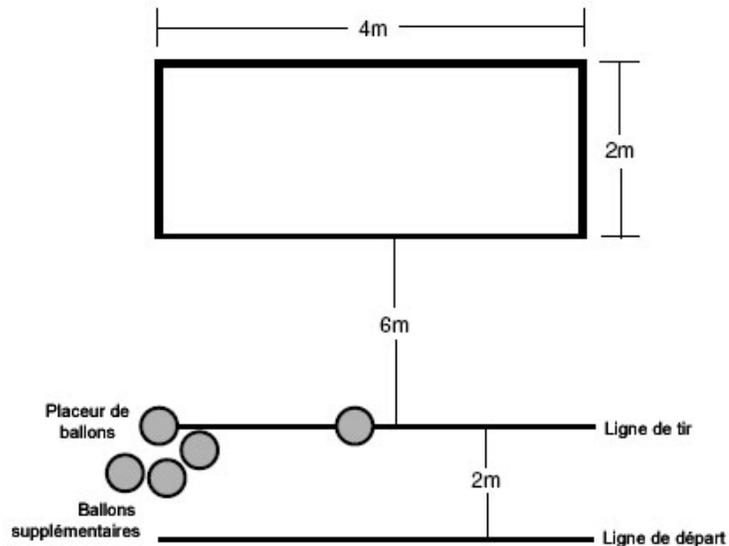
3) Scores

Le temps (en secondes) écoulé pendant que le joueur dribble est converti en points à l'aide de l'échelle ci-dessous. Cinq points sont déduits chaque fois que le ballon passe les lignes latérales ou chaque fois que le joueur touche le ballon avec ses mains (remarque: si la ballon passe la ligne latérale, l'arbitre place automatiquement un autre ballon au centre de la ligne opposée au point de sortie du ballon).

Tableau de conversion des scores :

Temps de dribble (Secondes)	Résultat
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 ou plus	10 points

B. Compétition compétences individuelles - Epreuve 2 : Tirs



1) Equipement

Cinq ballons numéro 5 ou 4, ruban ou chaux, goal de 4 m x 2 m avec filet.

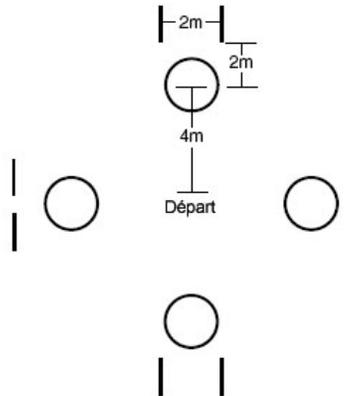
2) Description

Le joueur démarre à la ligne de départ. L'athlète prend son élan vers n'importe quel ballon et tire vers le but dans une porte cible. L'athlète ne peut tirer qu'une seule fois dans chaque ballon. Le joueur tire ensuite dans un autre ballon. Lorsqu'il tire dans le dernier ballon, le chronomètre est arrêté avec un maximum de 2 minutes.

3) ETABLISSEMENT DU SCORE

Chaque but marqué donne droit à 10 points.

C. Compétition compétences individuelles - Epreuve 3 : Course et passe



1) Equipement

Quatre ballons numéro 5 ou 4. Un point de départ central doit être indiqué. Une porte cible de 2 m de large (cônes ou drapeaux) placée à 2 m de chaque ballon.

2) Description

Le joueur démarre à la ligne de départ. L'athlète prend son élan vers n'importe quel ballon et tire vers le but dans une porte cible. L'athlète ne peut tirer qu'une seule fois dans chaque ballon. Le joueur tire ensuite dans une autre ballon. Le chronomètre est arrêté lorsque le dernier ballon est tiré.

3) ETABLISSEMENT DU SCORE

Le temps total écoulé (en secondes) à partir du moment où le joueur démarre jusqu'au moment où il tire la dernier ballon est enregistré et converti en points. Un bonus de cinq points est ajouté pour chaque ballon ayant atteint l'objectif de la porte.

Tableau de conversion des scores :

11-15	50 points
16-20	45 points
21-25	40 points
26-30	35 points
31-35	30 points
36-40	25 points
41-45	20 points
46-50	15 points



51-55 10 points

55 ou plus 5 points

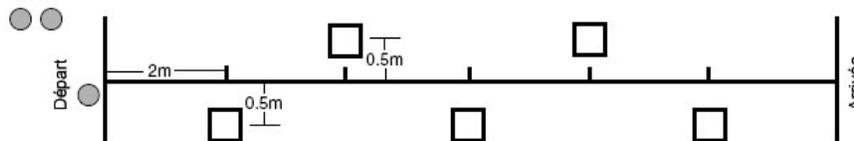
SECTION D - COMPETENCES D'EQUIPE FOOTBALL (SOCCER) TEST D'EVALUATION

Les résultats individuels de chaque joueur pour chacun des tests d'évaluation suivants doivent être soumis au comité d'organisation de la compétition par toutes les équipes participantes à la compétition de football des jeux Olympiques spéciaux (Soccer).

Ces tests sont conçus pour aider le comité de compétition à se faire une première idée du niveau de compétence des équipes du tournoi. Cela permet au Comité d'affecter les équipes dans des divisions préliminaires en vue de procéder sur place à leur évaluation. Ces tests peuvent s'avérer capitaux pour la réussite du tournoi.

Ces tests doivent permettre d'affiner et non de remplacer les évaluations et observations sur le terrain.

1. Test d'évaluation des compétences Football (Soccer) - Dribbles



MISE EN PLACE

- slalom et dribbles sur 12 m: Cinq cônes (minimum 18" de haut), séparés de 2 m, éloignés de 0,5 m de la ligne centrale. Trois des cinq ballons sur la ligne de départ.

TEST

- Temps: une minute.
- Le joueur effectue un slalom le plus rapidement possible, en contournant les cônes.
- Le joueur laisse le ballon derrière la ligne de fin (en l'immobilisant) et sprinte jusqu'à la ligne de départ.
- S'il reste du temps, le joueur repart avec le second ballon pour effectuer la même chose.
- Le joueur continue de la sorte pendant une minute.

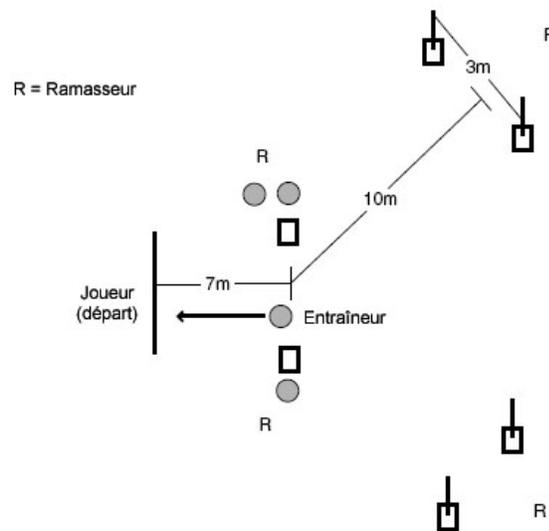


- Un coup de sifflet retentit lorsqu'une minute s'est écoulée pour indiquer la fin du test.

ETABLISSEMENT DU SCORE

- Les joueurs marquent 5 points pour chaque cône passé (vers l'extérieur) (c'est-à-dire. 25 points par parcours réussi).
- Les cônes renversés ne comptent pas.

2. Test d'évaluation des compétences d'équipe Football (Soccer) - Contrôle et passe



MISE EN PLACE

- Deux cônes pour former une "porte de passage" de 5 m de large, à 7 m de la ligne de départ.
- Deux "portes cibles" (cônes et drapeaux si possible) comme illustré.
- Quatre à huit ballons. (Si vous manquez de ballons, prenez-en quatre mais prévoyez un système de récupération efficace pour ramener les ballons à l'entraîneur).

TEST

- Temps: Une minute.
- L'entraîneur fait rouler le ballon à vitesse modérée jusqu'au joueur.
- Le joueur peut attendre le ballon sur la ligne ou aller à sa rencontre une fois qu'elle a été lancée.
- Le joueur contrôle le ballon et passe en dribblant dans la porte de passage.

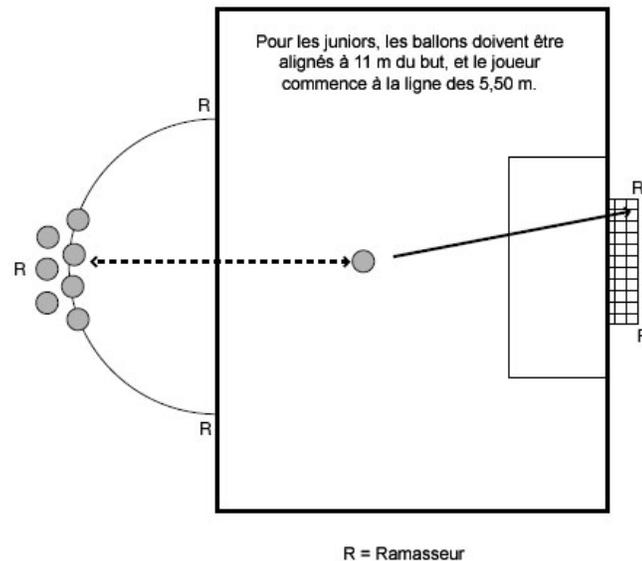


- L'entraîneur indique alternativement (de façon visible et audible) "gauche" ou "droite" pour indiquer la cible..
- Ballon un: Droite / ballon deux : Gauche / Ballon trois droite, etc.
- Les joueurs peuvent dribbler aussi près qu'ils veulent avant de faire passer le ballon dans la cible.
- L'entraîneur lance alors le ballon suivant dès que le joueur est retourné à la ligne de départ.
- Après une minute, un coup de sifflet retentit pour indiquer la fin du test.

ETABLISSEMENT DU SCORE

- Le joueur marque 10 points pour chaque passe réussie dans la porte cible.
- Un ballon qui touche un cône ne compte pas.

3. Test d'évaluation des compétences d'équipe Football (Soccer) -Tirs



MISE EN PLACE

- Surface de réparation, cage de but normale avec filet sur un terrain normal.
- Quatre à huit ballons au sommet de l'arc de cercle de la surface de réparation. (Si vous manquez de ballons, effectuez le test avec quatre ballons et prévoyez un bon système de récupération des ballons.)

**TEST**

- Le joueur démarre au point de pénalty. Il court vers le premier ballon. Il récupère le premier ballon. Il dribble dans la surface de réparation et tire. Il essaie d'envoyer le ballon dans le but EN HAUTEUR.
- Les joueurs peuvent tirer de n'importe quelle distance une fois qu'ils se trouvent dans la surface de réparation.
- Dès qu'un joueur a tiré, il recommence avec un autre ballon.
- Un coup de sifflet retentit après une minute pour indiquer la fin du test.

ETABLISSEMENT DU SCORE

Le joueur marque 10 points pour chaque tir entrant dans le but EN HAUTEUR.
Cinq points pour chaque tir qui touche le sol avant d'entrer dans le but.