



Reglement Special Olympics Belgium

Voetbal

Oktober 2021

Special Olympics
Belgium





Inhoudstafel

Competitie reglement	3
Gele/ rode kaarten	3
1. Spelers	3
2. Coaches	4
Klassering na de groepsronde	4
Gelijke stand	5
Divisioning	5
Maximum effort rule	6
Protest procedure	7
Uniform/ voetbaluitrusting	7
Speelveld	8
Protocol vóór de wedstrijd	9
Protocol na de wedstrijd	10
Competitieregels	10
Unified Sports Competitie (8-a-side)	14





Competitie reglement

De competitie zal gespeeld worden volgens de officiële Special Olympics voetbalregels (juni 2020, website SOI). FIFA regels worden toegepast voor situaties die niet in het Special Olympics voetbalreglement opgenomen zijn. Het Special Olympics reglement heeft altijd voorrang op de FIFA regels.

In overeenkomst met de “Special Olympics General Rules” moeten alle spelers van alle teams op regelmatige basis de kans krijgen om deel te nemen aan de competitie.

Om dit te verzekeren worden volgende richtlijnen toegepast:

1. Divisioning wedstrijden duren 2 x 10 minuten.
2. Competitiewedstrijden duren 30 minuten (2 x 15 minuten).
3. Wissels worden tijdens de hele wedstrijd toegelaten.
4. Er mogen maximaal 12 spelers in het “teamroster” opgenomen worden voor het hele toernooi.
5. De fieldmanager zal alle wissels controleren en toezien dat alle spelers tijdens iedere divisioning wedstrijd minstens 30% spelen.
6. De fieldmanager zal alle wissels controleren en toezien dat alle spelers tijdens iedere competitie wedstrijd minstens 30% spelen.

Gele/ rode kaarten

1. Spelers

Gele kaarten zullen gedurende het hele toernooi samengeteld worden (voorrondes/ finales). Een tweede gele kaart heeft als gevolg dat deze speler de hierop volgende wedstrijd uitgesloten wordt.

Spelers die een rode kaart krijgen (of twee gele kaarten binnen dezelfde wedstrijd) worden uitgesloten voor de resterende tijd van deze wedstrijd en voor de hierop volgende wedstrijd.

Gele kaarten die tijdens de divisioning wedstrijden verkregen worden vallen weg na de divisioning ronde en hebben dus geen gevolg voor de competitieronde.

Echter, rode kaarten verkregen tijdens de divisioning wedstrijden worden overgedragen naar de 1ste competitiewedstrijd.





2. Coaches

Er wordt van coaches verwacht dat ze op een rustige manier aanmoedigend coachen. Ze moeten altijd binnen de coaching zone blijven.

Er kan slechts EEN COACH RECHTSTAAN (de andere coaches (maximaal 2) blijven net zoals de wisselers op de banken zitten).

Beledigen van spelers of officials of buitenzinnig coachen wordt als “onsportief” beschouwd en kan resulteren in een verwittiging door de scheidsrechter. Bij aanhoudend onaanvaardbaar gedrag kan de coach door de scheidsrechter naar de publieke zone verwezen worden. De coaches dienen verplicht hun armband (rood) te dragen tijdens de wedstrijden. Deze worden voorzien door Special Olympics Belgium.

Als een coach tijdens een wedstrijd uitgesloten wordt, dan wordt dit beschouwd als een rode kaart en zal deze coach ook de hierop volgende wedstrijd uitgesloten worden. Afhankelijk van het wedstrijdverslag van de scheidsrechter kan het sportcomité hier nog verdere sancties aan koppelen.

Klassering na de groepsronde

De klassering na de groepsronde wordt gemaakt aan de hand van volgende criteria:

Gewonnen:	3 punten
Gelijkspel:	1 punt
Verlies:	0 punten
Forfait:	0 punten

- a. Bij gelijke stand, indien één van de ploegen/spelers een wedstrijd won door forfait van een tegenstander, vervallen de wedstrijden bij de ploegen/spelers die gelijk staan tegen deze tegenstander.
- b. Onderlinge score/wedstrijd
- c. Aantal gewonnen wedstrijden
- d. Quotiënt tussen gemaakte doelen en doelen tegen
- e. Meeste gemaakte doelen
- f. Minste doelen tegen
- g. Fair-play punten
- h. Gelijke stand





Gelijke stand

Tijdens de groepswedstrijden blijft een gelijke stand behouden (zonder winnaar). Extra time wordt toegepast tijdens kruisfinales en de finale ronde (medailles). De extra tijd is 2 x 5 minuten.

Als de uitslag nog steeds gelijk is na deze periode dan worden er strafschoppen getrapt. Procedure:

- Enkel de spelers die zich **op het veld bevinden bij het beëindigen van de extra tijd** mogen deelnemen aan de strafschoppen.
- Alle spelers verzamelen in de middencirkel.
- De coach maakt een lijst met de volgorde van de 5 spelers die de eerste 5 strafschoppen zullen trappen en overhandigt deze aan de scheidsrechter.
- De scheidsrechter beslist welk doel er gebruikt wordt.
- De scheidsrechter beslist (toss) welk team begint.
- De teams nemen dan afwisselend hun strafschoppen. Het team dat het meest scoort wint.
- Als na 5 strafschoppen de stand nog steeds gelijk is dan moeten de overige spelers (op het veld) om beurt een strafschop nemen tot een winnaar bekend is.
- Beide ploegen mogen op voorhand een doelman aanduiden voor de strafschoppen. Als de doelman zich kwetst tijdens de strafschoppen mag hij vervangen worden door een andere speler.
- (voor het overige geldt de FIFA penalty kick procedure)

Divisioning

De ploegen worden op basis van hun bekwaamheidsniveau (voetbalniveau) in reeksen onderverdeeld om een faire en evenwichtige competitie te verzekeren.

Er is slechts één leeftijdsgroep voorzien (12 en ouder). Teams met jongere spelers moeten zich ervan bewust zijn dat deze jongere spelers in competitie zullen treden met oudere/volwassen spelers.

Er is enkel een herencompetitie voorzien. Vrouwelijke speelsters zijn in de teams toegelaten maar de teams worden beschouwd als herenteams.

Er zal geprobeerd worden per bekwaamheidsniveau 4, 5 of 6 teams onder te brengen.





De divisioning gaat door tijdens de 1^{ste} dag (donderdag) in de voormiddag. Iedere wedstrijd duurt 2 x10 minuten.

De divisioning wordt gedaan door een divisioning comité.

Om de divisioning eerlijk te laten verlopen worden alle spelers iedere wedstrijd minstens 5 minuten op het veld verwacht.

De coach moet in deze context zijn beste team opstellen tijdens alle divisioning wedstrijden.

Alle spelers moeten op hun correcte positie (opstelling) spelen tijdens alle divisioning wedstrijden.

Alle teams spelen minstens 2 divisioning wedstrijden (meer wedstrijden zijn mogelijk).

Na de divisioning ronde bepaalt het divisioning team de definitieve competitiegroepen.

Maximum effort rule

De “maximum effort rule” is de kern van een eerlijke en spannende competitie.

Het divisioning comité houdt dit principe tijdens de divisioning wedstrijden in de gaten.

Spelers moeten eerlijk spelen en met maximale inzet in alle divisioning en competitiewedstrijden. De coach is hiervoor verantwoordelijk!

Coaches moeten dit principe van “maximale inzet” onvoorwaardelijk steunen en toepassen om eventuele sancties te vermijden (opgelegd door het Sportcomité).

Een team dat merkbaar beter speelt tijdens competitiewedstrijden dan tijdens divisioning wedstrijden kan gediskwalificeerd worden en één van de volgende sancties kan opgelegd worden:

- De coach wordt uitgesloten
- De ploeg wordt onder toezicht geplaatst (verwittiging)
- Verlies van punten
- Aanpassing van het klassement
- Uitsluiting van het team





Protest procedure

- Enkel de hoofdcoach kan een protest indienen.
- De protestformulieren liggen ter beschikking aan de "Sports Information Desk (tent)".
- Een protest moet binnen het half uur na het beëindigen van een wedstrijd ingediend worden aan de "Sports Information Desk".
- Enkel de protesten die aan de hierboven vernoemde richtlijnen voldoen zullen behandeld worden.
- Het protest wordt behandeld door het "Sports Rules Committee (SRC)". Dit comité bestaat uit de voetbalmanager, een technisch verantwoordelijke (TD) en de verantwoordelijke van de scheidsrechters.
- De beslissing die door het SRC genomen wordt, is definitief.

Protesten betreffende scheidsrechterlijke beslissingen (tijdens de wedstrijden) zijn niet ontvankelijk. Deze beslissingen zijn genomen vanuit de mening/ visie van de scheidsrechter. Scheidsrechterlijke beslissingen kunnen enkel door de scheidsrechter zelf overruled worden en dit voor de "herstart" van de wedstrijd (FIFA).

Divisioning wordt nooit aanvaard als een reden voor protest.

Uniform/ voetbaluitrusting

1. De **basisuitrusting** van een speler bestaat uit een shirt/ short/ kousen, beenbeschermers en voetbalschoenen.
2. Het **uniform van de doelman** moet andere kleuren hebben dan deze van het team, de scheidsrechter en de tegenpartij.
3. Iedere speler moet een **rugnummer** hebben (nummer op de short wordt aangeraden maar niet verplicht).
4. Metalen studs zijn verboden. Voetbalschoenen moeten voorzien zijn van **multistuds** (kunstgras) of **plastic schroefnoppen**.
5. De **kapitein** van de ploeg wordt verondersteld een **armband** te dragen (kleur verschillend van shirt).
6. Ringen, piercings, horloges of andere **juwelen mogen niet gedragen** worden.
7. Het dragen van **brillen is toegelaten**. Sportbrillen worden sterk aangeraden.
8. Spelers mogen **geen voorwerpen/ attributen dragen** die anderen kunnen verwonden of een voordeel kunnen opleveren tijdens het spel.

7





9. Spelers mogen polsbandjes of medailles dragen die een **medische betekenis** of herkenning zijn. Deze moeten vastgeplakt worden op het lichaam (pols/ borst).
10. Het uniform mag **niet voorzien zijn van publiciteit**. Het clublogo en merknaam van de uitrusting worden niet beschouwd als publiciteit.
11. **Beschermende ondersteuning** moet goed omwikkeld worden en door de scheidsrechter worden goedgekeurd.
12. Alle spelers moeten hun **accreditatie dragen** bij controle van het uniform (niet tijdens de wedstrijd).

Uitrusting

Er wordt verwacht dat alle ploegen tijdens alle wedstrijden twee sets uniformen van verschillende kleur bijhebben.

Speelveld

Er wordt gespeeld met een bal nummer 5.

Ploegen moeten hun eigen voetballen meebrengen voor de opwarming.

Er wordt gespeeld op natuurlijk gras en/of op kunstgras.

Er wordt een afzonderlijk opwarmingsterrein voorzien.

Alle voetbalterreinen zullen belijnd en gemarkeerd worden volgens het SOI 8-a-side reglement.

Beide ploegen beschikken over een technische zone (voorzien van zitplaatsen voor wisselers en coaches) en een coaching area.

Er mag slechts één coach rechtstaan.





Protocol vóór de wedstrijd

Het is de verantwoordelijkheid van de coach dat zijn team EEN UUR VOOR DE START van de wedstrijd aanwezig is.

- Ploegen kunnen een uur voor de wedstrijd opwarmen op het opwarmingsveld.
- De ploegen melden zich 30 minuten voor de wedstrijd aan in de “Staging Area” (oproepkamer).
 - a. controle accreditatie
 - b. controle voetbaluitrusting
 - c. controle wedstrijdblad (namen/rugnummers)
- Beide ploegen gaan onder begeleiding van hun scheidsrechter naar het speelveld en installeren zich in hun technische zone.
- Beide coaches begeven zich naar de officials tafel. De scheidsrechter heeft een kort gesprek met de coaches m.b.t. regels/ procedure van wissels/ fair play
- Beide teams (alle spelers) worden naar de middencirkel van het veld geleid door de scheidsrechter.
- Beide teams stellen zich frontaal op t.a.v. de tribune en de officials tafel.
- De scheidsrechter fluit een eerste keer en vraagt de spelers het publiek te begroeten.
- De scheidsrechter fluit een tweede keer en vraagt de spelers om handen te schudden (FIFA procedure).
- De spelers begeven zich naar hun opstellingspositie. De wisselers begeven zich naar hun technische zone.
- De scheidsrechter roept de beide kapiteins voor de munt toss. Eventuele clubwimpels of vlaggetjes kunnen nu overhandigd worden.
- De wedstrijd kan nu beginnen.



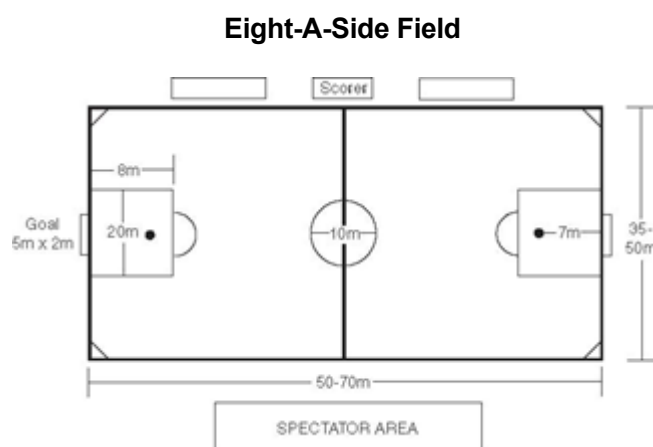


Protocol na de wedstrijd

- Na de wedstrijd verzamelen alle spelers in de middenscirkel.
- Alle spelers schudden mekaar alsook de scheidsrechter de hand.
- Beide teams begeben zich naar de technische zone.
- De coaches van beide teams gaan naar de officials tafel om het wedstrijdblad te verifiëren en af te tekenen.
- Beide teams begeben zich naar de publieke zone.

Competitieregels

A. Speelveld



1. Het veld is een rechthoek van 50-70m x 35-50m.
2. Het veld wordt belijnd zoals op de tekening.
3. Het doel is 5m x 2m.
4. De veldbedekking is van natuurlijk gras en kunstgras.
5. Het doelgebied is 20m x 8m.
6. De afstand tot het strafschoppunt is 7m.
7. De hoekpalen hebben een hoogte van 1.60m, de hoeklijnen hebben een straal van 1m.
8. De middencirkel heeft een straal van 5m (10m diameter).





B. Bal nr.5

C. Aantal spelers

1. Het maximum aantal spelers op het wedstrijdblad is 12.
2. Het spel wordt gespeeld tussen twee teams, bestaande uit 8 spelers per team waarvan er één de doelman is. Er moeten minstens 5 spelers op het veld staan.
3. Spelers mogen onbeperkt gewisseld worden (spelers mogen terug ingezet worden nadat ze eerder gewisseld werden). Er kan enkel gewisseld worden als de bal buiten is, tijdens de rustperiode, nadat er gescoord werd of tijdens een time-out omwille van een gekwetste speler. De coach moet een teken doen naar de scheidsrechter of de assistent scheidsrechter als hij een wissel wenst te doen. De scheidsrechter bepaalt het moment dat de wissel kan gebeuren. De wissel dient te gebeuren aan de middenlijn.

D. Spelers uitrusting

1. Het voetbalshirt moet genummerd zijn.
2. Beenbeschermers zijn verplicht.
3. Enkel multistuds en plastic schroefnoppen zijn toegelaten.

E. Een of twee scheidsrechters leiden de wedstrijd

F. Wedstrijdduur

1. Een wedstrijd duurt 2 gelijke delen van 15 minuten met een halftime rustperiode van 5 minuten. De speeltijd wordt bijgehouden door de scheidsrechter.
2. Tijdens kruisfinales/finales worden bij gelijke stand verlengingen van 2 x 5 minuten gespeeld. Als na de verlengingen de stand nog steeds gelijk is wordt de wedstrijd beslist door strafschoppen (FIFA penalty kick procedure).

G. Start van de wedstrijd

1. De bal moet vanaf de aftrapstip voorwaarts getrapt worden, vooraleer hij door een andere speler mag geraakt worden.





- H. Bal buiten en spelhervatting
1. Bal over de zijlijn = een intrap.
 2. Bal over de doellijn = uitwerpen door de doelman of een hoekschop.
 3. Bal moet volledig over de lijn zijn (om als buiten het veld beschouwd te worden).
- I. Doelworp
1. Als de bal de doellijn overschrijdt (maar niet in het doel) en het laatst werd aangeraakt door een tegenstrever, moet de doelman de bal vanuit zijn doelgebied terug in het spel brengen door te **werpen**. De bal mag echter niet verder dan de middellijn gegooid worden tenzij hij eerst op de eigen helft de grond of een speler raakte. De bal is in het spel van het moment dat hij het doelgebied verlaat.
 2. Bovenstaande regels gelden ook als de doelman de bal opgevangen heeft terwijl deze nog in het spel was.
 3. Bestrafing van overtredingen van deze regels:
 - i. als de ingegooid bal de middellijn overschrijdt zonder te botsen op eigen helft of zonder dat een speler hem raakte, dan beslist de scheidsrechter een onrechtstreekse vrije trap te laten nemen door de tegenstrever vanop om het even welk punt op de middellijn.
 - ii. als de bal geraakt wordt door een speler voor hij uit het doelgebied is, moet de doelworp door de doelman hernomen worden.
- J. Geldig doelpunt: de bal moet **volledig over de doellijn** zijn om als doelpunt te tellen.
- K. Fouten en wangedrag: Zoals bij het veldvoetbal (11 tegen 11), maar hier geldt **geen buitenspel**. Alle fouten leiden tot een onrechtstreekse vrije trap (uitgezonderd strafschop = rechtstreekse vrije trap).
- Als een speler uitgesloten wordt (2 gele of 1 rode kaart), mag hij niet terug deelnemen aan dezelfde wedstrijd. Zijn ploeg moet verder spelen met 1 speler minder gedurende 2 minuten, tenzij er een doelpunt valt tijdens deze 2 minuten. In dat geval mag er vroeger een nieuwe speler ingebracht worden. De scheidsrechter bepaalt wanneer de 2 minuten voorbij zijn en op welk moment een nieuwe speler mag ingebracht worden (als het spel stilligt).





L. Uitzondering bij spelhervatting

- Elke vrije trap, van de verdedigende ploeg en binnen haar doelgebied, wordt genomen door de doelman met een inworp.

M. Vrije trap

1. De tegenstrevers moeten zich bij elke vrije trap op 5 meter van de bal bevinden.
2. Als een vrije trap wordt toegekend aan de aanvallende ploeg binnen het doelgebied op minder dan 5 meter van de doellijn, dan zal de scheidsrechter de bal plaatsen op 5 meter (denkbeeldige lijn) van de doellijn.

N. Strafschop

- Deze wordt genomen vanaf de 7 m lijn (punt). Alle spelers, met uitzondering van de speler die de penalty zal trappen en de doelman van de tegenpartij moeten zich buiten het doelgebied en boog bevinden. De doelman moet op de doellijn blijven staan tot de penalty genomen is.

O. Intrap (inworp bij 11 tegen 11)

1. Als de bal volledig over de zijlijn gaat moet hij terug in het spel getrapt worden vanop de plaats waar de bal de zijlijn overschreed (op de zijlijn) door een speler van de ploeg die de bal niet het laatste raakte. De bal moet stilliggen op de lijn voor hij getrapt wordt. De bal is terug in het spel als hij een volledige omwenteling gemaakt heeft. De speler die de bal in het spel bracht mag de bal niet als eerste opnieuw raken. De tegenstrevers moeten 5 meter afstand houden van de plaats waar de bal wordt ingetrapt.
2. Men kan niet rechtstreeks scoren via een intrap.
3. De doelman mag een terugspeelbal van een intrap niet in de handen nemen.
4. De doelman mag een bal die teruggespeeld wordt door een van zijn medespelers niet in de handen nemen (**terugspeelbal**).

P. Overtreding op intrappen

- Als de speler die de intrap uitvoert opnieuw de bal speelt, voordat een andere speler de bal aanraakte dan krijgt de tegenstrever een onrechtstreekse vrije trap vanuit de plaats van de overtreding.





Q. Hoekschop

1. Toegekend aan de aanvallende ploeg als een speler van de verdedigende ploeg de bal over zijn/haar eigen doellijn (naast het doel) trapt.
2. Bij het nemen van de hoekschop staan de tegenstrevers op 5 meter.

Unified Sports Competitie (8-a-side)

A. De competitierregels van 8-à-side zijn van toepassing

B. Aantal spelers

1. Op het formulier dienen steeds een evenredig aantal atleten en partners te staan.
2. Tijdens de 8-a-side wedstrijd mag de volgende opstelling niet overschreden worden:
 - a. Het is toegestaan om met maximum 8 en minimum 5 spelers aan de wedstrijd te beginnen volgens onderstaande opstelling:
 - 4 atleten en 4 partners
 - 4 atleten en 3 partners
 - 3 atleten en 3 partners
 - 3 atleten en 2 partners
 - b. Het niet kunnen navolgen hiervan zal resulteren in een forfait.

