

Céci-foot

REGLEMENT TECHNIQUE I.B.S.A.

I – TERRAIN DE FOOTBALL

Le terrain de football sera toujours en plein air pour avoir la meilleure acoustique. En cas de mauvais temps pour lequel le Comité Organisateur ne peut rien faire (pluie persistante, fort vent) des locaux de remplacement doivent être disponibles avec un lieu protégé ayant les mêmes caractéristiques et qui doit également avoir un sol en bois, en caoutchouc synthétique ou quelque chose de semblable assurant ainsi la continuité de la compétition. Cette seconde possibilité de terrain de jeu doit être avalisée et approuvée par le Comité d'Organisation avant le début de la compétition.

1.1. Dimensions :

Longueur : 42m (maximum), 32m (minimum)

Largeur : 22m (maximum), 18m (minimum).

1.1.1. Lignes de côté de touche :

Les lignes de côté de touche du terrain de jeu seront délimitées par des barrières dont le but est de permettre un rythme de jeu plus fluide et d'éviter des remises en jeu continuelles qui ralentiraient beaucoup le jeu. Néanmoins ces barrières doivent également servir pour faciliter l'orientation des joueurs. La hauteur de ces barrières peut varier entre 100 cm et 120 cm et elles seront placées à 1m au-delà de la perpendiculaire qui part de chaque côté de la ligne de fond.

1.2. Méthode de marquage en vue du lancer.

Le terrain de jeu sera délimité conformément au schéma du diagramme avec des lignes ayant 8 cm de large. Les lignes les plus longues qui délimitent le terrain seront appelées lignes de touche (lignes de côté) et les plus courtes lignes de but. En travers du terrain la ligne de milieu sera tracée pour diviser le terrain en deux. Au centre du terrain on marquera nettement un point à partir duquel on fera un cercle de 3m de rayon.

1.2.1. Espaces et coins

A l'intersection de la ligne de but et de la ligne de touche (de côté), un rectangle de 20 cm sur 8 cm sera fait en direction du but sur la partie extérieure de la ligne de but et servira ainsi à orienter le joueur qui va faire un coin (un corner).

1.3. Ere de penalty (surface de réparation) :

A chaque bout du terrain, à 6m des deux buts, un demi-cercle sera dessiné en direction du centre du terrain d'un rayon de 6m. La partie intérieure du demi-cercle sera formée par une ligne de 3m de long exactement parallèle à la ligne de but entre les poteaux de la surface à l'intérieur de ce demi-cercle puis aplati qui s'appellera ère de penalty (surface de réparation).

1.3.1. Ere des gardiens de buts :

C'est le nom qui lui est donné parce que c'est la partie dans laquelle le gardien de but évolue. Elle sera rectangulaire et mesurera 5mx2m. La ligne la plus longue sera parallèle à la ligne de fonds et sera à 3m de la ligne des buts plus 1m de chaque côté des poteaux de buts avec une ligne de 2m qui forme un angle de 90° à chaque bout.

1.4. Points de réparation :Lieu des penalty :

On marquera un point bien visible sur une ligne imaginaire perpendiculaire à la ligne des buts, à mi-chemin entre les poteaux de buts et à une distance de 6m de la ligne des buts. Cet endroit sera le point d'où on tirera un penalty.

1.5. Second point de réparation penalty.

On marquera un point visible à une distance de 9m sur une ligne imaginaire perpendiculaire à la ligne de buts, ce sera le second point de penalty.

1.6. Ere de substitution des remplaçants :

Les substitutions s'effectueront par une porte centrale située en face de la table de chronométrage ou près de la ligne des buts du côté correspondant s'il n'y a pas de porte centrale.

1.7. Buts :

Les buts seront situés au milieu des deux lignes de buts et seront formés par deux poteaux verticaux distants de 3m (mesurés à l'intérieur et réunis par une barre horizontale dont le bord inférieur sera à 2m au-dessus du sol. La largeur et l'épaisseur des poteaux et de la barre transversale seront de 8 cm. Les poteaux et la barre transversale doivent avoir la même largeur. On doit attacher des filets aux poteaux et à la barre transversale derrière le but. On doit les fixer sous des tubes courbés et tout autre support adéquat.

1.8. Surface de jeu :

La surface de jeu doit être en ciment ou tout autre revêtement de même genre. Elle doit être unie, bien égalisée et non abrasive.

Remarque : En cas de mauvaises conditions météorologiques hors du contrôle du Comité Organisateur, voir le règlement sur la phase de jeu).

1.9. Filets des buts :

on peut employer des filets en ficelle, en jute ou en nylon. Néanmoins les cordages en nylon ne doivent pas être plus minces que ceux en ficelles ou en jute.

II – LE BALLON :

Le ballon doit être sphérique et en cuir ou tout autre matériau du même genre, rien ne doit être utilisé pour la confection du ballon qui puisse être un danger pour les joueurs. Le ballon doit avoir une circonférence de 60 à 62 cm, son poids au début du jeu doit faire entre 410 et 430g. Le système sonore doit être interne et ainsi permettre que la trajectoire normale du ballon, quand il fait des tours ou des rotations, puisse transmettre le son et ainsi ne pas être dangereux pour les joueurs. Si le ballon perd ses qualités normales de jeu ou ses qualités sonores pendant le jeu, on doit le retirer et le remplacer par un autre. Ou recommencer le match avec une remise en touche

depuis les buts, un coup franc, une penalty, une double penalty ou un corner. Le ballon étant remplacé avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur et que le jeu ait repris. Dans l'endroit réservé au chronométreur il doit y avoir un ballon en réserve qui soit en état parfait et prêt à être utilisé.

III – NOMBRE DE JOUEURS :

3.1. Le match se jouera avec deux équipes ayant un maximum de 4 joueurs totalement aveugles (B1) et un gardien de buts qui peut être voyant ou handicapé visuel (B2 ou B3). Dans le cas où le gardien de but est voyant, il ne doit pas avoir été enregistré ou inscrit par une fédération de football F.I.F.A. ou de foot à 5.

3.1.1. Chaque équipe doit être inscrite avec au plus 13 représentants ayant les fonctions suivantes : 8 joueurs, 2 gardiens de buts, 1 responsable, 1 assistant responsable et 1 médecin ou kinésithérapeute.

3.1.2. Au début du jeu il doit y avoir un nombre de joueurs minimum de 5 personnes (1 gardien de buts et 4 joueurs de terrain) et à la fin du jeu, à cause de diverses circonstances, il peut n'y avoir que 3 joueurs (1 gardien de buts et 2 joueurs de terrain)

3.2. Un joueur remplaçant peut intervenir dans tout le jeu qui répond au règlement de la compétition officielle I.B.S.A.

3.3. Le nombre maximum de joueurs remplaçants est de 5, 1 gardien de buts et 5 joueurs.

3.4. Règles de remplacement :

a) Pendant le jeu chacune des équipes peut effectuer un nombre illimité de substitutions, la pendule devant être arrêtée pour que la notification du responsable soit transmise au chronométreur.

b) En cas de pénalité simple ou double, on ne peut pas substituer le gardien de but, sauf en cas de blessure ou de contusion qui doit être examiné par l'arbitre, confirmé par le médecin de l'organisation ou en l'absence de ce dernier par le kinésithérapeute.

c) On doit effectuer la substitution dans les conditions suivantes :

1. La substitution doit se faire sur la surface de jeu, sur la ligne latérale, près de la porte centrale ou sur la ligne de fond qui correspond à son but.

2. Toute substitution doit être annoncée par le système PA en indiquant le nombre de joueurs entrant et le nombre de joueurs substitués avec le temps de jeu arrêté pendant la substitution.

«3. Toutes les substitutions doivent se faire quand le ballon n'est pas en jeu.

4. On peut remplacer un joueur disqualifié mais il ne peut pas entrer dans le jeu, il doit quitter le terrain de jeu.

5. Tout joueur envoyé pendant un jeu peut être remplacé mais il ne peut pas rester sur le banc des remplaçants.

«3.5. Rôle du capitaine de chaque équipe :

3.5.1. Il représente l'équipe pendant toute la durée du match comme le responsable qui s'adresse à l'arbitre et autres officiels et pour essayer de maintenir la bonne conduite et la sportivité de ses collègues.

IV – EQUIPEMENT DES JOUEURS :

4.1. Les joueurs ne doivent porter sur eux aucun objet considéré comme dangereux pour les autres joueurs.

4.2. L'équipement habituel d'un joueur consistera en une chemise, un short, des chaussettes, des protège jambes et des chaussures. Les chaussures ne seront qu'en toile ou cuir souple spécial pour le sport, avec des semelles de caoutchouc. On doit obligatoirement porter des chaussures de sport.

4.3. Les chemises des joueurs auront un numéro et chaque joueur de la même équipe aura un numéro différent.

4.4. Le gardien de but peut porter un pantalon de survêtement, néanmoins il doit avoir des couleurs qui le distingue des autres joueurs et des arbitres.

4.5. Tous les joueurs sur terrain, sans aucune exception, doivent avoir un cache sur les yeux pendant toute la durée du match et un masque avec un tissu absorbant par dessus. Le dit masque doit avoir une protection rembourrée à la partie frontale et sur les côtés. Cette mesure est faite pour s'assurer que tous les joueurs sont sur un pied d'égalité en évitant ainsi les différences pour les classifications d'aveugles complets B1 (modèle et taille voir annexe).

4.5.1. On ne peut pas réaliser de protection qui à l'avis de l'arbitre constitue un risque dangereux pour les autres joueurs.

Sanctions :

Tout joueur qui ne se conforme pas au règlement sera expulsé du terrain de jeu pour mettre son équipement en conformité et y ajouter ce qui y manquait. Il ne peut revenir sur le terrain qu'après s'être présenté devant les arbitres qui doivent s'assurer que l'équipement du joueur est maintenant conforme. Le joueur ne peut revenir sur le terrain que lorsque le ballon n'est pas en jeu.

Décisions :

Les protèges jambes doivent être entièrement recouverts par les chaussettes et doivent être faits en une matière appropriée qui protège suffisamment (caoutchouc, plastique, polystyrène ou quelque chose de semblable).

V – ARBITRE PRINCIPAL :

On doit nommer un arbitre principal pour organiser le jeu. Sa compétence et l'exercice de son autorité qui lui est impartie par le règlement du jeu commencera au moment où il pénétrera dans la partie où se trouve le terrain de jeu et finira lorsqu'il la quittera. Pendant le jeu, son pouvoir de sanction s'étendra aux infractions commises pendant une suspension temporaire du jeu et quand le ballon n'est pas en jeu. Ses décisions concernant le jeu seront définitives (sans appel) dans la mesure où elles se référeront au résultat du jeu.

L'arbitre principal doit se conformer au règlement de la F.I.F.A. et le faire respecter ainsi que les adaptations I.B.S.A. et les règles de l'annexe 2. De plus il sera obligé de faire taire le public grâce au système PA, ce qui permet que le match se joue correctement et en toute sécurité. Tous les arbitres doivent porter l'uniforme obligatoire qui consiste en une chemise, un pantalon et des chaussures de sport qui les distinguent très nettement des joueurs.

A – Il doit faire respecter le règlement

B – Il ne doit pas punir si en faisant ainsi on sent que l'équipe qui a commis le délit en tirerait profit.

C – Il doit prendre note de tout ce qui se passe avant, pendant et après le match.

D – Il doit jouer le rôle de chronométrateur quand personne d'autre ne peut le faire.

E- Il pourra arrêter le jeu quand des infractions sont commises et interrompre ou suspendre définitivement le jeu quand il le jugera nécessaire à cause du temps, à cause de la conduite des spectateurs ou pour toute autre raison. Si cela arrive, un rapport détaillé des faits doit être soumis à l'organisation compétente de la manière et dans les délais stipulés dans le règlement I.B.S.A.

F – A partir du moment où ils ont pénétré sur le terrain de jeu il doit avertir que tout joueur ayant une conduite coupable ou inappropriée ou incorrecte sera sanctionné et qu'il sera éliminé s'il y a récidive. Dans ce cas, l'arbitre principal communiquera le nom du coupable à l'organisation compétente dans le délai et de la manière stipulée dans le règlement I.B.S.A.

G – Personne, mis à part les joueurs et l'aide arbitre, ne sera autorisé à pénétrer sur l'espace de jeu sans autorisation.

H – Il interrompra le jeu s'il considère qu'un joueur a été sévèrement blessé et fera en sorte qu'il soit évacué du terrain aussi vite que possible et que le jeu reprenne immédiatement. Si un joueur n'est blessé que légèrement, le jeu ne sera pas arrêté jusqu'à ce que le ballon soit sorti du jeu. Tout joueur qui peut atteindre la ligne de but ou la ligne de côté par lui-même ne peut pas être soigné sur le terrain de jeu.

I – Il fera sortir tout joueur qui à son avis est coupable d'une conduite violente, brutale ou excessive ou d'un comportement grossier ou insolent.

J – Il dira de reprendre le jeu après chaque arrêt.

K – Il jugera si le ballon fourni pour le jeu est conforme aux prescriptions du règlement.

L – L'arbitre principal devra dire à la table du chronométrateur, d'une manière claire et ferme, ce qui se passe pendant le jeu afin que les joueurs sachent clairement ce qui se passe et soient ainsi guidés par le système installé près du chronométrateur sur la table de contrôle.

M – L'arbitre principal doit aussi contrôler, avant et pendant le jeu, que les bandeaux protecteurs des joueurs soient bien mis et que les masques les recouvrent bien.

N – L'arbitre principal doit vérifier que le règlement n°4 (5) s'appliquera à chaque joueur qui pénètre sur le terrain de jeu, soit au début du match, soit à ceux qui viennent en remplacement.

O – L'arbitre principal et ou son assistant doivent contrôler les secteurs réservés au guide, comme cela est stipulé dans le règlement et diviser le terrain de jeu en trois secteurs par des lignes imaginaires :

01 1/3 pour la défense (gardien de but)

02 1/3 au centre (pour le manager)

03 1/3 pour l'offensive (guide)

VI – ARBITRES ASSISTANTS (Adjoints)

Un arbitre assistant peut être nommé, il évoluera dans la partie du terrain opposée à celle où se trouve l'arbitre principal. L'arbitre assistant devra avoir les mêmes pouvoirs que l'arbitre principal, sauf ceux indiqués dans le règlement 5D (En outre, la première partie du règlement V(E) devra également s'appliquer à l'arbitre assistant, cet arbitre aura le pouvoir discrétionnaire d'arrêter le jeu quand il sera commis des infractions au règlement il devra aussi remplir les devoirs suivants :

L'arbitre assistant (adjoint) devra se conformer au règlement F.I.F.A. et aux adaptations I.B.S.A. De plus, il devra faire en sorte que le public soit silencieux avec l'aide du système PA permettant ainsi que le match se déroule correctement et en toute sécurité.

6.1. S'il n'y a pas de chronométreur pour le jeu, on lui confiera le rôle des 2 mn de sanction après l'expulsion d'un joueur.

6.2. L'arbitre assistant (adjoint) et ou l'arbitre principal devront contrôler les secteurs réservés aux guides, comme c'est spécifié dans le règlement et les secteurs divisés en trois par des lignes imaginaires.

6.2.1. 1/3 pour la défense (gardien de but)

6.2.2. 1/3 au centre (manager)

6.2.3. 1/3 offensif (guides)

6.3. Il doit s'occuper du compte-minutes. En cas d'intervention or de propos de l'arbitre assistant (adjoint) l'arbitre principal se privera de ses services et fera en sorte que quelqu'un prenne sa place en informant l'organisation compétente de cette substitution. L'arbitre assistant (adjoint) aura un sifflet.

Décisions :

Dans les matchs internationaux il doit y avoir un arbitre assistant obligatoirement.

VII – CHRONOMETREURS :

On distinguera un chronométrateur qui restera sur le terrain de jeu, sur la ligne à mi chemin sur le même côté que la zone de substitution.

Le chronométrateur devra se conformer au règlement F.I.F.A. et aux adaptations I.B.S.A. De plus il devra assurer le silence du public grâce au système PA permettant ainsi que le match se déroule correctement et en toute sécurité. Sa mission sera la suivante :

a) Il veillera à ce que le match dure le temps stipulé dans le règlement 8 dans ce but.

1. Il démarrera le chronomètre au moment du coup d'envoi et l'arrêtera en cas de temps de repos, à la demande de l'arbitre, pour assistance médicale ou substitution.

b) Il chronométrera la période de 2 mn chaque fois qu'un joueur a été éliminé.

c) Il indiquera au moyen d'un sifflet, ou tout autre signal acoustique différent que celui de l'arbitre, la fin de la 1^{ère} mi-temps du jeu ou du temps supplémentaire.

d) Il notera les temps de repos qui restent pour chaque équipe et en avisera les arbitres et l'équipe, indiquera l'autorisation des temps de repos quand l'entraîneur d'une des équipes l'a demandé (règlement 7.4)

e) Il tiendra compte des trois premières irrégularités accordées par les arbitres à chaque équipe en chaque mi-temps et des cinq premières irrégularités accordées par les arbitres à chaque joueur pendant le match et avertira un joueur qui en ferait une quatrième.

f) Il notera les interruptions de jeu et leurs causes. Il veillera aussi que le nombre de joueur qui marquent les buts aient un avertissement ou aient été renvoyés. Il fournira tous les renseignements concernant le jeu. En cas d'intervention malvenue de la part du chronométrateur, l'arbitre principal se passera de ses services et fera en sorte que les dispositions nécessaires soient prises pour sa substitution, en avisant l'organisation compétente de ce qui s'est passé. Le chronométrateur recevra un chronomètre adéquat et l'équipement nécessaire pour noter le nombre des infractions. Tout ceci lui sera fourni par l'association ou le club sur le terrain duquel on est en train de jouer (I.B.S.A.)

Décisions :

Pour les matchs internationaux, il est obligatoire d'avoir un chronométrateur.

VIII – DUREE DU MATCH :

8.1. Durée du match

8.1.1. Le match se composera de deux mi-temps de 25 mn chacune, qui seront chronométrées par un chronomètre.

8.2. C'est le chronométrateur qui aura la responsabilité de chronométrer comme c'est appliqué dans le règlement 7.

8.3. La durée de chaque mi-temps est prolongée pour permettre à une pénalité simple ou double d'être exécutée.

8.4. Les équipes auront la possibilité de demander un repos d'une minute pendant chaque mi-temps. On observera le principe suivant :

a) Les entraîneurs auront le droit de donner un repos d'une minute au chronométrateur.

b) Le chronométrateur accordera ce temps quand le ballon est hors jeu en utilisant un sifflet ou tout autre signal sonore, différent de celui utilisé par les arbitres.

c) Une fois ce temps de repos accordé à ces joueurs, les joueurs se rassembleront au milieu du terrain. Si ils souhaitent recevoir les instructeurs d'un officiel de l'équipe, cela ne peut se faire que près de la ligne latérale qui est près du banc de substitution et il n'est pas possible qu'il quitte le terrain de jeu. De même, la personne qui leur donne des instructions ne peut pas pénétrer sur le terrain de jeu.

d) Si l'équipe n'a pas demandé de temps de repos pendant la première mi-temps, on ne peut pas les reporter à la deuxième mi-temps.

8.5. L'interruption entre les mi-temps ne doit pas excéder 10 mn.

Décisions :

Si aucun chronométrateur n'est disponibles, des arbitres assureront sa fonction.

Si le règlement, lors d'une compétition, spécifie que le temps supplémentaire doit se jouer après la période réglementaire, en cas de tirage au sort, il n'y aura pas de temps de repos pendant cette période dite supplémentaire.

S'il n'y a pas de chronométrateurs disponibles, l'entraîneur peut s'adresser à l'arbitre adjoint pour obtenir un temps de repos.

IX – COUP D'ENVOI :

Au début du match, avant le coup d'envoi, c'est par un tirage au sort qu'on décidera le côté du terrain et le coup d'envoi. L'équipe qui gagnera le tirage au sort aura le droit de choisir le côté qu'elle préfère et de faire le coup d'envoi. Quand l'arbitre principal fera signe, le jeu commencera par le coup d'envoi, c'est-à-dire avec un coup envoyé dans le ballon immobile, du point central en direction de l'équipe adverse. Tous les joueurs seront positionnés dans leur propre côté de jeu et ceux de l'équipe adverse pour ce coup d'envoi doivent se trouver en dehors du cercle de 3m, au centre du terrain, jusqu'à ce que le ballon soit en jeu. On ne considérera pas que le ballon est en jeu avant qu'il ait parcouru une distance égale à sa circonférence. Le joueur qui a donné le coup d'envoi ne peut pas retaper dans le ballon tant qu'un autre joueur n'a pas joué ou touché le ballon à son tour.

9.1.1. Le capitaine de chaque équipe sera présent avec son guide pour le tirage au sort qui décide du côté et du coup d'envoi.

9.2. Quand un but a été marqué, le jeu reprend comme c'est indiqué ci-dessus. Le coup d'envoi étant effectué par un joueur de l'équipe adverse à celle qui vient de marquer le but.

9.3. Après la mi-temps, l'équipe changera de côté et le coup d'envoi sera effectué par un joueur de l'équipe adverse, c'est-à-dire à celle qui a donné le coup d'envoi au début.

Sanctions :

En cas de manquement aux points 1, 2,3 du règlement, le coup d'envoi sera répété, sauf quand le joueur qui fait le coup d'envoi a renvoyé le ballon avant qu'il n'ait été touché ou joué par un autre joueur. Dans ce cas un coup franc sera accordé à l'équipe opposée à l'endroit où la faute a été commise, sauf quand la faute a été commise dans l'espace réservé à la pénalité de l'équipe opposée et dans le cas d'un coup franc indirect, on devra le faire depuis la ligne de 6m à l'endroit le plus proche de l'endroit où la faute a été commise. Les buts ne peuvent pas être marqués directement à partir d'un coup franc.

9.4. Après les interruptions temporaires, pour reprendre le match après une interruption temporaire du jeu, dues à n'importe quelle raison non prévue dans aucun article du règlement, dans la mesure où le ballon n'a pas dépassé la ligne latérale ou la ligne du but immédiatement avant l'interruption, un des arbitres dropera (le ballon) à l'endroit où il se trouvait juste avant l'interruption sauf dans les cas où le ballon se trouvait à l'intérieur d'un espace de pénalité, puisque dans ce cas l'entre deux doit être effectué sur la ligne. Aucun joueur ne pourra renvoyer le ballon avant qu'il ait touché le sol. Si cette règle n'est pas respectée, l'arbitre refera un entre deux. On considérera que le ballon est en jeu à partir du moment où il aura touché le sol. Si le ballon mis en jeu de cette façon traverse une ligne latérale ou une ligne de but sans avoir été touché par aucun joueur, l'arbitre refera un entre deux. Aucun joueur ne pourra jouer avec le ballon avant qu'il ait touché le sol. Si on ne respecte pas cette règle, l'arbitre refera un entre deux.

X – LE BALLON EN JEU ou OUT :

Le ballon est out quand :

a) Il a complètement dépassé la ligne latérale ou la ligne de but, soit sur le sol, soit en l'air.

b) Le jeu a été arrêté par l'un des arbitres, le ballon est en jeu dans tous les autres cas du début à la fin du jeu, même dans les cas suivants :

a) Quand elle rebondit sur la barre transversale ou sur un des piquets de but.

a. Quand elle rebondit sur la barre transversale ou sur un des piquets de but.

b. Quand il est rendu après avoir touché l'arbitre principal ou son assistant quand ils sont sur le terrain de jeu.

c. Quand on n'adopte pas une décision à cause d'un manquement à la règle du jeu.

Décisions :

Les lignes font partie des terrains qu'elles délimitent, en conséquence les lignes latérales (barrière) et les lignes de but font partie du terrain de jeu. Quand un match se joue à l'intérieur (en salle) et que le ballon touche le plafond après un dégagement ou autre action involontaire, on fera un entre deux sous l'endroit du plafond que le ballon a touché, sauf quand c'est un endroit placé au-dessus de la zone de pénalité puisque dans ce cas l'entre deux se fera depuis la zone de pénalité.

XI – MARQUAGE DE BUTS :

Sauf pour les exceptions indiquées dans le règlement, on marquera un but chaque fois que le ballon traversera clairement la ligne de but entre les deux poteaux et sous la barre transversale s'il n'est pas transporté, jeté ou intentionnellement lancé à la main ou avec le bras par un joueur de l'équipe attaquante. L'équipe qui marquera le plus grand nombre de buts gagnera le jeu. Si aucun but n'a été marqué ou si les deux équipes sont à égalité, le jeu sera tiré au sort.

XII - FAUTES ET INFRACTIONS :

On considère que les fautes accumulatives comprennent toutes les fautes techniques, personnelles ou disciplinaires.

12.1. Un joueur sera disqualifié lorsqu'il commettra cinq fautes personnelles au cours d'un match. Il doit quitter le terrain de jeu et peut être remplacé par un autre joueur.

12.2. L'intervention des gardiens de buts en dehors de la zone des gardiens de buts sera donc sanctionnée par une pénalité (à 6m)

12.3. Chaque équipe peut commettre jusqu'à trois fautes en tout pendant chacune des mi-temps et pourra former un mur de défense. Quant à la 4^{ème} faute d'équipe accumulée et toutes les fautes suivantes auront pour résultat des lancers de coup franc sans mur défensif depuis la ligne des 9m. Cette double pénalité, en aucun cas, ne consistera en un tir direct sur le but de l'équipe qui a commis la faute en essayant de marquer sans qu'aucun joueur ne touche le ballon avant que le gardien de buts ou un responsable du but ne l'arrête. Si la faute se produit à moins de 9m, le joueur peut choisir entre tirer depuis l'endroit où s'est produit la faute ou depuis la zone des doubles pénalités. Dans ces deux cas, aucun membre de l'équipe adverse, sauf le gardien de but, ne peut se trouver à moins de 5m du ballon ou dans la zone qui permet de courir en direction du ballon et ne peut en aucune façon empêcher l'exécution d'un penalty.

12.4. Tout joueur qui touche constamment son masque oculaire sera pénalisé pour une faute personnelle répétée.

12.5. Une balle passée sera accordée après la 3^{ème} faute de l'équipe et une double pénalité à partir de la 4^{ème} et ainsi de suite pour toute infraction commise par le Président, les guides ou tout autre membre du banc de l'équipe correspondant. On divisera les fautes en 3 catégories :

- A- Les fautes techniques
- B- Les fautes personnelles
- C- Les fautes disciplinaires.

A- Les fautes techniques :

Par mesure de sécurité, tout joueur qui ne dit pas clairement et de façon audible le mot « à moi » ou quelque chose d'équivalent quand il se déplace pour chercher le ballon ou le disputer sera pénalisé selon l'avertissement de l'arbitre en ayant une faute technique personnelle non cumulable pour l'équipe. Par mesure de sécurité également, tout joueur qui en se déplaçant pour avoir le ballon ou le disputer fonce tête baissée, mettant ainsi son adversaire en danger, sera pénalisé d'un premier avertissement de la part de l'arbitre pour faute technique personnelle non cumulable pour l'équipe.

Les infractions suivantes seront considérées comme des fautes techniques si le joueur les commet exprès (intentionnellement)

- A.1. En donnant un coup de pied ou essayant d'en donner un à un adversaire.
- A.2. En faisant un croche-pied ou en essayant d'en faire un en utilisant les deux jambes soit de face, soit par l'arrière.
- A.3. En poussant intentionnellement un adversaire avec les mains ou avec les pieds.
- A.4. En bloquant volontairement, violemment ou dangereusement, un adversaire.
- A.5. En se dirigeant sur le ballon sur les deux pieds
- A.6. En contrôlant, arrêtant ou détournant le ballon avec une main, sauf dans le cas où le gardien de but est dans la zone de gardien de but.
- A.7. En se trouvant à la barrière latérale quand on se dispute le ballon.
- A.8. Toute action même si elle n'implique pas l'intention de nuire à l'adversaire mais qui pourtant provoquera une situation de risque pour l'adversaire sera pénalisée comme étant une faute.
- A.9. Le fait de bloquer ou de charger le gardien de but quand il est en possession du ballon.

Sanctions :

Les fautes seront sanctionnées par un coup franc exécutée par l'équipe concernée depuis l'endroit où l'infraction a eu lieu. Si ceci est arrivé dans la zone des pénalités de l'équipe coupable, on lui affligera une pénalité.

B- Fautes personnelles :

Les infractions suivantes seront considérées comme des fautes personnelles :

- B.1. Le gardien de but ne peut pas retenir le ballon plus de 4s après l'avoir reçu quand il est en position de jeu.
- B.2. En disputant le ballon quand il est au sol, en bloquant le jeu ou en empêchant le mouvement du ballon.
- B.3. En attendant plus de 4s pour remettre le ballon en jeu en cas de : coup franc, pénalité, double pénalité, remise en touche et corner.

B.4. En utilisant des expressions verbales destinées à désorienter ou tromper un adversaire.

B.5. En gênant le silence nécessaire au match. Le football pour aveugles nécessite le silence maximum pour s'assurer qu'il est correctement joué ou pour faciliter l'orientation des joueurs.

B.6. Retenant le ballon avec ses deux pieds quand il pourrait être joué.

B.7. En empêchant la vue et le mouvement du gardien de but adverse.

Sanctions :

L'équipe gênée par un coup franc indirect fait depuis l'endroit où l'infraction s'est produite pour se voir accorder le ballon s'il arrive que ceci se produise dans la zone des pénalités de l'équipe coupable, le coup franc indirecte se fera depuis la ligne de 6m aussi près que possible de la ligne où s'est produit la faute.

C- Fautes de disciplines :

Les infractions suivantes seront considérées comme des fautes de discipline commises par les joueurs sur un terrain et sur les bancs ainsi qu'avec le Président, son assistant, les kinés, les médecins ou les guides.

C.1. Protestations répétées

C.2. En ne respectant pas les zones réservées aux guides.

C.3. En ne respectant pas les décisions des arbitres.

C.4. Toutes les attitudes (remarquées par l'arbitre ou les chronométreurs) ayant pour effet de nuire au bon développement du jeu.

Décisions :

Si selon l'avis des arbitres un joueur se dirige vers le but adverse avec une occasion nette de manquer un but et qu'il est intentionnellement empêché par un adversaire par des moyens illégaux, c'est-à-dire punissables, par un coup franc ou une pénalité empêchant ainsi le joueur de l'équipe attaquante de marquer le dit but, le joueur attaquant doit être renvoyé à cause d'un jeu très brutal. En cas d'expulsion le joueur en question ne pourra pas reprendre le jeu en cours ni s'asseoir sur le banc des remplaçants. L'équipe peut être complétée dans les 5 mn qui suivront l'expulsion à moins qu'un but ne soit marqué dans les 5 mn, dans ce cas on doit tenir compte des faits suivants :

a) Si 5 joueurs sont contre 4 et que l'équipe supérieure numériquement marque un but, l'équipe de 4 joueurs pourra compléter le nombre de ses joueurs.

b) Si les deux équipes jouent avec 4 joueurs et qu'on marque un but, les deux équipes compléteront le nombre de leurs joueurs.

c) Si 5 joueurs jouent contre 3 ou 4 contre 3 et que l'équipe supérieure numériquement marque un but, l'équipe de 3 joueurs ne peut incorporer qu'un seul joueur.

d) Si les deux équipes jouent avec 3 joueurs et qu'on marque un but, les deux équipes pourront incorporer un joueur chacune.

e) Si c'est l'équipe numériquement inférieure qui marque un but, le jeu continuera sans changer le nombre des joueurs.

On veillera à ce que la période de 5 mn soit bien respectée par le chronométreur ou dans le cas d'un jeu sans le représentant officiel par l'assistant de l'arbitre, le joueur qui prend la place du joueur expulsé doit recevoir l'autorisation de l'arbitre et ne peut entrer en jeu que lorsque le ballon est hors jeu.

XIII – COUP FRANC :

Dans la catégorie B1 (totalement aveugle) les coups francs seront dans tous les cas des coups francs directs, c'est-à-dire qu'un but peut être marqué directement contre l'équipe qui a commis la faute. Quand un joueur fait un coup franc, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent rester à une distance de 5m au moins du ballon. On considère que le ballon est en jeu quand il a parcouru une distance égale à sa circonférence. Si un joueur de l'équipe adverse s'approche à une distance de moins 5m du ballon avant le coup franc, les arbitres peuvent insister pour qu'on repasse un coup franc jusqu'à ce que le règlement soit respecté. Le ballon doit être immobile au moment de l'exécution du coup franc et le joueur qui l'a fait ne peut pas jouer tant que le ballon n'a pas été touché par un autre joueur.

Sanctions :

- 1) Si le joueur qui fait un coup franc retouche le ballon avant qu'il ait été touché ou joué par un autre joueur, un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise, sauf quand elle a été commise à l'intérieur de la zone de pénalité puisque dans ce cas le coup franc direct sera exécuté sur la ligne de 6m, le plus près possible de l'endroit où la faute a été commise.
- 2) Si l'équipe qui doit faire un coup franc attend plus de 4s avant de l'exécuter, l'arbitre accordera un coup franc direct à l'équipe adverse.

XIV- FAUTES ACCUMULEES :

14.1. Voir pour ceci dans le règlement 12 qui mentionne également les fautes accumulées. Quand une équipe a accumulé «3 fautes, on lui accordera un coup franc direct quelles que soient les infractions commises. On peut alors marquer un but directement parmi un de ces coups francs.

14.2. Les 3 premières fautes accumulées par chacune des deux équipes pendant une mi-temps seront inscrites dans le résumé du jeu.

14.3. Pour les coups francs accordés pour les 3 premières fautes commises par chaque équipe pendant chacune des mi-temps du match, un mur défensif de joueurs sera accumulé.

14.4. De même que la 4^{ème} faute accumulée on n'autorisera pas de mur défensif avant le coup franc.

- a) Les joueurs, sauf le gardien de but, la défense et le joueur qui exécute le coup franc qui doit avoir été bien identifié peut rester en jeu mais doit rester derrière une ligne imaginaire avec le ballon parallèle à la ligne de but et hors de la zone de pénalité.
- b) Le gardien de but doit rester à l'intérieur de la zone réservée à son gardiennement.

c) Les joueurs de l'équipe adverse devront rester à une distance de 5m du ballon et ne pourront pas bloquer le joueur qui fait un coup franc. Aucun joueur ne pourra traverser la ligne dite imaginaire jusqu'à ce que le ballon ait effectué une distance égale à sa circonférence.

d) Le joueur qui effectue le coup franc doit tirer avec l'intention de marquer un but et ne pas faire une passe à un autre joueur de son équipe.

e) Après avoir effectué le coup franc, aucun joueur ne peut toucher le ballon jusqu'à ce qu'il ait touché le gardien de but, rebondi sur un des poteau de but ou sur la barre transversale ou ne soit sorti du terrain.

f) Un coup franc ne peut pas se faire à moins de 6m de la ligne des buts (voir règlement 13 A) Si une faute est commise dans la zone des pénalités qui normalement aurait été sanctionnée par un coup franc indirect, alors le coup franc doit se faire sur la ligne de 6m, au point le plus proche possible de l'endroit où la faute a été commise.

g) Quand une équipe a commis sa 4^{ème} faute, si un joueur de cette même équipe commet une faute dans la moitié du terrain de l'équipe adverse ou dans la moitié de terrain délimitée par la zone délimitée par la ligne médiane et la ligne parallèle imaginaire passe à travers la seconde zone de pénalité, à 3m de la ligne des buts, le coup franc doit se faire dans la seconde zone de pénalité. Le lieu de cette 2^{ème} zone de pénalité est indiqué dans les règlements 1, 5 et le coup franc doit se faire comme il est stipulé dans le règlement 4.

h) Si le match continue pendant un temps supplémentaire, toutes les fautes accumulées dans la 2^{ème} mi-temps du jeu continueront à être comptabilisées pendant toute cette période supplémentaire.

Sanctions :

Pour chaque manquement au règlement commis :

a. Par l'équipe en défense, le coup franc sera effectué si un but n'a pas été marqué.

b. Par un joueur de l'équipe attaquante sauf par le joueur qui exécutera le coup franc, le goal ball s'il a été marqué sera refusé et le coup franc devra être refait.

c. Par le joueur qui exécute le coup franc après que le ballon soit en jeu, un coup franc sera accordé à l'équipe adverse et sera effectué à l'endroit où l'infraction a été commise.

XV – PENALITE :

Une pénalité sera effectuée depuis le bout de la pénalité et avant qu'elle n'est été effectuée, tous les joueurs, à l'exception de celui qui va effectuer la pénalité, dûment identifié et à l'exception du gardien de but de l'équipe adverse, tous doivent être sur le terrain mais hors de la zone des pénalités et à une distance de moins de 5m du lieu de pénalité. Le gardien de but opposé doit rester sur sa propre ligne de but entre les poteaux de but, sans bouger les pieds, jusqu'à ce que le ballon soit en jeu. Le joueur qui effectue la pénalité doit tirer devant lui et ne pourra jouer de nouveau que lorsque le ballon aura été touché ou joué par un autre joueur. Le ballon sera considéré en jeu quand il aura effectué une distance égale à sa circonférence, un but peut être marqué directement depuis une pénalité. Quand une pénalité est effectuée pendant le déroulement normal du jeu ou pendant le temps supplémentaire qui est à la fin de la première mi-temps ou du match afin d'effectuer ou de réeffectuer une pénalité, un but sera refusé si avant d'être passé entre les poteaux et sous la barre,

le ballon touche un des poteaux ou les deux poteaux ou la barre ou le gardien de but, l'un de tous ces facteurs à condition qu'aucune autre faute n'est été commise.

Sanctions : Pour tout manquement à ce règlement :

- a. Commis par l'équipe en défense, la pénalité sera répétée si un but n'a pas été marqué
- b. Commis par un joueur de l'équipe attaquante, autre que celui qui effectue la pénalité, si le but est marqué ce but sera refusé et on referra une autre pénalité.
- c. Commis par le joueur qui effectue la pénalité après que le ballon soit en jeu, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse et sera effectué depuis le point de pénalité.

XVI – REMISE EN TOUCHE :

Chaque fois que le ballon passe complètement au-dessus des barrières latérales, il sera remis en jeu par un coup lancé à deux mains à l'endroit exact où était sortie le jeu, ce coup sera dans n'importe quelle direction et sera effectué par un joueur de l'équipe adverse en direction de celui qui a touché le ballon en dernier. Le joueur qui effectue la remise en touche doit le faire en faisant face au terrain de jeu, chacun de ses pieds touchant partiellement le sol. Il doit utiliser ses deux mains, le ballon doit être renvoyé de peu derrière sa tête vers l'avant, les deux pieds en angle droit et en contact avec la barrière.

Sanctions :

- a. Si la remise en touche n'a pas été effectuée correctement, elle sera refaite par un joueur de l'équipe adverse.
- b. Si une remise en touche est effectuée à un autre endroit que celui où le ballon est passé par dessus les barrières, elle sera effectuée alors par un joueur de l'équipe adverse.
- c. Si une remise en touche n'est pas effectuée dans les 4s suivantes, suivant le moment où le joueur s'empare d'un ballon, elle sera faite par un joueur de l'équipe adverse.
- d. Si le joueur qui effectue la remise en touche relance le ballon avant qu'il ait été lancé ou touché par un autre joueur, elle sera effectuée par un joueur de l'équipe adverse.

Xvii – COUP DE PIED AU BUT – LANCER DEPUIS LES BUTS :

Le gardien de but ne peut bouger qu'à l'intérieur de la zone réservée au gardien de but (zone de 5m de long sur 2m de large) S'il met un pied totalement en dehors de cette zone pendant qu'il relance le ballon, on demandera une pénalité contre lui.

17.1. Si le ballon traverse la ligne du milieu sans avoir été touché ou lancé par un joueur sans avoir été touché le sol, les arbitres accorderont un coup franc direct à l'équipe adverse depuis n'importe quel point de la ligne de milieu.

17.2. Si le ballon a été touché ou lancé par un joueur de l'équipe du gardien de but qui a lancé depuis le but ou par un joueur de l'équipe adverse, la remise en jeu par le goal se fera de nouveau à l'intérieur de la zone de pénalité ou dans la zone du gardien de but.

17.3. Si une fois que le ballon a été remis en jeu le gardien de but le reçoit de nouveau, lancé par un des membres de son équipe en le touchant ou le contrôlant avec les mains, un coup franc sera accordé à l'équipe adverse. On doit toujours effectuer le coup franc direct depuis l'endroit où le joueur qui a renvoyé le ballon se trouvait.

XVIII- CORNER = coup de pied en coin :

Chaque fois que le ballon traverse la ligne de but, détourné par l'équipe de défense, on effectuera un corner. Celui-ci sera effectué par un coup à l'endroit exact où cela s'est produit ou à un mètre de la ligne de but, en direction du but, à l'endroit d'intersection entre les barrières de côté et la ligne de but. Les joueurs de l'équipe en défense doivent rester à une distance de 5m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu (règlement 1.2.1.)

Sanctions :

- a) Si un corner n'a pas été effectué correctement il doit être refait.
- b) Si le joueur qui effectue le corner envoie le ballon pour la deuxième fois avant qu'il n'ait été touché ou lancé par un autre joueur, les arbitres accorderont un coup franc direct à l'équipe adverse qui l'effectuera toujours depuis l'endroit où la faute a été commise.
- c) Si un corner n'est pas effectué dans les 4s après que le joueur se soit emparé du ballon, les arbitres accorderont un coup franc direct à l'équipe adverse qui se fera toujours dans la même position en coin.

ANNEXE I :

Compétitions avec tournoi de qualification, obtention de résultats, instructions pour effectuer les pénalités :

Conditions selon lesquelles les tirs doivent être effectués depuis le point de réparation pour déterminer laquelle des deux équipes qui dans le jeu a participé à un tirage au sort, doit être déclarée gagnante dans une compétition de qualification (pour remplacer le tirage au sort). Dans le cas où ces pénalités doivent être effectuées pour désigner l'équipe gagnante lors d'une rencontre, on doit se soumettre aux conditions suivantes :

A- L'arbitre principal doit choisir le but qui sera utilisé pour ces pénalités.

B- On tirera au sort pour décider l'équipe qui effectuera la pénalité en premier.

C- 5 tirs seront effectués alternativement et par des joueurs différents. Le capitaine de chaque équipe informera l'arbitre principal de l'identité des 5 joueurs avant que les pénalités n'aient été commencées. Ces 5 joueurs étant choisis parmi les 8 joueurs nommés depuis le début du match.

D- Si chaque équipe a effectué 5 tirs, elles marqueront toutes deux le même nombre de buts ou aucun, les pénalités devront continuer à être effectuées jusqu'à ce que chaque équipe aient tiré le même nombre de fois (pas nécessairement 5 tirs ou plus) et qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre.

E- Ces tirs supplémentaires doivent être effectués par des joueurs qui n'ont pas participé aux 5 premiers tirs. Une fois qu'ils ont tiré une fois, les joueurs mentionnés au paragraphe C continueront à effectuer des pénalités dans le même ordre.

F- Un joueur qui a été renvoyé ne pourra pas effectuer de tir depuis le point de réparation.

G- En aucun cas les gardiens de buts ne pourront effectuer des pénalités dans l'une ou l'autre catégorie (B1) s'ils sont aveugles ou étaient visuellement handicapés (B2 B3).

H- Pendant que les tirs sont effectués, les joueurs doivent être sur le terrain de jeu dans la partie qui n'est pas celle où s'effectuent les tirs. L'arbitre adjoint devra contrôler cette partie du terrain et les joueurs devront s'y tenir.

Considérations générales I.B.S.A. et adaptations au règlement F.I.F.A. :

Tous championnats internationaux doivent être inspectés et approuvés par l'I.B.S.A.

I - Fonctionnement des systèmes de sonorisation :

1.1. Cet équipement doit se trouver près de la table de contrôle. Il doit être constamment informé. Chaque fois que le jeu est retardé, il doit être informé de ce qui arrive, des situations, des modifications qui ont lieu pendant le match et on doit également y annoncer les décisions des arbitres et tout ce qui concerne le déroulement du jeu.

1.2. Il doit procurer le moyen de faire taire le public à la demande des arbitres.

II – Terrain de jeu :

Tous les terrains de jeu doivent avoir une zone de sécurité d'environ 3m de large sur les quatre côtés du terrain, ne comportant aucun obstacle structural ou architectural sur le chemin. Là où cette distance est inférieure aux mesures stipulées est nécessaire, on doit faire en sorte que les joueurs soient néanmoins protégés.

III – Rôle des guides :

Les guides doivent effectuer leur tâche de façon discrète et responsable, sans nuire au jeu de la partie adverse.

3.1. Le Directeur sportif :

Il doit occuper le banc des remplaçants attribué à son équipe dans un endroit d'où il peut diriger les joueurs. L'endroit le plus approprié à cet effet est le tiers central du terrain de jeu.

3.2. Guide derrière le but :

Il se placera derrière le but de la partie adverse afin de guider les joueurs de son équipe qui attaquent, la zone destinée à cet effet et qui est la plus appropriée est le tiers du bout du terrain de jeu qui correspond à l'équipe attaquante. Ce guide peut toujours remplir ses fonctions sans envahir le terrain de jeu et n'être en aucun cas autorisé à s'adresser à l'arbitre pour protester contre ses décisions. Il peut indiquer, de façon audible, la position des postes avant où un tir ne soit effectué avec le ballon immobile.

3.3. Guide du gardien de but :

Il guidera son équipe dans le premier tiers du terrain de jeu qui correspond à sa défense, conformément à ce que disent les arbitres chaque fois que le ballon est immobile il peut guider et orienter ses collègues quand les coups francs, les pénalités et les doubles pénalités ont été effectués. Il peut également organiser le mur et situer les joueurs quand on doit effectuer un tir au but.

IV – Les arbitres :

Le principal rôle des arbitres est de donner aux équipes participantes la possibilité de faire un foot à 5 pour les aveugles qui s'avère utile pour exiger que les joueurs observent les règles mais sans interrompre le jeu continuellement et sans raison, par exemple siffler trop souvent, faire un concert de sifflets gêne les joueurs et aussi le public et enlève du brillant au jeu.

V – Pénalisations :

L'utilisation de cartes différentes, jaunes (avertissement) et rouge (expulsion) s'avère être des mesures indéniablement efficaces sur le terrain afin d'éviter sur place de la violence individuelle ou par équipe.

5.1. Il se peut que l'on donne une suspension automatique, empêchant les joueurs, le directeur sportif, son adjoint, le médecin, le kinési, de participer au match suivant.

- a) La sanction carte rouge pour un match
- b) La sanction 3 cartes jaunes pour un match. Cette suspension sera appliquée automatiquement, quelle que soit la décision postérieure du comité de la compétition.

5.2. La somme totale des cartes jaunes reçues pendant la même compétition sera maintenue pendant toute la durée de cette même compétition.

5.3. Pendant la compétition, une carte rouge n'annule pas la somme des cartes jaunes reçues jusqu'au moment de l'expulsion.

5.4. Pendant la même épreuve, à un moment donné de la compétition, le même joueur, Président, Président adjoint, guide, médecin, kiné, peut accumuler 3 cartes jaunes et une carte rouge. Dans ce cas, la personne doit se voir automatiquement sanctionnée pour une suspension de deux matchs.

5.5. Toute équipe qui choisit de faire le mur de façon irrégulière, dans un match au cours de la compétition, sera soumise aux sanctions suivantes :

- a) Perte automatique des points gagnés, si elle gagne. Ses points seront automatiquement attribués au total de l'équipe adverse.
- b) En cas de tirage au sort, les points seront attribués à l'équipe adverse.

5.5.1. Un mur sera jugé illégal dans les cas suivants :

- a) Quand il n'a pas été enregistré à temps et d'une façon correcte.
- b) Quand un joueur est inclus dans le mur, quand il y a garantie une suspension automatique à une carte rouge ou au nombre de cartes jaunes reçues.
- c) Quand un joueur de la catégorie B2 B3 se trouve inclus dans le mur.
- d) Tout alignement incorrect de la part du Président, du Président adjoint, du médecin, du kinési et des guides sera sanctionné par une perte de points pour l'équipe coupable et ceux-ci seront attribués à l'équipe lésée (adverse).

e) Si aucune des deux équipes ne peut présenter un nombre égal minimum de joueurs pour la continuation du jeu, les deux équipes seront considérées comme perdantes.

VI – Le comité organisateur de chaque tournoi peut opter pour qu'on attribue 3 pénalités à chaque équipe dans les matchs qui se terminent par une égalité, match nul, dans les coupes qualifiés, les demi-finales et les finales.

6.1. Il y aura une définition pour la classification dans les cas de quadruple égalité, c'est-à-dire qu'il y aura une possibilité d'essai après :

1. Une moyenne particulière
2. Une différence de jeu
3. Un grand nombre de buts marqués
4. Un nombre de buts inférieurs à ceux marqués en défense

c.2. Cette définition ne sera utilisée qu'en 5^{ème} position (voir point 6.1.) et ne sera modifié qu'en guise de score d'un point pour une égalité dans la classification.

Ce comité de football à 5 :

Association Internationale des Sports pour Aveugles, règlement du football à 5 adapté pour un football pour les handicapés visuels, Catégories B2 et B3.

Les règlements pour ces catégories seront les mêmes que ceux du F.I.F.A. avec les adaptations suivantes I.B.S.A. :

1. On doit fournir des protections contre des reflets de soleil possibles ou toute autre source de lumière qui peuvent se produire sur le terrain de jeu et qui pourraient changer ou limiter le développement du jeu et les mouvements des joueurs.

2. Les gardiens de but peuvent être déficients visuellement (B2 B3) ou bien voir. Le gardien de but ne peut pas sortir prendre part ou empêcher une partie du jeu à moins de 6m de son espace. S'il le faut il sera pénalisé avec ou par une pénalité d'équipe ou une pénalité personnelle ou par un coup franc direct depuis l'endroit où s'est produite l'infraction quand l'équipe en défense n'a pas 5 pénalités d'équipe (règle 14.3.) Si la faute était une faute de 5^{ème} d'une équipe, alors on n'accordera aucun mur défensif.

2. Les gardiens de but ne doivent jamais évoluer en dehors de leur espace.

2.2. En aucun cas les gardiens de but ne doivent effectuer des tirs de pénalités.

3. La lumière doit être inférieure sur le terrain de jeu et garder la même intensité tout au long du jeu, en aucun cas on ne peut admettre des variations de l'intensité.

4. Le ballon utilisé dans cette catégorie peut être blanc, vert ou orange ou même d'une autre couleur afin de bien permettre sa localisation.

5. Les arbitres doivent appartenir à des fédérations affiliées à la F.I.F.A.