

EDUCATING COACHES ON SPORT INTEGRITY

Project Partners

Aristotle University of Thessaloniki (Greece)

National University of Physical Education and Sports Bucharest (Romania)

International Council for Coaching Excellence (UK)

Sheffield Hallam University (UK)

Hungarian Coaching Association (Hungary)

Coaching Portugal (Portugal)

Saval (Finland)

Code Fair Play (Greece)

Slide 1: Trucage de match



Discutez brièvement du concept de trucage de match en relation avec la corruption.

- Pourquoi est-il considéré comme une menace pour le sport?
- Pourquoi c'est contre l'éthique du sport?
- Pourquoi faut-il prendre des mesures pour lutter contre le trucage de match?

Temps estimé: 3 min

Slide 2: C'est quoi le trucage de match?



Présentez la définition du trucage de match aux étudiants.

Demandez aux étudiants de discuter de leur compréhension de cette définition. Guidez la discussion sur le fait que le trucage de match implique a) le résultat de l'événement et b) le déroulement de l'événement.

Discutez avec les étudiants des gains attendus des matches truqués. Expliquez quels sont les gains personnels, sportifs et financiers. Demandez aux étudiants de donner des exemples de tels gains.

Discutez de la manière dont les matches arrangés violent les règles du jeu et la loi. Guidez la discussion sur l'éthique sportive.

Temps estimé: 10 min

Slide 3: Types de trucage de match

Types de trucage de match

- **Tanking** – sous-performance délibérée d'un concurrent ou un retrait injustifié avant la fin d'un match
- **Avez-vous été témoin de tanking?**



Un court article de la BBC sur le trucage de matches de tennis qui mentionne la récente offense de "tanking" commise par Nick Kyrgios:

<https://www.bbc.co.uk/sport/tennis/43880329>



Présentez la définition de tanking. Fournissez des exemples pour aider les étudiants à comprendre ce qu'est le tanking. Discutez avec les étudiants de la banalité du tanking.

Demandez aux étudiants d'évoquer d'éventuelles expériences de tanking.

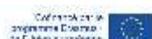
Discutez des exemples fournis (ou d'un exemple pertinent de votre pays ou sport)

Temps estimé: 10 min

Slide 4: Types de trucage de match

Types de trucage de match

- **Spot-fixing** – la manipulation des phases de jeux sur lesquelles des paris ont été placés
- **Spot-fixing** implique certaines parties du jeu et peut ne pas avoir d'influence sur le résultat du jeu.
- **Avez-vous été témoin de spot-fixing?**



Présentez la définition de spot-fixing. Fournissez des exemples pour aider les étudiants à comprendre ce qu'est le spot-fixing. Discutez avec les étudiants dans quelle mesure est-ce le spot-fixing courant.

Discutez des principales différences entre le tanking et le spot-fixing: (a) relativement facile d'organiser que de fixer le résultat d'un match, (b) il faut moins de personnes pour organiser (un ou deux athlètes), (c) peut ne pas avoir d'influence sur le résultat du jeu

Demandez aux étudiants d'évoquer d'éventuelles expériences de spot-fixing.

Discutez des exemples fournis (ou d'un exemple pertinent de votre pays ou de votre sport).

Temps estimé: 10 min

Slide 5: Qui peut être impliqué dans le trucage de match?

Qui peut être impliqué dans le trucage de match?



Сайтът е част от програмата Европейска Съюз за Честност в Спортта



COINTEGRITY

Décrivez le rôle et la participation de chacune des personnes pouvant être impliquées dans le trucage de match. Discutez de la manière dont des personnes de différents niveaux d'implication dans le sport peuvent être impliquées dans le trucage de match.

Temps estimé: 5 min

Slide 6: Les conséquences du trucage de match

Les conséquences du trucage de match



Expliquez aux étudiants que le trucage d'un jeu peut avoir des conséquences personnelles, juridiques et sociales.

Temps estimé: 10 min

Slide 7: Types d'approche: Contact

Types d'approche: Contact

- **Contact direct**
 - Médias sociaux, téléphone, courrier, en personne
- **Contact indirect**
 - par l'intermédiaire d'un tiers



Présentez les deux formes d'approche; contact direct et indirect. Discutez de la manière dont le contact direct peut être établi. Demandez aux étudiants de déterminer qui peut avoir un accès direct aux joueurs. Discutez d'officiels du club, d'entraîneurs, de coéquipiers, etc. Regroupez les étudiants en équipes de 4 à 5 personnes et demandez-leur de discuter de la raison pour laquelle l'un de ces agents propose directement une offre pour truquer un match.

Discutez de la manière dont le contact indirect peut être établi. Demandez aux étudiants d'expliquer comment une personne peut avoir accès aux joueurs. Discutez de personnes extérieures au club, de réseaux criminels, d'amis, etc. Regroupez les étudiants en équipes de 4 ou 5 personnes et demandez-leur de discuter de la raison pour laquelle l'un de ces agents proposerait un joueur comme match-fixeur.

Notez les réponses à ces deux questions pour les utiliser comme exemples de déterminants personnels et sociaux du truchage de match.

Temps estimé: 10 min

Slide 8: Types d'approche: Offre

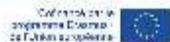
Types d'approche: Offre

- **Direct**
 - En espèces
 - Cadeaux et friandises
- **Indirect**
 - Promesse pour un nouveau contrat
 - Offre d'emploi en fin de carrière ou aux membres de la famille
 - Transactions sportives (par exemple, points dans le championnat)



<https://www.youtube.com/watch?v=WmYdsRj8Jow>

Ian Gaynair est un footballeur professionnel belizien qui joue aux Belmopan Bandits. En 2013, Gaynair et son coéquipier Woodrow West ont été bien perçus par l'opinion publique pour avoir signalé une tentative de les corrompre pour perdre délibérément un match.



Présentez aux étudiants les offres généralement utilisées pour truquer un jeu. Demandez aux étudiants de présenter des exemples tirés de leurs propres expériences. Discutez des raisons pour lesquelles diverses récompenses sont offertes à différents athlètes. Associez les offres aux besoins des athlètes. Regardez la vidéo et discutez de la manière dont Ian Gaynair a été approché et comment il a réagi à cette offre.

Temps estimé: 5 min

Slide 9: Types d'approche: Acceptation

Types d'approche: Acceptation



Expliquez aux étudiants que lorsqu'ils sont d'accord pour truquer un jeu, la prochaine chose est de le faire. Les moyens courants de truquer un match incluent a) la baisse de performance, b) la prétention d'être blessé, c) le refus de participer à un match, d) l'éloignement de la stratégie de l'équipe, e) les erreurs délibérées, f) l'agacement de ses coéquipiers. Discutez avec les étudiants de la signification de chaque type et de la manière dont il influence les performances de l'équipe. Demandez aux étudiants de fournir plus d'exemples de la façon dont un athlète peut influencer la performance d'une équipe.

Temps estimé: 5 min

Slide 10: Déterminants personnels: statut financier / de compétition

Déterminants personnels: statut financier / de compétition

- Joueurs de niveau élite et de niveau sous-élite**
 - Les recherches montrent que les athlètes de l'élite sont moins susceptibles de truquer un match que les joueurs de la sous-élite.
- Joueurs professionnels vs amateurs**
 - Les athlètes professionnels truquent les jeux principalement pour les offres directes, tandis que les athlètes amateurs pour les offres directes et indirectes.
- Joueurs bien payés vs joueurs mal payés**
 - Les athlètes bien payés sont moins susceptibles de truquer un jeu que les athlètes mal payés.



Discutez avec les étudiants de la manière dont le statut différent des athlètes peut influencer sur leur décision de truquer un match. Les questions à discuter peuvent inclure: Qui est le plus susceptible de truquer un jeu? Quels types d'offres on s'attend à ce qu'ils reçoivent en fonction de leur statut? Sous quelles conditions on s'attend à ce qu'ils truquent un jeu?

Les recherches montrent que a) les athlètes de l'élite sont moins susceptibles de truquer un match que les joueurs de la sous-élite, b) les athlètes professionnels truquent les matchs principalement pour les offres directes, tandis que les athlètes amateurs pour les offres directes et indirectes, c) les athlètes bien payés sont moins susceptibles de truquer un jeu par rapport aux athlètes mal payés.

Temps estimé: 10 min

Slide 11: Avis de non-responsabilité

Avis de non-responsabilité

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication (communication) n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

