



## DISPOSITIONS ANNEXES

### EPREUVE DES COUPS DE PIEDS AU BUT

(Pour toutes les compétitions du District de Provence)

**Mode de tir des coups de pieds depuis le point de réparation,  
exécutés lorsqu'il faut déterminer un vainqueur  
dans le cas d'un match nul à la fin d'une rencontre.**

Cette pratique qui ne doit pas être considérée comme faisant partie du match, est soumise aux conditions suivantes :

1. L'arbitre choisit le but vers lequel seront tirés tous les coups.
2. Il tire à pile ou face, et l'équipe dont le capitaine est désigné par le sort, botte le premier coup.
3. Avant le début des coups de pied, l'arbitre s'assure que tous les officiels des équipes, etc..., ont quitté le terrain, ne laissant que les joueurs. Il notera le nom de chaque joueur au moment où celui-ci tire un coup de pied du point de réparation.

Toute l'équipe terminant un match avec un plus grand nombre de joueurs que l'équipe adverse est tenue d'égaliser ce nombre à la baisse et de communiquer à l'arbitre le nom et le numéro de chaque joueur exclu de la procédure. C'est au capitaine de l'équipe que revient cette tâche.

Avant le début de l'épreuve des tirs au but du point de réparation, l'arbitre doit s'assurer que le même nombre de joueurs qui exécuteront les tirs dans chaque équipe se trouve dans le cercle central.

4. a) Les deux équipes botteront chacune cinq coups en observant les dispositions des paragraphes c) et d).  
b) Les coups seront bottés alternativement.  
c) Si avant que les deux équipes n'aient botté cinq coups, l'une en marque un nombre plus élevé que l'autre ne pourrait obtenir, même en bottant ses cinq coups, le tir des coups sera interrompu.  
d) Si après que les deux équipes ont botté cinq coup, toutes deux ont obtenus le même nombre de buts ou aucun, on continuera à botter les coups, dans le même ordre, jusqu'au moment où, chaque équipe ayant botté le même nombre de coups (pas nécessairement cinq de plus), l'une aura marqué un but de plus que l'autre.
5. L'équipe qui marque le plus grand nombre de buts – que le nombre de coups soit botté suivant les dispositions des paragraphes 4. a), 4. c) ou 4. d) – se qualifie pour le tour suivant de la compétition ou en est déclaré vainqueur, suivant le cas.
6. a) A part l'exception mentionnée au paragraphe b) ci-après, seuls les joueurs se trouvant sur le terrain de jeu à la fin du match (soit à la fin de la prolongation si celle-ci est autorisée dans les cas particuliers), sont habilités à tirer les coups. Il en sera de même pour tout joueur qui aurait pu quitter le terrain temporairement avec ou sans l'autorisation de l'arbitre et qui ne se trouve pas sur le terrain à ce moment-là.

b) Pour autant que son équipe n'ait pas déjà utilisé le nombre maximal des remplaçants autorisés par le règlement de la compétition gouvernant les matches, un gardien blessé pendant le tir des coups et qui, à la suite de la blessure ne peut jouer comme gardien peut être remplacé par un remplaçant inscrit.

c) Il est rappelé au gardien qu'il doit rester sur la ligne de but entre les poteaux jusqu'à ce que le ballon soit botté.

**7.** Chaque coup sera botté par un joueur différent, et ce n'est qu'après tous les joueurs de chaque équipe habilités à tirer les coups y compris le gardien ou le remplaçant inscrit qui l'aurait remplacé suivant les dispositions du paragraphe 6. – auront botté un coup qu'un joueur de la même équipe pourra botter un deuxième coup.

**8.** Si une équipe a eu au cours du match un (ou plusieurs) joueur expulsé ou blessé et ne peut, de ce fait disposer de onze joueurs, et s'il est nécessaire d'effectuer un nombre de tirs supérieur à celui des joueurs dont dispose l'équipe, il n'est pas obligatoire que le (ou les) joueurs chargés de tirer le coup de pied au but à la place du (ou des) joueur(s) absent(s) botte(nt) le second coup dans le même ordre que lors de la première série de coups.

**9.** Suivant les dispositions du paragraphe 6, tout joueur autorisé peut changer de place avec son gardien, à n'importe quel moment pendant le tir des coups.

**10.** a) À part le joueur qui tire le coup du point de réparation et les deux gardiens, tous les joueurs doivent rester à l'intérieur du cercle central pendant le déroulement du tir des coups.

b) Le gardien qui est coéquipier du joueur qui tire le coup doit se trouver sur le terrain de jeu en dehors du point d'où sont tirés les coups, derrière la ligne parallèle à la ligne de but et au moins à 9.15 m du point de réparation.

**11.** A moins qu'il n'en soit spécifié autrement aux paragraphes 1-8, les dispositions respectives des Lois du Jeu et les décisions de l'International Football Association BOARD seront appliquées si nécessaire dans le cas particulier.

**N.B.**

1) Si, pour une cause fortuite (conditions atmosphériques, interruption prolongée d'éclairage électrique, etc...) l'arbitrage est dans l'impossibilité de terminer l'épreuve, le vainqueur sera désigné par tirage au sort après une attente qui ne saurait excéder au total 45 minutes.

2) Toute erreur pouvant être commise dans l'application de ce règlement ne peut entraîner l'obligation de rejouer le match. La Commission chargée d'étudier la réclamation prend sa décision en fonction de l'influence qu'a pu avoir l'erreur commise.

3) Pour la Coupe de France, le règlement de l'épreuve prime sur les dispositions I du N.B.

4) Si un joueur déjà averti commet une seconde infraction punissable d'un avertissement au moment du tir de coups du point de réparation, il sera expulsé.

5) Si, à la fin du match, des joueurs quittent le terrain et ne reviennent pas pour le tir des coups de réparation tout en n'étant pas blessés, l'arbitre n'autorisera pas le tir des coups et fera un rapport à ce sujet aux instances responsables.