



ANNEXE N° 3

REGLEMENT DE L'EPREUVE DES COUPS DE PIED DE REPARATION

Saison : 2022 / 2023

Mode de tir des coups de pied au but depuis le point de réparation exécutés pour déterminer le vainqueur dans le cas d'un match nul, lors d'une compétition de coupe.

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

1. - Sauf circonstances exceptionnelles (état du terrain, sécurité), l'arbitre tire au sort afin de décider dans quel but sera effectuée l'épreuve.
2. - le tirage se fait en présence des capitaines afin de désigner l'équipe qui bottera en premier.
3. - avant le début des tirs, l'arbitre s'assure que seuls les joueurs participant à l'épreuve se situent dans le cercle central du terrain avec un des deux arbitres assistants. Il notera le nom de chaque joueur au moment où celui-ci tire son coup de pied au but du point de réparation.
4. - a) - les deux équipes tireront chacune 5 tirs, en observant les dispositions des paragraphes B, C et D.
b) - les tirs 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 en obtenir, même en bottant ses cinq coups, le tir des coups sera interrompu.
d) - si, après que les deux équipes aient botté cinq coups, toutes deux ont obtenu le même nombre de buts ou aucun, on continuera à botter DANS LE MEME ORDRE, jusqu'au moment où chaque équipe ayant botté le MEME nombre de coups (pas nécessairement 5 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 4a, 4b, 4c ou 4d) se qualifie pour le tour suivant de la compétition ou en est déclarée vainqueur, suivant le cas.

6. - a) - 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 dans chaque équipe se trouve dans le rond central, qui exécuteront les tirs.

b) - à part l'exception mentionnée au paragraphe (a) ci-dessus, et paragraphe (c) 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.

c) - 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 plus jouer comme gardien, peut-être remplacé par un remplaçant inscrit.

7. - chaque coup sera botté par un joueur différent, et ce n'est qu'après que 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.

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

8. - 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.

9. - 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 le 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.



10 - à moins qu'il n'en soit spécifié autrement aux paragraphes 1 à 9, les dispositions respectives des lois du jeu et les décisions de l'international BOARD seront appliquées si nécessaire dans le cas particulier.

N.B. : 1. - si, pour une cause fortuite (conditions atmosphériques, interruption prolongées d'éclairage électrique, etc...) l'arbitre 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.

De plus, l'arbitre n'interrompt pas l'épreuve si une équipe se trouve réduite à moins de 7 joueurs.

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 1 et 2 du N.B.

4. - si un joueur averti commet une seconde infraction punissable d'un avertissement au moment de tir de coup 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 de coup 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.

