

Jeu de  
**FOOTSHOOT**

## REGLEMENT

En règle générale, et pour tous les cas du règlement non mentionnés ici, les règles du jeu de football s'appliquent.

### EXCEPTIONS IMPORTANTES:

#1 Dès que l'arbitre arrête le jeu ou que la balle sort des limites du jeu, le chronomètre est arrêté.

#2 Il n'y a jamais de hors-jeu.

#3 Dès qu'un gardien capte le ballon, il doit relancer celui-ci dans les 5 secondes. (autre choix pour les séries 1 à 4) Si le gardien ne le fait pas, l'arbitre, après avoir arrêté le chronomètre, peut décider de redonner le ballon à l'équipe adverse qui repartira alors, ballon au sol depuis l'arc de réparation. Dans ce cas, il devra y avoir au moins deux passes avant de pouvoir tirer au but. Les joueurs de l'équipe adverse du passeur doivent se situer à plus de 5m de celui-ci pendant toute sa course d'élan.

### **1 - LE TERRAIN:** Le même que pour le jeu de football.

Le terrain de jeu doit être rectangulaire et délimité par des lignes. Ces lignes font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent. Les deux lignes de démarcation les plus longues sont appelées lignes de touche. Les deux plus courtes sont nommées lignes de but.

Le terrain de jeu est divisé en deux moitiés par la ligne médiane qui joint le milieu des lignes de touche. Le point central est marqué au milieu de la ligne médiane.

Autour de ce point, est tracé un cercle de 9 à 10m de rayon.

Afin de matérialiser la distance à observer par l'adversaire lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, il est possible de tracer une marque entre 9 et 10m de l'arc de cercle de coin, à l'extérieur du terrain de jeu, perpendiculairement à la ligne de but et à la ligne de touche.

La longueur des lignes de touche doit être supérieure à la longueur des lignes de but.

Longueur (ligne de touche) : minimum 90 m, maximum 120 m.

Largeur (ligne de but) : minimum 45 m, maximum 90 m.

Toutes les lignes doivent avoir la même largeur et ne pas dépasser 12 cm.

Ces dimensions sont valables pour toutes les compétitions, qu'elles soient départementales, nationales ou internationales.

Les matchs peuvent être disputés sur des surfaces naturelles (herbe ou terre) ou artificielles? Toutes les couleurs sont admises.

**SURFACE DE BUT:** Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 5,5 m de l'intérieur de chaque poteau de but. Ces deux lignes avancent sur le terrain de jeu sur une distance de 5,5 m et sont réunies par une ligne tracée parallèlement à la ligne de but. L'espace délimité par ces lignes et la ligne de but est

appelé surface de but.

**SURFACE DE REPARATION:** Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 16,5 m de l'intérieur de chaque montant du but. Ces deux lignes avancent sur le terrain de jeu sur une distance de 16,5 m et sont réunies par une ligne tracée parallèlement à la ligne de but. L'espace délimité par ces lignes et la ligne de but est appelé surface de réparation.

À l'intérieur de chaque surface de réparation est marqué le point de réparation (point de penalty), à 11 m du milieu de la ligne de but et à égale distance des montants de but.

À l'extérieur de chaque surface de réparation est tracé un arc de cercle de 9 à 10m de rayon ayant pour centre le point de réparation.

À chaque coin du terrain, doit être planté un drapeau avec une hampe – non pointue – s'élevant au moins à 1,50 m du sol.

**LES BUTS:** Les buts sont placés au centre de chaque ligne de but. Ils sont constitués de deux montants verticaux (poteaux) s'élevant à égale distance des drapeaux de coin et reliés en leur sommet par une barre transversale.

Les poteaux et la barre transversale doivent être en bois, en métal ou dans une autre matière agréée. Ils peuvent être de forme carrée, rectangulaire, circulaire ou elliptique et ne doivent en aucun cas présenter un danger pour les joueurs. La distance séparant l'intérieur des deux poteaux est de 7,32 m et le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2,44 m du sol.

Les poteaux et la barre doivent avoir la même largeur et la même épaisseur, lesquelles ne doivent pas excéder 12 cm. La ligne de but doit en outre avoir la même largeur que les poteaux et la barre transversale. Des filets peuvent être attachés aux buts et au sol derrière les buts à condition toutefois qu'ils soient convenablement soutenus afin de ne pas gêner le gardien de but.

Les poteaux et la barre transversale doivent être de couleur blanche.

## **2 - LE BALLON : Le même que pour le jeu de football**

Caractéristiques du ballon : il est sphérique, en cuir ou dans une autre matière adéquate, a une circonférence de 70 cm au plus et de 68 cm au moins, a un poids de 450 g au plus et de 410 g au moins, au début du match, et a une pression se situant entre 0,6 et 1,1 atmosphère (600 - 1100 g/cm<sup>2</sup>).

Si le ballon éclate ou est endommagé en cours de match, la partie est arrêtée ; le match reprend, avec un nouveau **ballon, par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le premier ballon au moment où il a été endommagé ou éclaté.**

## **3 - LES JOUEURS**

Dans tout match disputé dans le cadre de compétitions officielles, il y a sept joueurs maximum sur le terrain, dont un gardien, par équipe. Il est possible de recourir à sept remplaçants au maximum. Un joueur remplacé peut reprendre part au jeu plus tard.

Expulsion de joueurs ou de remplaçants:

L'arbitre possède le pouvoir d'empêcher un joueur de disputer le match dès sa présence au stade.

Un joueur qui commet une faute méritant l'expulsion avant l'établissement des

feuilles de matchs sera interdit de participation. L'équipe pourra tout de même inscrire le bon nombre de joueurs sur la feuille de match.

Un joueur qui commet une faute méritant l'expulsion après l'établissement des feuilles de matchs sera expulsé, et son équipe ne pourra modifier la feuille de match. Elle pourra toutefois commencer la partie à sept (s'il était inscrit en titulaire, il peut être indiqué comme remplaçant, sans perdre un remplacement). Un joueur qui a été expulsé après le coup d'envoi du match ne peut pas être remplacé sous peine de disqualification de l'équipe.

Un remplaçant désigné qui a été expulsé soit avant soit après le coup d'envoi du match ne peut pas suppléer un autre joueur. Si un gardien de but est expulsé, un joueur de champ peut le remplacer ou un autre portier à condition qu'un co-équipier sorte du terrain pour lui céder sa place.

Un joueur qui a été expulsé avant le coup d'envoi du match peut être remplacé. Son équipe peut commencer le match à sept. L'équipe ne perd pas de remplacement.

#### Infractions et sanctions:

CARTON JAUNE : Le joueur est expulsé pendant 10 shoots (ou tirs) et ne pourra être remplacé qu'après ces 10 shoots.

CARTON ORANGE : Le joueur est expulsé pendant 20 shoots (ou tirs) et ne pourra être remplacé qu'après ces 20 shoots.

CARTON ROUGE : Le joueur est expulsé définitivement jusqu'à la fin de la rencontre entre les deux équipes, et ne pourra plus rentrer sur le terrain. Il ne sera pas remplacé, c'est-à-dire que l'équipe restera à 6 sur le terrain.

Si deux joueurs reçoivent un carton rouge, l'équipe restera à 5 sur le terrain.

Si l'équipe reçoit 3 cartons rouges, elle restera à 4 sur le terrain. Dans ce cas, pour les séries comprenant 5 shoots, elle ne pourra en tirer que 4, le 5ème shoot étant perdu d'office, et l'équipe adverse recevant 1 point pour ce shoot non disputé.

Si une équipe reçoit plus de 3 cartons rouges, elle perd tous les shoots restant à tirer. Elle pourra néanmoins gagner la rencontre si elle a suffisamment d'avance à partir de ce 4ème carton rouge.

Un joueur peut prendre plusieurs cartons jaunes ou oranges sans pour cela recevoir un carton rouge.

Les cartons jaunes, oranges ou rouges sont à l'appréciation de l'arbitre en fonction de la faute commise et de sa dangerosité.

Si un joueur qui s'est absenté du terrain revient sur l'aire de jeu sans autorisation de l'arbitre :

- le jeu et le chronomètres sont arrêtés (sous réserve de l'avantage),
- le remplaçant concerné est averti (carton jaune),

Si un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu sans autorisation de l'arbitre :

- le jeu et le chronomètres sont arrêtés (sous réserve de l'avantage),
- le remplaçant concerné est averti (carton jaune),

Si un joueur remplace le gardien de but sans que l'arbitre n'en ait été préalablement informé :

- le jeu et le chronomètres sont arrêtés (sous réserve de l'avantage),
- le remplaçant concerné ET le gardien sont avertis (carton jaune),

## **4 - LES SHOOTS ou TIERS**

Les deux équipes sont appelées équipe A et équipe B. L'équipe A est l'équipe qui reçoit.

Les séries de shoots sont :

série 1 : 5 pénaltys tirés par l'équipe A

série 2 : 5 pénaltys tirés par l'équipe B

série 3 : 5 grands pénaltys tirés par l'équipe A

série 4 : 5 grands pénaltys tirés par l'équipe B

série 5 : 4 coups francs de réparation tirés par l'équipe A

série 6 : 4 coups francs de réparation tirés par l'équipe B

série 7 : 4 corners tirés par l'équipe A

série 8 : 4 corners tirés par l'équipe B

série 9 : 4 petits corners tirés par l'équipe A

série 10 : 4 petits corners tirés par l'équipe B

série 11 : 4 courses centrales tirés par l'équipe A

série 12 : 4 courses centrales tirés par l'équipe B

série 13 : 4 pénaltys d'angle tirés par l'équipe A

série 14 : 4 pénaltys d'angle tirés par l'équipe B

Soit au total 60 shoots.

Chaque but marqué compte pour un point.

**Chaque équipe tire les séries dans l'ordre de son choix, chacune leur tour**, en commençant par l'équipe A, par contre chaque série commencée doit être terminée.

Exemple: L'équipe A tire ses 4 shoots de la série 5, puis l'équipe B tire ses 5 shoots de la série 4, puis l'équipe A ses 4 shoots de la série 13, ... etc.

Dans tous les cas et dans tous les shoots, il n'y a pas de hors-jeu.

Pour chaque série les joueurs doivent être différents. Un même joueur ne peut effectuer deux tirs d'une même série.

Pour l'ensemble des séries, au moins 7 joueurs différents doivent être utilisés.

Si une équipe n'utilise que 5 joueurs en tout, il lui sera retiré 2 points sur son total.

Si une équipe n'utilise que 6 joueurs en tout, il lui sera retiré 1 point sur son total.

L'équipe qui tire la série est appelée ÉQUIPE ATTAQUANTE.

L'autre équipe est appelée ÉQUIPE DÉFENDANTE.

Les joueurs de chaque série n'ont pas à être désignés à l'avance, les joueurs et l'ordre de tir sont désignés par le capitaine au fur et à mesure des tirs de chaque série. Seule obligation : Pour chaque série les joueurs doivent être différents.

## **5 - Règlement pour les séries 1 et 2 (PENALTY)**

5.1 - Le ballon est placé sur le point du coup de pied de réparation.

5.2 - Le joueur exécutant le coup de pied de réparation n'est pas identifié à l'avance.

5.3 - Le gardien de but de l'équipe défendante reste sur sa propre ligne de but, face à l'exécutant, entre les montants du but, tant que le joueur exécutant n'a pas commencé sa course d'élan.

Dès qu'il a commencé sa course d'élan, le gardien peut se mouvoir où il veut dans sa surface de buts, et faire les gestes qu'il veut (sauter, avancer, reculer, bouger les

bras, etc.).

Une fois que le ballon a été frappé, il est libre de se déplacer partout, sachant qu'il ne peut toucher le ballon avec les mains qu'à l'intérieur de sa surface de réparation.

5.4 - Tous les joueurs autres que l'exécutant se trouvent dans les limites du terrain de jeu, en dehors de la surface de réparation et au moins à 9,15 m du point de réparation et ne peuvent se mouvoir uniquement que lorsque le ballon aura été frappé.

5.5 - Si le ballon entre dans le but, l'équipe attaquante marque un point.

5.6 - Si le joueur tirant le penalty rate le but et que le ballon sort des limites de jeu, sans toucher le gardien ou un autre joueur, le shoot est déclaré terminé et aucune équipe ne marque de point.

5.7 - Si le gardien défendant capte le ballon de façon définitive, il a deux choix :

- Choix 1: Demander à l'arbitre d'arrêter le shoot, et dans ce cas aucune équipe ne marque de point.

- Choix 2: Il peut relancer le ballon, et le jeu se poursuit. Dans ce cas il doit relancer le ballon avant 5 secondes. Si la relance n'a pas lieu dans les 5 secondes, l'arbitre peut arrêter le shoot, et aucune équipe ne marque de point.

5.8 - Si le gardien ne capte pas le ballon de façon définitive le jeu se poursuit.

5.9 - Si le ballon touche un poteau ou la barre transversale et revient en jeu, le jeu se poursuit.

5.10 - Si le ballon touche un poteau ou la barre transversale et sort des limites du jeu sans toucher aucun joueur, ni le gardien, le shoot est déclaré terminé.

5.11 - Si le ballon sort des limites de jeu quand le jeu se poursuit, le chronomètre est arrêté, et le gardien défendant ne peut plus prétendre demander à l'arbitre d'arrêter le shoot, même s'il capte la balle plus tard. Quand le jeu se poursuit, en cas de corner, de touche, ou de sortie de but, ceux-ci sont joués, et le chronomètre reprend dès la remise en jeu.

5.12 - Le temps total accordé pour ce shoot est de 120 secondes. Si un but n'est pas marqué d'un côté ou de l'autre au bout de 120 secondes, le shoot est considéré comme étant terminé, et aucune équipe ne marque de point. Si l'équipe attaquante marque le but, elle marque 1 point. Si c'est l'équipe défendante qui marque un but, elle marque aussi un point.



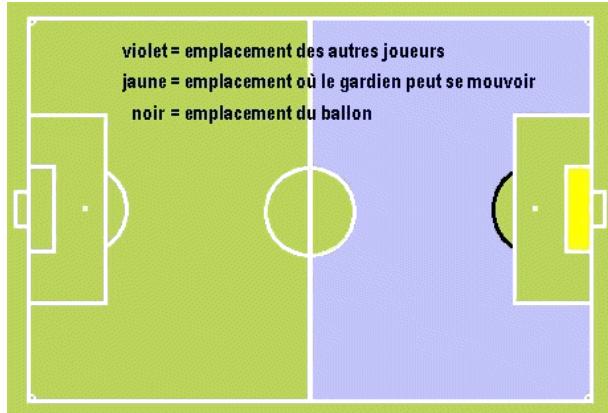
Voir le schéma:

## **6 - Règlement pour les séries 3 et 4 (GRAND PENALTY)**

Même chose que pour 1 et 2, sauf en ce qui concerne la position du ballon.

6.1 - Le ballon doit être sur l'arc de réparation, au centre, à droite, à gauche ou n'importe où sur cet arc.

6.2 - Les joueurs de l'équipe adverse du tireur doivent se situer à plus de 5m de celui-ci pendant toute sa course d'élan.



Voir le schéma:

## **7 - Règlement pour les séries 5 et 6 (COUP FRANC DE RÉPARATION)**

7.1 - Position du ballon : Celui-ci doit être à l'un des angles de la surface de réparation.

Moitié des tirs avec ballon en #1, moitié des tirs avec ballon en #2

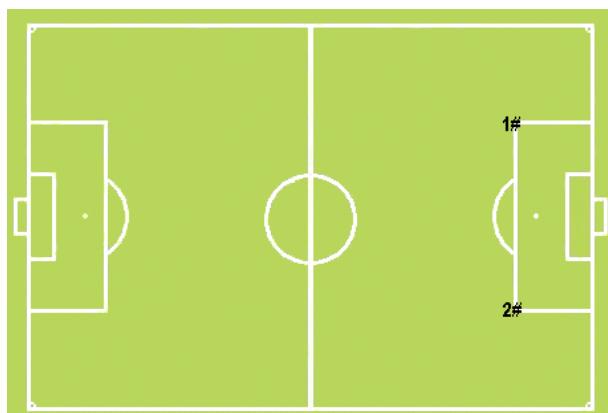
Position des joueurs et du gardien : N'importe où.

Les joueurs de l'équipe défendante doivent se situer à plus de 5m du tireur pendant toute sa course d'élan.

7.2 - Contrairement aux pénaltys et grands pénaltys, que le gardien capte la balle ou non, le jeu se poursuit.

Même chose si le tireur rate le but. Dans tous les cas, (corner, touche, ou sortie de but) le jeu se poursuit.

7.3 - Le temps total accordé pour ce shoot est de 120 secondes. Si un but n'est pas marqué d'un côté ou de l'autre au bout de 120 secondes, le shoot est considéré comme étant terminé, et aucune équipe ne marque de point. Si l'équipe attaquante marque le but, elle marque 1 point. Si c'est l'équipe défendante qui marque un but, elle marque aussi un point.



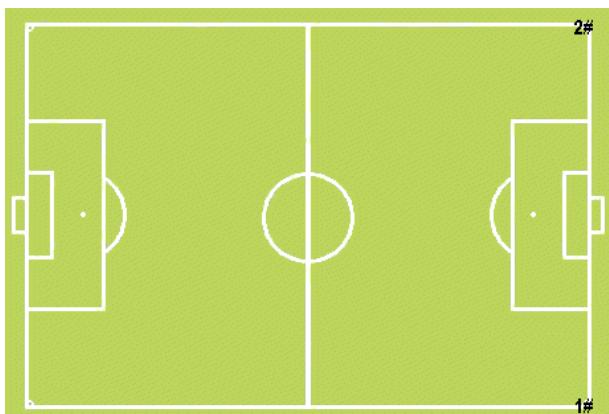
Voir le schéma:

## **8 - Règlement pour les séries 7 et 8 (CORNER)**

8.1 - Même chose que pour 5 et 6, sauf en ce qui concerne la position du ballon qui doit être à l'un des angles du terrain. Moitié des tirs avec ballon en #1, moitié des tirs avec ballon en #2

8.2 - Position des joueurs et du gardien : N'importe où.

8.3 - Les joueurs de l'équipe adverse du tireur doivent se situer à plus de 9m de celui-ci pendant toute sa course d'élan.



Voir le schéma:

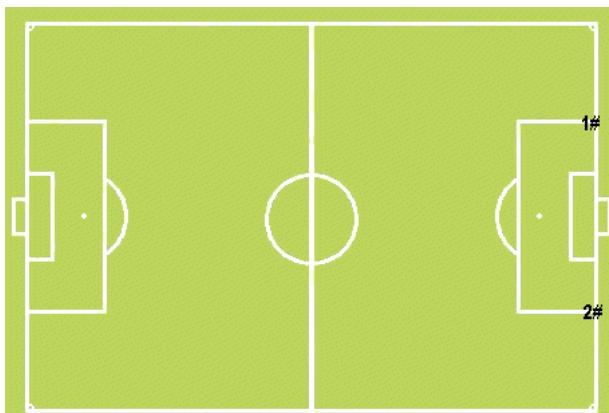
## **9 - Règlement pour les séries 9 et 10 (PETIT CORNER)**

9.1 - Même chose que pour 5 et 6, sauf en ce qui concerne la position du ballon qui doit être à l'un des angles de la surface de réparation et de la ligne de but.

9.2 - Moitié des tirs avec ballon en #1, moitié des tirs avec ballon en #2

9.3 - Position des joueurs et du gardien : N'importe où.

9.4 - Les joueurs de l'équipe adverse du tireur doivent se situer à plus de 5m de celui-ci pendant toute sa course d'élan.



Voir le schéma:

## **10 - Règlement pour les séries 11 et 12 (COURSE CENTRALE)**

10.1 - Position du ballon : sur le rond central. 4 courses.

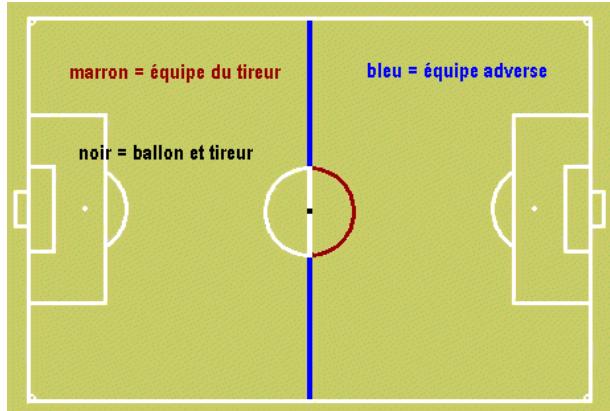
10.2 - Position du gardien : Sur sa ligne au départ, puis où il veut, une fois le ballon parti.

10.3 - Les joueurs de l'équipe du tireur doivent se situer sur la moitié du cercle central devant lui.

10.4 - Les joueurs de l'équipe adverse doivent se situer sur la ligne médiane, en dehors du rond central.

Se rapporter aux séries 5 et 6 pour le reste.

**IMPORTANT** : Dans les compétitions de SENIORS, les séries 11 et 12 ne sont pas jouées

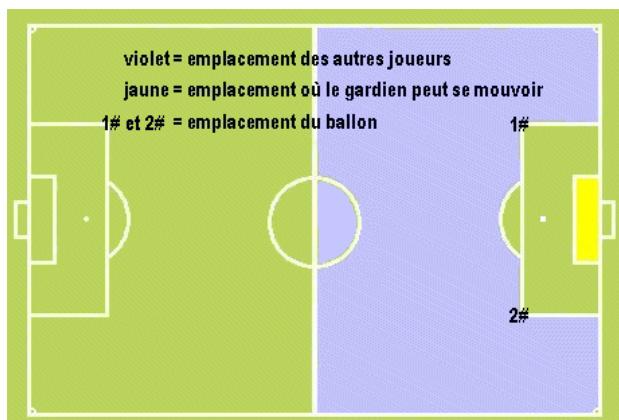


Voir le schéma :

## **11 - Règlement pour les séries 13 et 14 (PENALTY D'ANGLE)**

11.1 - Même chose que pour 1 et 2, sauf en ce qui concerne la position du ballon. Celui-ci doit être à l'un des angles de la surface de réparation. Moitié des tirs en #1 et moitié en #2

11.2 - Les joueurs de l'équipe adverse du tireur doivent se situer à plus de 5m de celui-ci pendant toute sa course d'élan.



Voir le schéma :

## **12 - Règlement pour toutes les séries ayant la moitié des TIRS en #1 et la moitié en #2**

S'il s'avère qu'un tir a été fait ,

- Soit 3 fois en #1 et 1 fois en #2.
- Soit 4 fois en #1 et 0 fois en #2.
- Soit 3 fois en #2 et 1 fois en #1.
- Soit 4 fois en #2 et 0 fois en #1.

Si l'erreur a été découverte avant la série suivante, les points correspondants éventuels sont annulés et le ou les tirs erronés doivent être retirés.

Si l'erreur a été découverte après le début de la série suivante, les points sont conservés et aucun tir ne sera rejoué.