



Shootout - Règlement



1. La compétition se déroule dans des buts réglementaires d'actifs avec un ballon de taille 5.
2. Chaque équipe est composée de minimum 5 personnes, maximum 7.
3. Une liste des membres de chaque équipe sera remise aux organisateurs avant le début de la compétition.
4. Au début de chaque duel, chaque équipe désigne 5 tireurs (le gardien peut également être tireur) et un gardien. Le gardien reste le même durant tout le duel, sauf en cas de blessure.
5. L'équipe qui commence à tirer est celle qui est citée en premier sur le planning prévu par les organisateurs.
6. Le tireur est placé à 32 mètres du but, tandis que le gardien est placé sur sa ligne de but.
7. Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur a 6 secondes avant de tirer.
8. Le tireur ne peut pas retoucher le ballon après le gardien ou après que le ballon ait touché un des montants du but.
9. Le joueur ainsi que le gardien peuvent s'avancer.
10. Si le gardien fait une faute sur le joueur, celui-ci bénéficie d'un pénalty traditionnel à 11 mètres.
11. Si le joueur fait faute sur le gardien, l'essai est considéré comme raté.
12. Le tournoi est organisé avec une phase de groupes, puis une phase finale.
13. Les modalités de qualification pour la phase finale et le nombre d'équipes par groupe seront communiqués aux participants en fonction du nombre d'inscriptions.
14. En cas d'égalité de points dans la phase de groupes, le classement sera déterminé en fonction de :
 - a. Goal average
 - b. Buts marqués
 - c. Confrontation directe
15. Lors de la phase finale, en cas d'égalité après les 5 tireurs de chaque équipe, le procédé se poursuit avec la règle de la mort subite. Dans ce cas-là, tous les joueurs inscrits doivent tirer avant qu'un membre de l'équipe puisse tirer une deuxième fois.
16. Tous points non traités dans le présent règlement seront tranchés par les organisateurs.