



RÈGLEMENTS SOCCERFEST

Les règles du jeu respectent celles de la FIFA, de la FSQ, à l'exception des changements contenus dans le présent règlement.

1 Durée des parties

- 1.1 Tous les matchs auront deux demies avec une pause de 2 minutes à la mi-temps. Seul l'arbitre assure la fonction de chronométrateur.
- 1.2 La durée des matchs sera comme suit :
 - U4 à U6 : 2 x 15 minutes
 - U7 à U8 : 2 x 20 minutes
 - U9-10 : 2 x 25 minutes
- 1.3 Dès qu'il y a une différence de six (6) buts, une partie est automatiquement terminée.
- 1.4 Le comité organisateur peut décider de ne pas remettre à l'horaire les parties qui ont été annulées dû à des circonstances hors de leur contrôle.
- 1.5 En cas de retard, le comité peut restreindre la durée des matchs.
- 1.6 En cas de blessure, le temps ne sera pas arrêté. Le joueur blessé pourra être immédiatement remplacé par un autre joueur et être autorisé à revenir à la prochaine substitution. Tout joueur ayant une blessure qui saigne (incluant le gardien de but) doit quitter le terrain. Dans l'éventualité d'une blessure nécessitant un arrêt de jeu et l'intervention sur le terrain d'un membre du personnel de l'équipe, le joueur blessé doit quitter le terrain, ou être retiré à l'exception du gardien de but.
 - 1.6.1 L'arbitre a la décision finale quand à savoir si le gardien de but peut rester après avoir été blessé. À cause de l'importance de son rôle, il doit être alloué au gardien de but un temps raisonnable pour qu'il puisse reprendre ses esprits et capacités en cas de blessures.

2 Météo

- 2.1 Le comité organisateur peut décider de changer le lieu d'une partie.
- 2.2 Pour une partie déjà débutée, c'est l'arbitre qui décide.
- 2.3 Si la partie doit être arrêtée ou ne peut être jouée, un délai de 15 minutes est accordé. Après ce délai, le comité organisateur a prévu une procédure pour déterminer le gagnant. Cette décision sera finale et sans appel.
- 2.4 Le comité organisateur aura la décision finale sur la validité du match.

3 Tournoi à la ronde

- 3.1 Les parties ne doivent pas absolument déterminer un gagnant. Un match « nul » est possible.
- 3.2 Les points seront accordés comme suit :
 - Victoire : 3 points
 - Egalité : 1 point
 - Défaite : 0 point
 - Forfait : -1 point pour l'équipe perdante et 3 points au classement, plus 3 buts offensifs pour l'équipe gagnante.
- 3.3 Dans le cas d'un double ou d'une multiple égalité au classement, les équipes seront départagées de la façon suivante, sans jamais revenir à la condition précédente:
 - Résultat entre les 2 équipes (seulement si double égalité)
 - Le plus grand nombre de victoires dans le « tournoi à la ronde »
 - Différence entre les buts « pour » et les buts « contre »
 - Équipe ayant le plus de buts « pour »
 - Fusillade

4 Demi-finale et Finale

- 4.1 Temps réglementaire : identique à la ronde préliminaire (voir 1.2).
- 4.2 Les parties éliminatoires devront absolument déterminer un gagnant.



RÈGLEMENTS SOCCERFEST

- 4.3 S'il y a égalité au terme du temps réglementaire, il y aura une prolongation, soit deux (2) demies additionnelles de 5 minutes et le match se terminera à la fin de ces deux (2) demies de 5 minutes. Si, au terme de cette prolongation (2 x 5 min.), l'égalité persiste, il y aura fusillade conformément aux règles détaillées au point 5.
- 4.4 Pour les catégories U4 à U6, il n'y a pas de prolongation, l'arbitrage se fera par les entraîneurs comme pendant la saison régulière.

5 Fusillade

Considérant le caractère récréatif du Soccerfest, voici les règles de déroulement et l'ordre des francs-tireurs.

- 5.1 Trois (3) tirs par équipe, en alternance. Le premier à tirer est choisi par tirage au sort.
- 5.2 S'il y a égalité après 6 tirs (3 tirs par équipe), un tir supplémentaire par équipe à la fois, sera effectué jusqu'à confirmation de l'équipe gagnante.
- 5.3 Ordre des francs-tireurs
- 5.3.1 Premièrement, ce sont les joueurs qui ont terminé le match sur le terrain (gardien inclus), maximum 1 tir chacun.
- 5.3.2 Si, après que tous les joueurs aient tiré au but, l'égalité persiste, les autres joueurs de l'équipe, incluant ceux qui n'étaient pas sur le terrain à la fin du match, effectueront un tir. Maximum 1 tir chacun.
- 5.3.3 Aucun joueur (incluant le gardien) ne peut effectuer un second tir si tous les joueurs pouvant effectué un tir ne se sont exécutés.