

Quand vous obtenez une touche

Vous avez la possibilité de tirer un « Jet franc »

Vous êtes en supériorité

Numérique

(+ 1 joueur ou – 1 joueur)

Si égalité en fin de rencontre

Vous avez gagné

Un but vaut double

But du mauvais  
bras

=

2 buts

Quand vous  
marquez

Vous engagez de  
nouveau

2 joueurs de  
l'équipe adverse  
ne peuvent pas  
marquer

Le gardien ne  
peut pas  
prendre le  
ballon avec les  
mains

Ballon sorti

=

Vous en gardez  
le bénéfice

2 corners

obtenus

=

1 but

Vous obtenez un  
but sans avoir  
marqué

Coup-franc

=

Avancez le  
ballon de 5  
mètres

Vous avez droit  
à deux gardiens

Les joueurs  
adverses ne  
peuvent pas  
parler

Toutes les  
sorties sont à  
votre avantage

2 buts

=

1 but

Un seul de vos  
joueurs peut  
marquer

Votre équipe  
joue une main  
derrière le dos

2 joueurs jouent  
main dans la  
main

Vous jouez avec  
un handicap de  
1 but

A chaque faute  
commise par  
votre équipe

=

Vous écopez  
d'un pénalty

Interdiction de  
jouer avec le  
gardien

Toute l'équipe  
doit toucher le  
ballon avant de  
marquer

Vous jouez tous  
avec votre bras  
gauche

Vous jouez sans  
gardien

Vous êtes en  
infériorité  
numérique

Pas le droit  
d'avancer quand  
on a le ballon  
dans les mains  
(passe  
obligatoire)

En cas d'égalité  
vous perdez la  
rencontre

Vous ne devez  
marquer qu'en  
une touche de  
balle

A chaque ballon  
perdu, l'équipe  
adverse a un  
coup franc

Toutes les deux  
passes  
=  
obligation de  
jouer en retrait