Vous êtes en supériorité Numérique

(+ 1 joueur ou – 1 joueur)

Quand vous obtenez une touche

Vous avez la possibilité de tirer un « Jet franc »

Un but vaut double

Si égalité en fin de rencontre

Vous avez gagné

Quand vous marquez

Vous engagez de nouveau

But du mauvais bras

=

2 buts

Le gardien ne peut pas prendre le ballon avec les mains

2 joueurs de l’équipe adverse ne peuvent pas marquer

Coup-franc

=

Avancez le ballon de 5 mètres

Vous obtenez un but sans avoir marqué

Ballon sorti

=

Vous en gardez le bénéfice

2 corners obtenus

=

1 but

Les joueurs adverses ne peuvent pas parler

Toutes les sorties sont à votre avantage

Vous avez droit à deux gardiens