



Les règles du jeu

Marques sur le terrain:

Le terrain est divisé en deux moitiés égales par une continue ligne appelé la ligne à mi-chemin. L'intérieur de chaque moitié du feld il ya deux lignes supplémentaires:

Une ligne à 120 cm. à partir de la mi-ligne délimite la "zone de contact".

Une ligne à 100 cm. à partir de la ligne de but définit le "zone de lancement".

1. **Les équipes :** Chaque match est joué entre deux équipes composées de 2 joueurs chacune et d'1 ou de 2 joueurs de réserve ; les joueurs de réserves ne sont utilisés qu'au début d'un jeu ou en cas de blessure.
2. **Gagnant :** Chaque match consiste en 3 jeux, l'équipe gagnante de chaque jeu étant la première à marquer 7 buts.
3. **Rôles :** Chaque équipe est composée d'un joueur avant et d'un joueur arrière, qui sont nommés au début du match. À la fin de chaque jeu les rôles doivent être inversés; pas de changement de rôle au cours du jeu.
4. **Les mouvements :** Le joueur avant peut se déplacer sur l'ensemble du terrain, sauf pour la zone de lancement de la partie adverse ; le joueur arrière ne peut pas traverser la ligne médiane, à moins qu'il ne prenne le ballon dans sa propre « zone de contact ». Dans ce cas, il pourra même se déplacer à l'intérieur de la « zone de contact » de la partie adverse.

5. **Lancé :** Le tirage au sort décidera qui commence le match. Quand un but est marqué, l'équipe qui a marqué le but effectue le lancement suivant. Le ballon doit être positionné dans la zone de lancement et être tiré de derrière ; au moment du lancer, tous les joueurs doivent être dans leur zone de lancement ; par conséquent, le tir ne sera valable que si le ballon franchit la ligne médiane.
6. **Fautes :** quand un joueur fait l'une des fautes suivantes.... Le joueur avant traverse la zone de lancement de l'équipe adverse. Le joueur arrière franchit la ligne médiane (sauf s'il prend le ballon dans sa propre zone de contact). Un des joueurs soulève une jambe au-dessus de la taille, arrête la balle, se déplace par l'arrière ou glisse, même sur le ballon, met un genou ou une main sur le terrain, joue avec le ballon dans sa propre zone de défense pendant plus de 7 secondes, abaisse constamment ses épaules en-dessous de la ligne transversale du but (ce qui n'est autorisé que lorsque l'équipe adverse tire pour marquer)...
7. **L'équipe adverse obtient un coup franc de la ligne médiane;** le coup franc est toujours lancé par le joueur avant. Le joueur arrière de la partie adverse peut défendre son but en restant en face de la ligne de lancement avec ses talons sur la ligne. Les autres joueurs doivent rester derrière celui qui tire le coup.
8. **Pénalité :** quand un joueur fait l'une des fautes suivantes touche involontairement le ballon de la main, effectue volontairement une faute dangereuse... l'équipe adverse aura droit à une pénalité de la ligne qui délimite la zone centrale, avec les mêmes règles que pour une faute décrite ci-dessus.
9. **Faute flagrante :** lorsqu'un joueur touche volontairement le ballon avec les mains, touche involontairement avec ses mains le ballon qui entre dans le but... l'équipe adverse effectuera des tirs au but jusqu'à ce qu'un but soit marqué (jusqu'à 3 tirs au but).
10. **Attention :** un carton jaune = 1 but pour l'équipe adverse
11. **Un carton rouge = 1 jeu gagnant pour l'équipe adverse ;** si un joueur de réserve n'est pas disponible, le match sera perdu.
12. **Les joueurs sur le terrain ne sont pas autorisés à crier ou taper des mains pour appeler le ballon**

13. **Self Contrôle : Le joueur devra contrôler sa force physique**