



REGLES POUR LES GERIAMATCHS

Râler provoque une augmentation de la pression sanguine. Pour éviter les accidents cardio-vasculaires, les joueurs qui présenteront des symptômes alarmants seront invités à reprendre leurs esprits sur le bord du terrain ou au bar.

Le fair-play à l'inverse, procure un sentiment de satisfaction généré par la sécrétion abondante de dopamine et d'ocytocine libérées dans le corps. Les plus beaux producteurs feront l'objet d'une étude approfondie lors de la remise des trophées.

L'équipe & le terrain

7 joueurs par équipe (gardien compris) sur 1/3 de terrain.

Timing

Durée des matchs : **1 x 25 min.**
Le début et la fin des matchs sont sifflés par la table d'arbitrage.

PC & Stroke

Les PC sont remplacés par des shoot-out.
Les cercles sont remplacés par des cônes.
Les shoot-out devront être exécutés par des joueurs différents.
Les strokes seront tirés par le gardien adverse au pied ou au stick.

Règles de base

Respect des 5 mètres.
Pas de passe directe dans le cercle.
Eviter les contacts et les coups de stick.
Eviter les jeux dangereux.
On ne peut pas reprendre la balle au-dessus de l'épaule dans le cercle.
Le jeu 3D est autorisé.
Les shoots sont seulement autorisés vers le goal.
Les raclettes sont autorisées.
On ne peut lever la balle que pour viser le goal.

Les bommes

Les bommes peuvent être utilisées de la même façon qu'en salle.

Clause handicap

L'équipe la plus forte pourra se voir attribuer un handicap. Ce handicap sera annoncé avant le début du match.

Les points

Match gagné = 3 points
Match nul = 1 point
Match perdu = 0 point

Départage en cas d'égalité

1. Nombre de victoires.
2. Différence de buts.
3. Nombre de buts marqués.
4. Tirs aux buts/nombre de shoot-out.

Arbitrage

Auto-arbitrage. On compte sur votre fair-play. Seul le **juge-arbitre du tournoi** est habilité à trancher toute contestation et à apporter d'éventuelles adaptations au déroulement du tournoi.