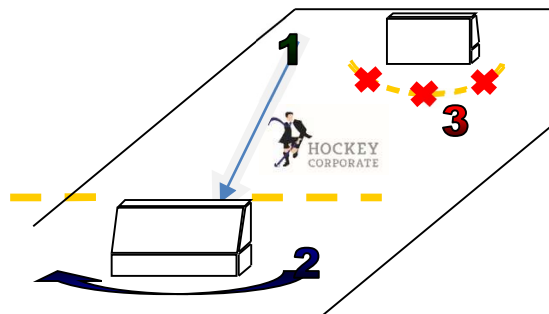


Règles du Tournoi Corporate

Durant cette compétition amicale, nous tenons à rappeler que les règles officielles (celles en vigueur depuis le 01/05/2009) seront appliquées par défaut. Néanmoins, certaines adaptations spécifiques au tournoi sont prévues comme suit :

- ✎ Chaque équipe peut aligner un **maximum de 7 joueurs**, y compris le gardien. **Au moins 2 filles** doivent être présentes en permanence sur le terrain.
 - Pour chaque fille manquante remplacée par un homme, **2 buts** seront automatiquement accordés à l'équipe adverse.
- ✎ Les remplacements sont **illimités** et peuvent être effectués à tout moment du match.
- ✎ Les matchs se jouent sur des **tiers de terrain** délimités par des **poutres**. La balle peut rebondir contre ces poutres, mais est considérée comme sortie si elle les dépasse par le dessus.
- ✎ La règle de la **self-pass** est autorisée, avec une distance minimale de **3 m** à respecter par les joueurs adverses.



Règles spécifiques

- ✎ 1. Absence de cercle
 - Un but peut être marqué de **n'importe où sur le terrain**, comme au football.
 - Sont **interdits** : les **flicks** (sauf scoop ou push sans joueurs sur la trajectoire), les **shoots**, les **slap-shoots** et toute balle jugée **dangereuse** (au-dessus de la hauteur du genou). Ces actions seront sanctionnées comme **faute**.
- ✎ 2. Jeu derrière le but
 - La balle peut être jouée **autour et derrière le but**, à la manière du hockey sur glace.
 - Si l'équipe attaquante envoie la balle **au-dessus de la borne derrière le but** ou commet une faute, l'équipe adverse bénéficie d'un **dégagement libre** depuis un point de son choix **dans sa zone de dégagement** (située derrière la ligne jaune, marquée "2" sur notre schéma).
 - Si c'est un **défenseur** qui envoie la balle au-dessus de sa propre borne située derrière le but, l'équipe adverse obtient une touche **à l'endroit où** la balle est sortie.
- ✎ 3. Fautes en zone offensive
 - Si un défenseur commet **accidentellement une faute** dans une zone fictive de 5 m **devant le but**, l'attaquant doit reculer la balle **à au moins 8 m** du but avant de jouer.
 - L'attaquant **ne peut pas** envoyer la balle directement vers le "cercle" sans qu'elle ait **parcouru au moins 3 m**.
 - Si la faute est jugée **volontaire**, un **duel "one-to-one"** (comme en EHL) avec le gardien sera sifflé, depuis un point situé à environ 10 m du centre de la ligne de but.

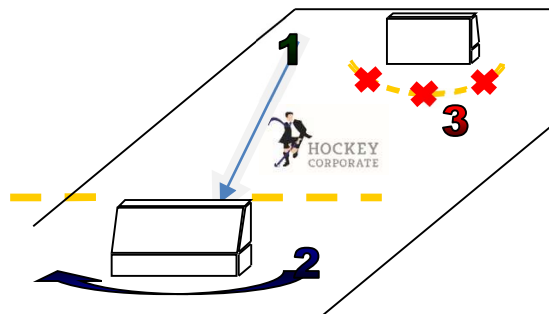
Nous rappelons que le **fair-play** et le **respect des décisions des arbitres** sont essentiels au bon déroulement du tournoi. Pour toute question concernant le règlement, n'hésitez pas à contacter un de nos arbitres.

Bon amusement !

Corporate Toernooi regels

Tijdens deze vriendschappelijke competitie herinneren we eraan dat de officiële standaardregels (van kracht sinds 01/05/2009) van toepassing zijn. Er zijn echter enkele specifieke aanpassingen, zoals hieronder beschreven :

- ✎ Elke ploeg mag **maximaal 7 spelers** opstellen, inclusief de goalkeeper. **Minstens 2 vrouwen** moeten altijd op het veld aanwezig zijn..
 - Voor elke ontbrekende vrouw die vervangen wordt door een man, worden automatisch **2 doelpunten** toegekend aan de tegenpartij.
- ✎ **Onbepaalde** spelwisselingen zijn toegestaan en kunnen op elk moment tijdens de wedstrijd plaatsvinden.
- ✎ De wedstrijden worden gespeeld **op derde veldzones**, afgebakend met **balken**. De bal mag van deze balken terugkaatsen, maar wordt uit gerekend als ze over de balk heen gaat.
- ✎ De **self-pass** regel is toegestaan, waarbij tegenstanders minstens **3 m** afstand moeten houden.



Spécifieke regels

- ✎ **1. Geen cirkel**
 - Er mag van **overal op het veld** gescoord worden, net als bij voetbal.
 - **Verboden** acties zijn: **flicks** (behalve scoop of push zonder spelers in de baan), **shots**, **slapshots** en elke bal die als **gevaarlijk** wordt beschouwd (hoger dan kniehoogte). Deze worden als **fout** beschouwd.
- ✎ **2. Spel achter het doel**
 - De bal mag rond en **achter het doel worden gespeeld**, zoals bij ijshockey.
 - Wanneer de aanvallende ploeg de bal **over de balk achter** het doel speelt of een fout maakt, krijgt de tegenstander een **vrije inslag** vanuit een plek naar keuze **in de inslagzone** (achter de gele lijn, aangeduid met "2" op onze schema).
 - Wanneer een **verdediger** de bal over de balk achter zijn eigen doel speelt, krijgt de tegenstander een inslag op de plaats **waar** de bal het veld heeft verlaten.
- ✎ **3. Overtredingen in de aanvallende zone**
 - Bij een **onopzettelijke fout** van een verdediger binnen een denkbeeldige zone van **5 m voor het doel**, moet de aanvaller de bal terugleggen tot op minstens 8 m afstand van het doel.
 - De aanvaller mag de bal **niet direct** richting "cirkel" spelen zonder dat deze **minstens 3 m** heeft afgelegd.
 - Bij een **opzettelijke fout** wordt een **"one-to-one duel"** (zoals bij de EHL) gefloten, dat start op ongeveer 10 m van het midden van de doellijn.

We willen benadrukken dat **fair play** en het **respecteren van de beslissingen van de scheidsrechters** essentieel zijn voor het goede verloop van het toernooi.

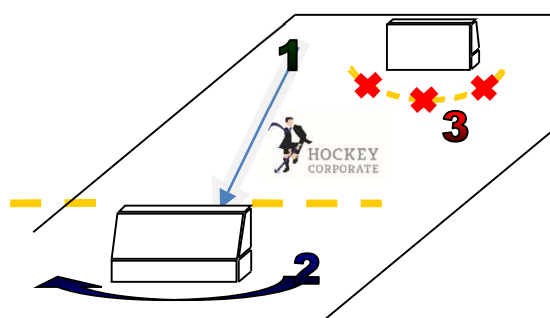
Heb je vragen over het reglement? Spreek gerust een van onze scheidsrechters aan.

Veel plezier !

Corporate Tournament Rules

During this friendly competition, we remind you that the official rules (in force since 01/05/2009) will be applied by default. However, some specific tournament adaptations have been made, as detailed below:

- 🏒 Each team may field a **maximum of 7 players**, including the goalkeeper. **At least 2 women** must be present on the field at all times.
 - For each missing woman replaced by a man, **2 goals** will automatically be awarded to the opposing team.
- 🏒 **Unlimited** substitutions are allowed and can be made at any moment during the match.
- 🏒 Matches are played on **third-field sections**, marked by **beams**. The ball may bounce off these beams but is considered out of play if it goes over the top.
- 🏒 The **self-pass** rule applies, with a required **3 m** distance for opposing players.



Specific Rules

- 🏒 **1. No circle**
 - Goals may be scored from **anywhere on the field**, just like in football.
 - **Prohibited actions** include **flicks** (except scoop or push without players in the ball's path), **shots, slap shots**, and any **dangerous** ball (higher than knee level). These will be considered as **fouls**.
- 🏒 **2. Play behind the goal**
 - The ball may be played **around and behind the goal**, similar to ice hockey.
 - If the attacking team plays the ball **over the beam behind** the goal or commits a foul, the defending team will be granted a **free clearance** from any position in their **clearance zone** (located behind the yellow line, marked with "2" on our diagram).
 - If a **defender** plays the ball over their own defensive beam behind the goal, the opposing team will receive a **sideline ball** at the spot where the ball went out.
- 🏒 **3. Fouls in the Attacking Zone**
 - If a defender **accidentally fouls** in the **imaginary 5-m zone** in front of the goal, the attacker must move the ball back to at least 8 m before playing.
 - The attacker **may not directly** send the ball toward the "circle" unless it has traveled **at least 3 m** first.
 - In case of a **deliberate foul**, a "**one-to-one duel**" (as in the EHL) with the goalkeeper will be awarded, starting from a point about 10 m from the center of the goal line.

We would like to remind you that **fair play** and **respect for the referees' decisions** are essential for the success of the tournament.

If you have any questions about these rules, please contact one of our tournament referees.

Have fun !