

# Jeu continu en indoor féminin

## Récapitulatif des changements

Pour le championnat indoor féminin, les modifications suivantes (en rouge) seront apportées au règlement indoor, en plus des variations réglementaires habituelles :

### 2. Aire de Jeu

4.2.8. À l'extérieur du terrain et de part et d'autre de la ligne médiane se trouvent deux rectangles d'un mètre de large et trois mètres de long, dénommées "zones de remplacement", à raison d'une par équipe.

### 4. Point et Jeu

4.2 Un match est fini et gagné par la première équipe à marquer vingt-cinq (25) points.

4.5.1. le point suivant commence immédiatement; et [...]

4.5.2. L'équipe qui a marqué pose le disque là où le point a été marqué, et passe en défense. Le jeu reprend immédiatement, en respectant les mêmes règles que lors d'un turnover (cf. chapitre 13).

### 5. Équipes

5.2. Une équipe peut faire des remplacements (illimités). Ceux-ci sont autorisés pendant les temps-morts et lorsque le disque est en jeu. Si les changements sont effectués lorsque le disque est en jeu, il est obligatoire d'établir dans la zone de remplacement un contact entre le/la joueur.se remplaçant.e et le/a joueur.se remplacé.e (ex : taper dans la main).

### 7 Le « Pull » (Engagement)

7.1. Au début du match[...], le jeu débute avec un engagement appelé « pull »

### 18 Infractions et Violations

18.4 Si un remplacement est effectué de façon non-conforme par une équipe (en dehors de la zone de remplacement, contact ambigu...), l'équipe adverse peut appeler une violation conformément au chapitre 15.

### 20. Temps-Morts (Time-Outs)

20.2. Chaque équipe dispose de trois (3) temps-morts par match.