



CARTE 1 – contre-attaque

Le joueur de l'équipe adverse qui tente un tir, marqué ou non, va toucher un des deux corners du terrain.



CARTE 2 – contre-attaque

Mon équipe dispose d'un joker (joueur supplémentaire) en attaque. Il n'a pas le droit de marquer, il joue toujours en zone avant.



CARTE 3 – contre-attaque

La contre-attaque marquée remet le score du $\frac{1}{4}$ temps de mon adversaire à zéro.



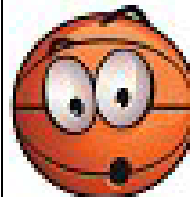
CARTE 4 – contre-attaque

La contre-attaque marquée fait sortir un joueur de l'équipe adverse pendant 30 secondes



CARTE 5 – contre-attaque

Mon équipe a 3 secondes dès qu'elle récupère la balle pour accéder à la zone avant



CARTE 6 – contre-attaque

Le joueur qui récupère la balle en défense (rebond ou interception) n'a le droit qu'à deux dribbles et doit réaliser une passe vers l'avant.



CARTE 7 – contre-attaque

La contre-attaque marquée en situation de 1 contre 0 vaut 5 points, en 2 contre 1 vaut 3 points.



CARTE 8 – contre-attaque

Le joueur qui récupère la balle en défense (rebond ou interception) sort du jeu et immédiatement un joueur de la même équipe entre au milieu du terrain.