

Association
canadienne
de crosse



Canadian
Lacrosse
Association

RÈGLES DE JEU DE LA CROSSE DE CHAMP MASCULINE 2017 & 2018



Ces règles de jeu officielles de la crosse de champ masculine ont été approuvées pour les saisons 2017 et 2018. Le contenu de ce manuel a été fourni par la *Fédération Internationale Lacrosse* (FIL) qui en a approuvé l'impression.

Les termes présentés dans l'index à la fin du manuel, en combinaison avec les règles écrites, doivent servir pour toutes les parties de crosse de champ masculine au Canada.

L'Association canadienne de crosse
18, rue Louisa, bureau 310
Ottawa (Ontario)
K1R 6Y6
(613) 260-2028

Site Internet : www.lacrosse.ca
Courriel : info@lacrosse.ca

Président : M. Joey Harris
Directrice administrative : M^{me} Jane Clapham
Président du comité des officiels M. Andrew Corbould
Coordonnatrice de programmes M. Jean-François Roy

© Fédération internationale de crosse 2016
Imprimé au Canada en 2017

Table des matières

LE JEU	1
SECTION 1 LE TERRAIN DE JEU.....	2
RÈGLE 1 DIMENSIONS	2
RÈGLE 2 LES BUTS	2
RÈGLE 3 LE TERRITOIRE DU GARDIEN DE BUT	3
RÈGLE 4 LE FILET DU BUT	3
RÈGLE 5 LES ZONES DE BUT	3
RÈGLE 6 LES ZONES LATÉRALES	3
RÈGLE 7 LE CENTRE DU TERRAIN	4
RÈGLE 8 LA ZONE DE SUBSTITUTION SPÉCIALE	4
RÈGLE 9 LA TABLE DU CHRONOMÉTREUR ET LES BANCS	4
RÈGLE 10 LES ZONES DES BANCS	4
RÈGLE 11 LES ZONES DES ENTRAÎNEURS.....	5
RÈGLE 12 LES LIGNES	5
RÈGLE 13 LE BANC DES PÉNALITÉS	5
SECTION 2 L'ÉQUIPEMENT	7
RÈGLE 14 LA BALLE	7
RÈGLE 15 LE BÂTON.....	7
RÈGLE 16 INTERDICTIONS CONCERNANT LE BÂTON	8
RÈGLE 17 ÉQUIPEMENT PERSONNEL	9
RÈGLE 18 INTERDICTIONS CONCERNANT L'ÉQUIPEMENT PERSONNEL	11
SECTION 3 LES ÉQUIPES	13
RÈGLE 19 NOMBRE DE JOUEURS	13
RÈGLE 20 JOUEURS SUBSTITUTS	14
RÈGLE 21 LES CAPITAINES	14
RÈGLE 22 LES ENTRAÎNEURS.....	15
SECTION 4 LE CONTRÔLE DE LA PARTIE.....	17
RÈGLE 23 LES OFFICIELS.....	17
RÈGLE 24 L'OFFICIEL EN CHEF DU BANC ET LE PRÉPOSÉ AU BANC	18
RÈGLE 25 LE CHRONOMÉTREUR DE LA PARTIE.....	19
RÈGLE 26 LES CHRONOMÉTREURS DES PÉNALITÉS	20
RÈGLE 27 LES MARQUEURS	20
RÈGLE 28 ERREURS DE LA PART DES OFFICIELS HORS TERRAIN	21
SECTION 5 LA DURÉE DE LA PARTIE	23
RÈGLE 29 CHRONOMÉTRAGE DE LA PARTIE	23
RÈGLE 30 PARTIE INTERROMPUE OU INACHEVÉE	23
RÈGLE 31 PARTIE NULLE	24
RÈGLE 32 PARTIE GAGNÉE PAR FORFAIT	25
SECTION 6 LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE.....	27
RÈGLE 33 MESURES DEVANT ÊTRE PRISES AVANT LA PARTIE	27

RÈGLE 34 MISE AU JEU AU CENTRE	27
RÈGLE 35 MISE AU JEU AILLEURS QU'AU CENTRE DU TERRAIN	34
RÈGLE 36 SITUATION DE LA BALLE	35
RÈGLE 37 REPRISE DE JEU LIBRE	35
RÈGLE 38 BUTS MARQUÉS	36
RÈGLE 39 POSSESSION DE LA BALLE	37
RÈGLE 40 BALLE HORS LIMITES	37
RÈGLE 41 MISE EN ÉCHEC AVEC LE CORPS	39
RÈGLE 42 MISE EN ÉCHEC AVEC LE BÂTON	39
RÈGLE 43 ÉCRAN	40
RÈGLE 44 TEMPS MORTS	40
RÈGLE 45 DEMANDE PAR UN ENTRAÎNEUR EN CHEF POUR UNE VÉRIFICATION DE BÂTON – MESURE OU NOMBRE	42
SECTION 7 SUBSTITUTION.....	45
RÈGLE 46 MÉTHODE DE SUBSTITUTION	45
SECTION 8 LE TERRITOIRE DU GARDIEN DE BUT ET LE GARDIEN DE BUT.....	49
RÈGLE 47 LE GARDIEN DE BUT DÉSIGNÉ	49
RÈGLE 48 PRIVILÈGES DU GARDIEN DE BUT DÉSIGNÉ	50
RÈGLE 49 INTERDICTIONS CONCERNANT LE TERRITOIRE DU GARDIEN DE BUT	52
SECTION 9 INFRACTIONS TECHNIQUES	55
RÈGLE 50 PÉNALITÉ POUR UNE INFRACTION TECHNIQUE	55
RÈGLE 51 NATURE D'UNE INFRACTION TECHNIQUE.....	55
RÈGLE 52 OBSTRUCTION	55
RÈGLE 53 POUSSER	56
RÈGLE 54 ÉCRAN NON RÉGLEMENTAIRE	56
RÈGLE 55 RETENIR	56
RÈGLE 56 COUP DE PIED AU BÂTON D'UN ADVERSAIRE	58
RÈGLE 57 JOUER LA BALLE DE LA MAIN	58
RÈGLE 58 IMMOBILISATION DE LA BALLE	59
RÈGLE 59 GESTES NON RÉGLEMENTAIRES AVEC LE BÂTON	59
RÈGLE 60 GESTES NON RÉGLEMENTAIRES DE LA PART DES OFFICIELS DE L'ÉQUIPE	60
RÈGLE 61 PROCÉDURE NON RÉGLEMENTAIRE	61
RÈGLE 62 TEMPORIZER	63
RÈGLE 63 BÂTON NON RÉGLEMENTAIRE	67
RÈGLE 64 ÉQUIPEMENT NON RÉGLEMENTAIRE	67
RÈGLE 65 HORS-JEU	68
RÈGLE 66 POUSSER LE BÂTON AU VISAGE DE L'ADVERSAIRE	70
RÈGLE 67 RETARD	70
SECTION 10 INFRACTIONS PERSONNELLES	71
RÈGLE 68 PÉNALITÉ POUR UNE INFRACTION PERSONNELLE	71
RÈGLE 69 NATURE D'UNE INFRACTION PERSONNELLE	71

RÈGLE 70 MISE EN ÉCHEC NON RÉGLEMENTAIRE AVEC LE CORPS	71
RÈGLE 71 CINGLER	71
RÈGLE 72 DOUBLE-ÉCHEC	72
RÈGLE 73 FAIRE TRÉBUCHER	72
RÈGLE 74 RUDESSE EXCESSIVE	72
RÈGLE 75 CONDUITE ANTISPORTIVE	73
RÈGLE 76 JOUEUR ÉCOPANT DE CINQ (5) INFRACTIONS PERSONNELLES	74
SECTION 11 INFRACTIONS RÉSULTANT EN L'EXPULSION	75
RÈGLE 77 PÉNALITÉ POUR UNE INFRACTION RÉSULTANT EN L'EXPULSION.....	75
RÈGLE 78 NATURE D'UNE INFRACTION RÉSULTANT EN L'EXPULSION.....	76
SECTION 12 APPLICATION DES PÉNALITÉS.....	77
RÈGLE 79 JOUEUR COMMETTANT UNE INFRACTION	77
RÈGLE 80 REPRISE DU JEU APRÈS UNE PÉNALITÉ.....	78
RÈGLE 81 INFRACTIONS SIMULTANÉES.....	79
RÈGLE 82 TECHNIQUE DU COUP DE SIFFLET À RETARДЕMENT	82
RÈGLE 83 TECHNIQUE DE LA CONTINUATION DU JEU.....	83
SECTION 13 SITUATIONS PARTICULIÈRES	85
RÈGLE 84 SITUATIONS PARTICULIÈRES	85
SIGNALS DES OFFICIELS.....	87
SIGNAUX DE PROCÉDURE	87
SIGNAUX POUR INFRACTIONS PERSONNELLES	88
SIGNAUX POUR INFRACTIONS TECHNIQUES	89
DIAGRAMME DU TERRAIN DE JEU.....	90
ANNEXE A	91
ANNEXE B	99
ANNEXE C	105
INDEX	109

Règles de jeu de la crosse de champ masculine 2017 et 2018

LE JEU

Le jeu de la crosse de champ se dispute entre deux équipes, chacune composée de dix joueurs sur le terrain.

Chaque équipe tente de compter des buts en faisant en sorte que la balle pénètre le but de l'équipe adverse et d'empêcher l'adversaire d'obtenir la balle et de compter des buts.

Les joueurs gardent la balle en jeu, soit en la transportant, la lançant ou la frappant avec le bâton ou en la faisant rouler à l'aide du bâton ou du pied, sous réserve des restrictions énoncées dans les règles suivantes et dans les règlements additionnels (RA) qui les accompagnent. Les RA ont la même autorité que les règles.

Aucun joueur ne peut toucher la balle avec la main, sauf le gardien de but lorsqu'il se trouve dans le territoire du gardien de but.

SECTION 1**LE TERRAIN DE JEU****RÈGLE 1 DIMENSIONS**

- 1.1 Le terrain de jeu de la crosse de champ consiste en un terrain rectangulaire d'une longueur de 110 mètres (120,30 verges) et d'une largeur de 60 mètres (65,62 verges).
- 1.2 Les limites du terrain sont marquées au moyen de lignes blanches. Une ligne blanche plus prononcée est tirée à travers le centre du terrain perpendiculairement aux lignes de côté; cette ligne est désignée la ligne du centre. Les lignes de démarcation le long du terrain sont désignées les lignes de côté, alors que les lignes à chacune des extrémités sont désignées les lignes de fond.
- 1.3 Des cônes ou des pylônes mous et flexibles, en caoutchouc ou en plastique de couleur rouge ou orange, sont placés comme balises aux quatre coins du terrain, à chaque extrémité du point d'entrée de la zone de substitution spéciale, aux extrémités des lignes de chaque zone des buts des équipes masculines et à l'extrémité de la ligne du centre du côté opposé à la zone des bancs. Les cônes ou les pylônes sont placés sur le rebord extérieur des lignes de démarcation.

RÈGLE 2 LES BUTS

- 2.1 Chaque but est composé de deux poteaux verticaux qui sont reliés par une barre horizontale rigide. La distance entre les poteaux est de 6 pieds (1,83 mètre) et la barre horizontale se trouve à une hauteur de 6 pieds (1,83 mètre) du sol; toutes les distances sont des mesures internes. Les poteaux et la barre horizontale sont collectivement désignés les tuyaux.
- 2.2 Les buts sont centrés entre les lignes de touche et placés à une distance de 12 mètres (13,12 verges) de chacune des lignes de fond.
- 2.3 Les tuyaux sont d'une épaisseur nominale de 1,5 pouce (3,81 centimètres). Les tuyaux sont peints de couleur orange et sont fixés au sol. Une ligne est tirée entre les poteaux pour indiquer la surface plane du but et elle est désignée la ligne de but.
- 2.4 Les poteaux sont :
- soit enfouis dans le sol de sorte qu'il n'y a aucun tuyau au niveau du sol;
 - soit supportés par des barres de métal plates d'une épaisseur maximale de 0,5 pouce (1,27 centimètre). Les buts doivent être construits de sorte que la balle, une fois qu'elle pénètre dans le but et qu'un point est marqué, ne se retrouve pas à nouveau sur le terrain de jeu.

RÈGLE 3 LE TERRITOIRE DU GARDIEN DE BUT

- 3.1 Un cercle est clairement marqué autour de chaque but et cette zone constitue le territoire du gardien de but. Le territoire du gardien de but est un cercle d'un rayon de 3 mètres (3,28 verges). Ce milieu de la ligne de but est le centre du territoire du gardien de but.
- 3.2 Le territoire du gardien de but comprend tout le terrain situé dans le territoire, y compris la ligne du territoire du gardien de but.

RÈGLE 4 LE FILET DU BUT

- 4.1 Chaque but est muni d'un filet de corde de forme pyramidale qui est fixé aux poteaux, à la barre horizontale et au sol de façon à empêcher le passage de la balle.
Les mailles du filet ne doivent pas excéder 1,4 pouce (3,81 centimètres).
Le centre du filet est fixé au sol à une distance de 7 pieds (2,13 mètres) derrière le centre de la ligne de but.
Les tuyaux et le filet sont collectivement désignés la cage.
- 4.2 Le filet doit être installé de façon à permettre à la balle de traverser complètement la surface plane imaginaire du but à tout endroit.
- 4.3 Le filet du but doit être d'une couleur unie.

RÈGLE 5 LES ZONES DE BUT

- 5.1 Sur chaque moitié du terrain, une ligne est tirée de bord en bord des lignes de côté, entre la ligne du but et la ligne du centre, 18 mètres (19,69 verges) de la ligne du but. Ces lignes sont désignées les lignes des zones de but.
- 5.2 La surface entre la ligne de zone de but et la ligne de fond (mais excluant ces lignes) à chaque extrémité du terrain est désignée la zone de but.
- 5.3 La ligne de zone de but, du côté du terrain où les bancs des équipes et la table de pointage sont situés, s'étend 9 mètres (9,84 verges) en dehors de la surface de jeu. Les prolongements des lignes de zone de but indiqueront une des limites de la zone des bancs d'équipe et de la zone des entraîneurs.

RÈGLE 6 LES ZONES LATÉRALES

- 6.1 Des lignes parallèles aux lignes de côté sont tirées de chaque côté du terrain à 18 mètres (19,69 verges) du centre du terrain et s'étendent sur une distance de 12,5 mètres (13,67 verges) de chaque côté de la ligne du centre. Ces lignes sont désignées les lignes des zones latérales.
- 6.2 La surface entre la ligne de zone latérale et la ligne de côté et se terminant aux extrémités de la ligne de zone latérale (mais excluant ces lignes elles-mêmes) est désignée la zone latérale.

RÈGLE 7 LE CENTRE DU TERRAIN

- 7.1 Un point sur la ligne du centre, équidistant de chaque ligne de côté, est marqué d'un « X » ou d'un carré de 10 centimètres sur 10 centimètres (4 pouces sur 4 pouces) marqué d'une couleur différente de la ligne du centre et est désigné le centre.

RÈGLE 8 LA ZONE DE SUBSTITUTION SPÉCIALE

- 8.1 La zone de substitution spéciale est indiquée au moyen de deux lignes tirées du même côté du terrain que la table du chronométreur.
Ces lignes, qui ont une longueur de 9 mètres (9,84 verges) et s'éloignent du terrain de jeu à angle droit par rapport à la ligne de côté, sont tirées à partir d'endroits sur la ligne de côté situés à 6,5 mètres (7,11 verges) de la ligne du centre. Ces lignes seront appelées lignes de la zone de substitution spéciale.
- 8.2 La section de la ligne de côté située entre les lignes de la zone de substitution spéciale a une longueur de 13 mètres (14,22 verges) et est désignée le point d'entrée.
- 8.3 L'arrière de la zone de substitution spéciale sera indiqué par une ligne entre les deux lignes de la zone de substitution spéciale et sera parallèle et à une distance de 4 mètres (4,37 verges) de la ligne de côté.

RÈGLE 9 LA TABLE DU CHRONOMÉTREUR ET LES BANCS

- 9.1 La table du chronométreur doit être placée à une distance d'au moins 5 mètres (5,47 verges) en retrait de la ligne de côté sur la ligne du centre.
- 9.2 Les bancs des équipes en compétition se trouvent de chaque côté de la table du chronométreur à une distance d'au moins 10 mètres (10,94 verges) de la table et à au moins 7 mètres (7,66 verges) en retrait de la ligne de côté, parallèlement à cette ligne.

RÈGLE 10 LES ZONES DES BANCS

- 10.1 Les zones des bancs sont situées en retrait du terrain de jeu et entre les lignes de la zone de substitution spéciale et les prolongements imaginaires des lignes des zones de but.
L'avant de la zone des bancs des équipes et de la zone de la table de pointage sera indiqué par une ligne parallèle et à une distance de 4 mètres (4,37 verges) de la ligne de côté. L'arrière de la zone des bancs des équipes et de la zone de la table de pointage sera indiqué par une ligne parallèle et à une distance de 9 mètres (9,84 verges) de la ligne de côté.
- 10.2 L'équipe qui reçoit (celle dont le nom figure en premier lieu) peut choisir la zone du banc qu'elle occupera durant la partie.
Lors d'un championnat mondial ou d'un événement semblable ou de tout événement où les organisateurs le jugent nécessaire, l'équipe qui reçoit

occupera la zone du banc située à gauche lorsqu'on fait face au terrain à partir de la table du chronométreur.

RÈGLE 11 LES ZONES DES ENTRAÎNEURS

- 11.1 La surface entre la ligne de côté, une ligne parallèle et à une distance de 4 mètres (4,37 verges) de la ligne de côté, la ligne de la zone de substitution spéciale et le prolongement de la ligne de la zone de but est désignée la zone des entraîneurs.

RÈGLE 12 LES LIGNES

- 12.1 Toutes les lignes dont il est question dans la présente section (à l'exception de la ligne du centre et des lignes de but) sont d'une largeur de 5 centimètres (2 pouces).
La ligne du centre a une largeur de 10 centimètres (4 pouces).
Les lignes de but ont la même largeur que les tuyaux.
- 12.2 S'il y a d'autres lignes déjà marquées sur le terrain de jeu, les lignes dont il est question dans la présente section doivent toutes être d'une même couleur et cette couleur doit faire contraste avec la couleur des lignes qui sont déjà sur le terrain.

RÈGLE 13 LE BANC DES PÉNALITÉS

- 13.1 Le banc des pénalités consiste en deux sièges pour chaque équipe qui sont placés de chaque côté de la table du chronométreur.

SECTION 2**L'ÉQUIPEMENT****RÈGLE 14 LA BALLE**

- 14.1 Les balles utilisées pour les parties qui sont disputées sous l'égide de l'ACC et ses associations membres doivent être conformes aux normes de l'ACC en ce qui concerne la taille, le poids, la circonférence et la hauteur de rebondissement, et elles doivent être approuvées par l'ACC.
La balle, fabriquée de caoutchouc blanc ou orange, a une circonférence qui varie de 7,75 à 8 pouces (19,69 à 20,32 centimètres).
Son poids varie de 5 à 5,25 onces, et lorsqu'elle tombe d'une hauteur de 72 pouces (1,83 mètre) sur un plancher de bois dur, elle doit rebondir à une hauteur variant de 45 à 49 pouces (114,3 à 124,46 centimètres).
- 14.2 L'équipe qui reçoit doit fournir les balles et la balle qui est en jeu à la fin de la partie est remise à l'équipe gagnante.
- 14.3 L'équipe qui reçoit doit fournir des préposés aux balles ainsi qu'une quantité suffisante de balles placées de chaque côté et dans chaque coin du terrain.
Les préposés aux balles doivent porter des casques, des gants et, au besoin, des coquilles.
Les préposés aux balles doivent être âgés d'au moins dix (10) ans.

RÈGLE 15 LE BÂTON

- 15.1 La longueur totale du bâton est SOIT de 40 à 42 pouces (101,6 à 106,68 centimètres) (le bâton court), SOIT de 52 à 72 pouces (132,08 à 182,88 centimètres) (le bâton long).
Une équipe ne peut pas avoir plus de quatre bâtons longs, à l'exclusion du bâton du gardien de but désigné, sur le terrain de jeu (ce qui ne comprend pas le banc des pénalités et la zone des bancs) en tout temps lorsque la balle est en jeu.
- 15.2 La tête du bâton, à son point le plus large, doit mesurer entre 6 et 10 pouces (15,24 et 25,4 centimètres), la largeur se mesurant entre les bords intérieurs du cadre.
- 15.3 Le bâton du gardien de but désigné peut déroger aux règles 15.1 et 15.2 ci-dessus. *Le gardien de but désigné peut utiliser un bâton qui mesure entre 6 pouces (15,2 centimètres) et 15 pouces (38,1 centimètres) se mesurant entre les bords intérieurs du cadre à son point le plus large.* La longueur totale du bâton du gardien de but peut varier de 40 pouces (101,6 centimètres) à 72 pouces (182,9 centimètres).
- 15.4 La tête du bâton doit être faite de bois, de bois laminé, de plastique ou de tout autre matériau approuvé par la FIL, tandis que le manche doit être fait de bois, d'aluminium ou de tout autre matériau approuvé par la FIL.
L'embout du manche du bâton doit être solide sans rebords anguleux ou, s'il est creux, il doit avoir une embouchure de plastique ou de caoutchouc à

l'extrémité ou il doit être suffisamment recouvert de ruban gommé pour empêcher toute blessure.

Les embouchures de métal sont interdites.

La tête du bâton doit être plus ou moins perpendiculaire au manche.

15.5

La tête du bâton doit être fabriquée de la façon suivante :

- SOIT les deux bords sont de bois, de bois laminé, de plastique ou d'un autre matériau approuvé par la FIL;
- SOIT un bord est fabriqué de bois, de bois laminé, de plastique ou d'un autre matériau approuvé par la FIL, et l'autre bord est fabriqué en tressant des lanières de cuir ou des boyaux en partant de l'extrémité de la tête pour rejoindre le manche de sorte que l'extrémité ne peut pas s'accrocher dans le bâton d'un autre joueur.

15.6

Les bords en bois ou en plastique du bâton ne doivent pas avoir une hauteur supérieure à 2 pouces (5,08 centimètres); si le deuxième bord est fait de lanières de cuir ou de boyaux, il peut être de n'importe quelle hauteur.

15.7

La gorge du bâton *peut* être munie d'un dispositif d'arrêt. Ce dispositif doit être perpendiculaire au manche du bâton et assez large pour permettre à la balle de reposer sur le dispositif de façon relâchée.

Le dispositif d'arrêt doit être construit de sorte qu'aucune partie de la balle ne peut se retrouver sous le dispositif.

Le dispositif d'arrêt ou, s'il n'y a pas de dispositif d'arrêt, alors la gorge du bâton doit se trouver à un minimum de 10 pouces (25,4 centimètres) du rebord extérieur de la tête du bâton.

15.8

Des trous doivent être percés dans la tête et le ou les bords du bâton afin de faciliter le tressage de la corde.

15.9

Le filet du bâton doit être fabriqué de boyaux, de lanières de cuir, de cordon, de corde, de tissu ou autre matériau synthétique et doit avoir une forme plus ou moins triangulaire.

RÈGLE 16 INTERDICTIONS CONCERNANT LE BÂTON

16.1

Aucun joueur ne peut utiliser un bâton dont le panier s'est affaissé à tel point que la partie supérieure d'une balle de crosse placée dans le panier se trouve sous le rebord inférieur de la tête du bâton lorsque celui-ci est tenu à l'horizontale par rapport au terrain avec le filet vers le bas.

Cette interdiction ne s'applique pas au bâton du gardien de but désigné.

16.2

Aucun joueur ne peut utiliser un bâton qui est construit ou cordé de façon à empêcher la balle d'être en jeu.

16.3

Aucun joueur ne peut utiliser un bâton dont la construction ou le cordage est truqué de façon à ralentir le délogement normal et libre de la balle par un adversaire.

-
- 16.4 Aucun bâton ne peut être modifié ou altéré de façon à procurer à un joueur un avantage quelconque sur son adversaire.
 - 16.5 Tout cordage excédentaire est limité à une longueur maximale de 2 pouces (5,08 centimètres).
 - 16.6 Les manches à longueur ajustable ne sont pas permis.
 - 16.7 Aucun joueur ne peut utiliser un bâton qui est construit ou cordé ou modifié de façon à induire un adversaire à croire que la balle se trouve dans le bâton lorsqu'elle n'y est pas, ou que la balle n'est pas dans le bâton lorsqu'elle s'y trouve.

RÈGLE 17 ÉQUIPEMENT PERSONNEL

- 17.1 Tous les joueurs doivent porter des gants protecteurs, des souliers ou des bottes convenables, **des épaulettes, un protecteur buccal, une coquille, ainsi qu'un casque protecteur doté d'un protecteur facial et d'une mentonnière qui doit être bien fixée aux deux côtés du casque. Tous les joueurs, y compris le gardien de but désigné, doivent porter un protège-dents et bouche intra-buccaux (protecteur buccal).**

Un protecteur buccal sera défini comme suit :

- i. *un produit commercial conçu pour être moulé aux dents et à la mâchoire du joueur et à couvrir toutes les dents de la mâchoire supérieure;*
- ii. *un produit moulé sur mesure et produit par un professionnel des soins dentaires qui couvre toutes les dents de la mâchoire supérieure;*
- iii. *un produit intra-buccal moulé sur mesure et produit par un professionnel des soins dentaires, conçu pour protéger le joueur de blessures.*

On recommande que le protecteur buccal soit d'une couleur très visible, p. ex. ni blanc ni clair.

Un joueur ne peut pas enlever la partie du gant qui recouvre les doigts et le doigt entier doit être protégé et doit faire partie du gant. Un joueur ne peut pas jouer avec l'un de ses doigts à l'extérieur du gant. Un joueur peut enlever la paume de ses gants.

De plus, le gardien de but désigné doit porter l'équipement de protection obligatoire du gardien de but : un protège-gorge, un plastron et une coquille.

Toutes ces pièces d'équipement doivent être des pièces d'équipement homologuées pour la crosse de champ.

Le gardien de but désigné peut porter des protège-tibias (de style soccer ou football), un short de compression ou un pantalon de football (football américain) qui épouse les formes du corps. Le short de compression ou le pantalon de football peut être porté avec ou sans protection conçue pour le pantalon.

À l'exception du bâton du gardien de but, tout l'équipement porté par un gardien de but doit être fabriqué uniquement en vue de la protection de la tête et du corps du joueur et ne doit pas inclure quoi que ce soit qui aiderait le gardien de but à arrêter la balle. L'uniforme du gardien de but, le maillot et le short ou pantalon d'équipe doit être porté par-dessus l'équipement du gardien de but et épouser les formes du corps de sorte que le maillot et le short ou pantalon n'aide pas le gardien de but à arrêter la balle.

Si un joueur perd, ou ne porte pas une pièce d'équipement requise, incluant le port adéquat du protecteur buccal, sur le terrain de jeu pendant que le jeu se déroule, l'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement. Par contre, sous réserve de la Règle 82 concernant la technique du coup de sifflet à retardement, l'arbitre peut retarder son coup de sifflet mais aucun mouchoir n'est lancé dans ces circonstances. (Modifié 2017)

- 17.2 Chaque joueur doit porter un chandail comportant un numéro en caractères gothiques ou imprimés de couleur contrastante et qui est centré sur le devant et le dos du chandail. Le numéro sur le devant du chandail doit mesurer au moins 8 pouces de haut (20,32 centimètres), alors que le numéro sur le dos doit mesurer au moins 10 pouces de haut (25,4 centimètres). Les numéros sur le devant et le dos du chandail d'un joueur doivent être identiques et aucun joueur ne peut avoir le même numéro qu'un autre joueur de son équipe.

Le numéro sur le chandail aura un ou deux chiffres. Aucun numéro ne sera supérieur à 99.

Tous les joueurs de la même équipe doivent porter le short d'uniforme de la même couleur dominante de l'équipe. Les joueurs de l'équipe qui portent un pantalon de survêtement doivent porter un pantalon de la même couleur.

- 17.3 Les visiteurs doivent aviser l'équipe qui reçoit de la couleur des chandails qu'ils utiliseront pour la partie et l'équipe qui reçoit doit porter des chandails d'une couleur différente.

- RA 17.1 Un attaquant Bleu en possession de la balle court vers le but de l'équipe Rouge et il n'y a aucun adversaire à proximité.
Il perd une pièce d'équipement requise, lance et compte.

RÈGLEMENT : Dans les circonstances décrites ci-dessus le but est bon, mais l'arbitre devrait arrêter le jeu immédiatement s'il y a risque de blessure au joueur attaquant.

RÈGLEMENT : La même décision s'applique lorsque la mentonnière du joueur attaquant n'est plus attachée.

RÈGLE 18 INTERDICTIONS CONCERNANT L'ÉQUIPEMENT PERSONNEL

- 18.1 Aucun joueur ne peut porter aucune forme de caméra montée sur le corps ou le casque, porter ou avoir de l'équipement qui, de l'avis des officiels, risque de provoquer des blessures au joueur lui-même ou à d'autres joueurs.
(Modifié 2017)
- 18.2 Les numéros sur le chandail du joueur doivent être clairement visibles en tout temps.
- 18.3 L'équipement spécial porté par le gardien de but ne doit pas excéder les normes en ce qui concerne les protège-tibias, le protège-gorge et le plastron.
- 18.4 Aucun joueur ne peut porter des gants comme ceux utilisés par les gardiens de but au hockey.
- 18.5 Un joueur peut porter le pantalon d'un survêtement sport, mais il doit être de la même couleur que l'uniforme de son équipe et on recommande qu'il soit d'une couleur différente du pantalon porté par tout joueur de l'équipe adverse.
- 18.6 Lorsque des joueurs d'une équipe portent des cuissards ou des jambières, ces pièces d'équipement doivent être de couleur uniforme pour tous les joueurs de l'équipe.
- 18.7 Un jour ou un substitut ne peut pas porter de bijoux ou d'ornementation : ceci comprend également les perçages.
- Les bracelets de nature médicale ou les articles de nature religieuse sont des exceptions à cette règle. Dans un tel cas, l'article en question doit être bien fixé au corps afin d'éviter tout contact avec le bâton ou une pièce d'équipement du porteur ou d'un autre joueur.

SECTION 3**LES ÉQUIPES****RÈGLE 19 NOMBRE DE JOUEURS**

19.1 Dix (10) joueurs constituent une équipe complète.

Une équipe complète compose d'un (1) gardien de but, de trois (3) défenseurs, de trois (3) demis et de trois (3) attaquants.

Chaque équipe doit compter un gardien de but muni d'un équipement adéquat sur le terrain en tout temps. Voir les règles 15.3 et 17.1.

19.2 Si une équipe ne peut pas mettre dix (10) joueurs sur le terrain pour des raisons de blessures ou parce que des joueurs ont été expulsés pour avoir commis trop d'infractions ou pour avoir écopé d'une pénalité d'expulsion ou pour toute autre raison, l'équipe peut continuer à jouer avec moins de dix (10) joueurs, mais il n'y aura aucune exception aux règles officielles dans une telle situation.

19.3 L'équipe qui reçoit est celle dont le nom figure en premier lieu sur le calendrier des parties.

Les visiteurs sont l'équipe dont le nom figure en deuxième lieu sur le calendrier des parties.

Les visiteurs doivent aviser l'équipe qui reçoit de la couleur des chandails qu'ils utiliseront pour la partie et l'équipe qui reçoit doit porter des chandails d'une couleur différente.

L'équipe qui reçoit peut choisir la zone du banc qu'elle occupera durant la partie.

Lors d'un championnat mondial ou d'un événement semblable ou de tout événement où les organisateurs le jugent nécessaire, l'équipe qui reçoit occupera la zone du banc située à gauche lorsqu'on fait face au terrain à partir de la table du chronométreur.

En cas de différend, les visiteurs sont les premiers à quitter le vestiaire.

L'entraîneur en chef de l'équipe qui reçoit est responsable de ce qui suit : que le terrain de jeu soit en bonne condition pour jouer; que les chronométreurs et les marqueurs soient présents avec tout l'équipement nécessaire pour leur permettre de remplir leurs fonctions respectives; qu'il y ait suffisamment de balles et de préposés aux balles.

Lors d'un championnat mondial ou d'un événement semblable, les organisateurs de l'événement sont responsables des mesures précitées.

Le capitaine des visiteurs a la priorité lors de tout tirage au sort à pile ou face au début de la partie et au début de toute période de prolongation à but unique.

- RA 19.1 La balle se dirige vers la ligne de fond ou la ligne de côté.
 Le gardien de but ROUGE, essayant de prendre possession de la balle, franchit la ligne de fond ou la ligne de côté et sort des limites du terrain.

RÈGLEMENT : Il ne s'agit pas d'une infraction à la règle 19.1 étant donné que le gardien de but, bien qu'il soit techniquement sorti du terrain, est considéré comme étant « sur le terrain ».

RÈGLE 20 JOUEURS SUBSTITUTS

- 20.1 Une équipe peut avoir jusqu'à treize (13) joueurs substituts.
- 20.2 Seulement vingt-trois (23) joueurs peuvent endosser l'uniforme de l'équipe lors d'une partie.
Les autres membres de l'équipe qui se trouvent dans la zone du banc doivent porter des survêtements sport d'une autre couleur.

RÈGLE 21 LES CAPITAINES

- 21.1 Chaque équipe doit nommer un capitaine ou des cocapitaines. *Une équipe peut nommer un maximum de quatre (4) cocapitaines.* Ils serviront de représentants de leur équipe sur le terrain de jeu pendant la partie.
Lorsqu'une équipe nomme des cocapitaines, l'un d'entre eux doit être désigné comme le représentant officiel de l'équipe sur le terrain.
- 21.2 Le privilège accordé aux capitaines d'agir comme représentant de l'équipe sur le terrain ne leur confère pas le droit de s'argumenter avec un officiel ou de critiquer une décision prise par un officiel.
- 21.3 Si le capitaine quitte le terrain de jeu, lui-même ou son entraîneur doit aviser l'arbitre le plus rapproché du nom et du numéro du capitaine remplaçant. Si une équipe se trouve sans un capitaine désigné en tout temps pendant que le jeu se déroule, alors un des arbitres peut désigner un capitaine intérimaire.

RÈGLE 22 LES ENTRAÎNEURS

- 22.1 Une équipe peut avoir plusieurs entraîneurs, mais chaque équipe doit désigner l'un d'entre eux comme entraîneur en chef. L'entraîneur en chef doit prendre toutes les décisions pour son équipe qui ne sont pas spécifiquement déléguées à son capitaine.
Avant le début de la partie, l'entraîneur en chef doit indiquer aux officiels le ou les joueurs désignés comme capitaine(s) ainsi que la personne désignée comme la « personne déléguée ». N'importe quel membre de l'équipe peut servir de personne déléguée.
- 22.2 L'entraîneur en chef doit en tout temps se comporter de façon correcte et doit prendre toutes les mesures nécessaires pour faire en sorte que ses joueurs et les joueurs substituts se comportent également de façon correcte. Il doit également contrôler les gestes et la conduite de tous les membres de l'équipe qui ne jouent pas et toutes les personnes officiellement associées à son équipe et il assumera la responsabilité à cet égard.
Il doit aider les officiels à maintenir le contrôle de la partie en tout temps. À la demande d'un officiel, il sera également appelé à contrôler les gestes et la conduite des spectateurs lorsque ceux-ci ne font pas preuve d'un bon esprit sportif.
- 22.3 L'entraîneur en chef de l'équipe qui reçoit est responsable de ce qui suit :
- i) que le terrain de jeu soit en bonne condition pour jouer;
 - ii) que les chronométreurs et les marqueurs soient présents avec tout l'équipement nécessaire pour leur permettre de remplir leurs fonctions respectives; et
 - iii) qu'il y ait suffisamment de balles et de préposés aux balles.
- Lors d'un championnat mondial ou d'un événement semblable, les organisateurs de l'événement sont responsables des mesures précitées.
- 22.4 Chaque entraîneur en chef est responsable de s'assurer que ses joueurs et joueurs substituts soient convenablement équipés pour jouer.
- 22.5 Un ou plusieurs entraîneurs d'une équipe peuvent être des joueurs-entraîneurs.
Les officiels et l'entraîneur en chef de l'équipe adverse doivent être avisés du numéro de tout joueur-entraîneur avant le début de la partie.
Lorsqu'un joueur-entraîneur se trouve dans la zone des entraîneurs, il ne doit pas porter son casque.
- 22.6 *En l'absence d'un entraîneur en chef, les pouvoirs, l'autorité et les responsabilités de l'entraîneur en chef incomberont à un entraîneur adjoint nommé par l'équipe. S'il n'y a pas d'entraîneurs, les pouvoirs, l'autorité et les responsabilités de l'entraîneur en chef incomberont au capitaine nommé représentant officiel de cette équipe sur le terrain, comme il est prescrit à la règle 21.1.*

SECTION 4**LE CONTRÔLE DE LA PARTIE****RÈGLE 23 LES OFFICIELS**

- 23.1 Une partie de crosse se déroule sous le contrôle de trois (3) arbitres, dont l'un d'entre eux est désigné l'arbitre en chef.
Leurs fonctions sont identiques à tous les égards, mais la décision de l'arbitre en chef est sans appel en cas de tout différend.
Les arbitres ont pleine autorité quant au déroulement de la partie et exercent le contrôle sur l'officiel en chef du banc, le préposé au banc, le chronométreur de la partie, les chronométreurs des pénalités, les marqueurs, les joueurs, les joueurs substituts, les entraîneurs, toute personne officiellement associée aux équipes, ainsi que les spectateurs.
- 23.2 L'autorité des arbitres prend effet dès leur arrivée sur le terrain de jeu et prend fin à la fin de la partie.
- 23.3 Au moyen d'un coup de sifflet, un arbitre ou l'officiel en chef du banc peut interrompre le déroulement de la partie pour toute raison qu'il juge nécessaire afin de faire respecter les règles du jeu ou pour assurer le déroulement sécuritaire de la partie.
- 23.4 Les arbitres doivent tenir un registre des buts comptés par chaque équipe ainsi que le numéro du joueur qui a compté le but.
Ils doivent vérifier le pointage avec le marqueur officiel à la fin de chaque période, mais le pointage enregistré par les arbitres sera le pointage officiel de la partie.
- 23.5 Les arbitres et l'officiel en chef au banc doivent porter des uniformes semblables. Pour tous les événements de la FIL et les événements reconnus ou approuvés par la FIL, y compris mais sans s'y limiter les championnats du monde de la FIL les arbitres doivent porter :
- Chemise à rayures verticales noires et blanches; et
 - Des shorts noirs aux genoux et des bas noirs d'une longueur de 17cm à 20 cm en-dessus de la cheville (par temps chaud); et
 - Un pantalon noir et des bas noirs (en cas de mauvais temps); et
 - Une ceinture noire; et
 - Des chaussures noires avec ou sans crampon,
 - Une casquette noire avec ligne blanche.

Pour tous les événements de la FIL et les événements reconnus ou approuvés par la FIL, y compris mais sans s'y limiter les championnats

du monde de la FIL, le Conseil d'administration de la FIL doit approuver les changements à l'uniforme décrit ci-haut. (Modifié 2017)

RÈGLE 24 L'OFFICIEL EN CHEF DU BANC ET LE PRÉPOSÉ AU BANC

24.1 Un officiel en chef du banc (OCB) est désigné et il est muni d'un mouchoir et d'un sifflet. Il assure la surveillance et exerce pleine autorité sur le préposé au banc, le chronométreur de la partie, les chronométreurs des pénalités, les marqueurs, les entraîneurs, les joueurs substituts ainsi que tous les autres officiels se trouvant dans la zone des bancs, la zone de substitution spéciale et le banc des pénalités.

L'OCB doit porter le même uniforme que les arbitres, en plus d'un brassard permettant de l'identifier facilement.

L'OCB est assisté par un préposé au banc qui sert également d'arbitre de réserve.

Le préposé au banc n'a aucun pouvoir autoritaire.

Il n'est pas muni d'un sifflet ou d'un mouchoir.

Le préposé au banc doit porter le même uniforme que les arbitres, sauf qu'il doit porter une chemise noire ou un veston noir.

Si l'un des arbitres sur le terrain n'est pas en mesure de continuer, alors le préposé au banc le remplacera sur le terrain de jeu.

Si l'arbitre qui n'est pas en mesure de continuer est l'arbitre en chef, alors l'arbitre dont le nom apparaît en deuxième place sur la feuille d'affectation officielle deviendra l'arbitre en chef.

24.2

L'OCB doit :

- i) vérifier la substitution des joueurs qui entrent et quittent le terrain de jeu;
- ii) vérifier que chaque équipe a le nombre exact de joueurs et pas plus de quatre (4) bâtons longs sur le terrain de jeu;
- iii) aider les arbitres à vérifier que chaque équipe respecte la règle du hors-jeu;
- iv) vérifier qu'il n'y a pas d'échange non réglementaire de bâtons;
- v) vérifier que l'entraîneur ou tout membre officiel de chaque équipe ne pose pas de gestes non réglementaires;
- vi) vérifier qu'aucune infraction n'est commise par un joueur ou un substitut lorsqu'il entre ou quitte le terrain de jeu ou lorsqu'il est dans la zone du banc, la zone de substitution spéciale ou le banc des pénalités.

24.3

Lorsque l'OCB constate l'une quelconque des six infractions précitées, il doit, selon les circonstances, lancer son mouchoir ou siffler ou signaler « Continuez à jouer » et décerner la pénalité appropriée, le cas échéant.

Dans les cas exceptionnels où l'OCB constate qu'un joueur commet un geste flagrant de mauvaise conduite, si l'incident est éloigné de l'endroit où le jeu se déroule et n'est pas susceptible d'être constaté par les arbitres sur le terrain, l'OCB peut soit lancer un mouchoir, soit siffler, de la façon qu'il le juge appropriée; lorsqu'il y a un arrêt du jeu en raison d'un coup de sifflet, l'OCB doit alors *arrêter tous les chronomètres et aviser l'arbitre en chef de ce qui s'est passé et l'OCB doit alors décerner la pénalité appropriée.*

- 24.4 L'OCB ou le préposé au banc, le cas échéant, doit indiquer qu'il a reçu et compris les signaux des arbitres concernant les pénalités, la durée des pénalités ou toute autre question ayant trait au déroulement du jeu, et ce, en répétant le signal. Il doit ensuite communiquer les décisions des arbitres au chronométreur de la partie, aux chronométreurs des pénalités et aux marqueurs, le cas échéant.
- 24.5 L'OCB ou le préposé au banc, le cas échéant, doit faire connaître les décisions des arbitres aux entraîneurs lorsque ceux-ci en font la demande.
- 24.6 L'OCB doit aviser chaque équipe 30 secondes avant la reprise du jeu lors de tout temps mort, et une minute avant le début de chaque période.
- 24.7 L'OCB doit aviser l'arbitre le plus rapproché lorsqu'un joueur écope de cinq (5) infractions personnelles.
- 24.8 Lorsqu'une équipe demande un temps mort :
- si la demande est réglementaire, l'OCB doit siffler;
 - si la demande n'est pas réglementaire, l'OCB doit appliquer les dispositions de la Règle 50, Pénalité pour une infraction technique et, lorsque approprié, les dispositions de la Règle 82, Technique du coup de sifflet à retardement.

RA 24.1 L'OCB voit un joueur Bleu pousser un joueur Rouge dans le dos de sorte que le joueur Rouge se trouve hors-jeu.

RÈGLEMENT : Étant donné qu'il s'agit d'un hors-jeu, l'OCB doit lancer un mouchoir ou siffler pour arrêter le jeu, selon ce qui est approprié, et décerner la pénalité appropriée.

NOTE : Lorsque l'OCB constate une situation sur le terrain qui pourrait avoir des répercussions sur la sécurité, et inclus le risque de blessures additionnelles au joueur, et qu'aucun des arbitres sur le terrain ne semble avoir remarqué l'incident, l'OCB doit alors prendre des mesures appropriées. (**Modifié 2017**)

RÈGLE 25 LE CHRONOMÉTREUR DE LA PARTIE

- 25.1 Un chronométreur est désigné et il est muni d'un chronomètre doté d'un compteur-secondes.

- 25.2 Le chronométreur de la partie doit assurer le chronométrage exact du temps écoulé durant chaque période et se rendre sur le terrain de jeu lors des 30 dernières secondes de chaque période pour faire le décompte auprès de l'arbitre le plus rapproché, de la façon suivante : « 30 secondes, 25 secondes, 20 secondes, 15 secondes, 14, 13... 3, 2, 1, fin ».
- 25.3 Le chronométreur de la partie doit assurer le chronométrage exact des entractes entre les périodes de jeu et aviser l'OCB 1 minute avant le début de chaque période.
- 25.4 Le chronométreur de la partie doit assurer le chronométrage exact du temps écoulé pendant les temps morts demandés par les équipes et aviser l'OCB 30 secondes avant la reprise du jeu.

RÈGLE 26 LES CHRONOMÉTREURS DES PÉNALITÉS

- 26.1 Deux chronométreurs des pénalités sont désignés pour chaque équipe et sont munis de chronomètres dotés d'un compteur-secondes. Les chronométreurs des pénalités sont placés de chaque côté de la table du chronométreur de la partie, derrière le banc des pénalités.
- 26.2 Les chronométreurs des pénalités doivent assurer le chronométrage de toute pénalité imposée par les arbitres et faire à haute voix le compte à rebours du temps qui reste à écouter par le joueur pénalisé ou par tout joueur substitut qui se prépare à entrer sur le terrain de jeu à la place du joueur pénalisé, de la façon suivante : « 30 secondes, 15 secondes, 10, 9, 8... 3, 2, 1, libéré ».

RÈGLE 27 LES MARQUEURS

- 27.1 Chaque équipe doit fournir un marqueur et, à moins que l'arbitre en chef n'en décide autrement, le marqueur des visiteurs est le marqueur officiel.
Lorsqu'il le juge approprié, le comité organisateur d'un tournoi doit nommer les marqueurs et désigner le marqueur officiel.
- 27.2 Les marqueurs doivent consigner les buts comptés par chaque équipe, le nom et le numéro du joueur qui compte le but ainsi que le nom et le numéro du joueur qui reçoit une mention d'aide.
- 27.3 Les marqueurs doivent vérifier avec les arbitres à la fin de chaque période pour s'assurer qu'ils ont le même pointage.
- 27.4 Les marqueurs doivent consigner de façon exacte le nombre de temps morts utilisés par chaque équipe et aviser l'officiel en chef du banc immédiatement si une équipe excède le nombre permis au cours d'une moitié de partie ou lors de toute période de prolongation.
- 27.5 Les marqueurs doivent consigner le nom et le numéro de chaque joueur à qui une pénalité est imposée, le genre d'infraction, la durée de la pénalité et le moment exact où la pénalité est décernée.

- 27.6 Les marqueurs doivent aviser l'officiel en chef du banc lorsqu'un joueur écope de cinq (5) infractions personnelles.

RÈGLE 28 ERREURS DE LA PART DES OFFICIELS HORS TERRAIN

- 28.1 Lorsqu'un arbitre, un officiel en chef du banc, un chronométreur de la partie, un chronométreur des pénalités ou un marqueur se rend compte d'une erreur qui fait en sorte qu'un joueur ou une équipe doit être pénalisé, il doit corriger l'erreur dans les plus brefs délais. Si un but est compté au cours de l'erreur et que cela est porté à l'attention des arbitres avant la prochaine balle en jeu, après que le joueur en question a participé au jeu, les arbitres peuvent alors décerner le but ou le refuser compte tenu des circonstances.

- RA 28.1 Un joueur Bleu écope d'une pénalité de 1 minute. Après 30 secondes, il est libéré par un chronométreur des pénalités. Un joueur Bleu compte un but par la suite. Avant la mise au jeu, les arbitres se rendent compte de l'erreur.

RÈGLEMENT : Il n'y a pas de but, le joueur Bleu pénalisé retourne au banc des pénalités pour 30 secondes, et il y a mise au jeu.

- RA 28.2 Un joueur Bleu écope d'une pénalité de 1 minute. Après 30 secondes, il est libéré par un chronométreur des pénalités. Un joueur Bleu compte un but par la suite. Après la mise au jeu, l'équipe Rouge proteste auprès des arbitres.

RÈGLEMENT : Le but compte. Le joueur Bleu demeure sur le terrain de jeu.

- RA 28.3 Un joueur Bleu est envoyé au banc des pénalités. Après le coup de sifflet indiquant la reprise du jeu alors que le joueur Bleu est toujours au banc des pénalités, l'arbitre en chef constate que le joueur Bleu n'aurait pas dû être envoyé au banc des pénalités.

RÈGLEMENT : Comme il constate qu'il y a eu une erreur qui pénalise l'équipe Bleue, l'arbitre en chef devrait arrêter le jeu au moment approprié et corriger l'erreur.

- RA 28.4 Un joueur Bleu est envoyé au banc des pénalités. L'équipe Rouge compte un but alors que le joueur Bleu est au banc des pénalités. Après le but et avant la reprise du jeu, l'arbitre en chef constate que le joueur Bleu n'aurait pas dû être envoyé au banc des pénalités.

RÈGLEMENT : Comme il constate, avant que la balle soit en jeu à nouveau, qu'un but a été compté pendant une erreur, l'arbitre en chef doit refuser le but.

- RA 28.5 Un joueur Bleu est envoyé au banc des pénalités. L'équipe Rouge compte un but alors que le joueur Bleu est au banc des pénalités. La pénalité au joueur Bleu prend fin. Le jeu reprend.

Après la reprise du jeu, l'arbitre en chef constate que le joueur Bleu n'aurait pas dû être envoyé au banc des pénalités.

RÈGLEMENT : Comme le jeu a repris, il est maintenant trop tard pour corriger l'erreur précédente.

RA 28.6 Plusieurs infractions simultanées entraînent plusieurs pénalités à purger. Dans le cadre du même incident, les arbitres décident de ne pas décerner de pénalité au joueur Bleu #7. Après le coup de sifflet indiquant la reprise du jeu, l'arbitre en chef constate que le joueur Bleu #7 aurait dû être envoyé au banc des pénalités.

RÈGLEMENT : Comme il constate qu'il y a eu une erreur qui pénalise l'équipe Rouge, l'arbitre en chef devrait arrêter le jeu au moment approprié et corriger l'erreur.

RA 28.7 Plusieurs infractions simultanées entraînent plusieurs pénalités à purger. Dans le cadre du même incident, les arbitres décident de ne pas décerner de pénalité au joueur Bleu #7. L'équipe Bleue compte un but pendant qu'au moins un joueur Rouge est encore au banc des pénalités. Après le but et avant la reprise du jeu, l'arbitre en chef constate que le joueur Bleu #7 aurait dû être envoyé au banc des pénalités.

RÈGLEMENT : Comme il constate, avant que la balle soit en jeu à nouveau, qu'un but a été compté pendant une erreur, l'arbitre en chef doit refuser le but.

RA 28.8 Plusieurs infractions simultanées entraînent plusieurs pénalités à purger. Dans le cadre du même incident, les arbitres décident de ne pas décerner de pénalité au joueur Bleu #7. L'équipe Bleue compte un but pendant qu'au moins un joueur Rouge est encore au banc des pénalités. La dernière des pénalités simultanées prend fin. Le jeu reprend. Après la reprise du jeu, l'arbitre en chef constate que le joueur Bleu #7 aurait dû être envoyé au banc des pénalités.

RÈGLEMENT : Comme le jeu a repris, il est maintenant trop tard pour corriger l'erreur précédente.

SECTION 5**LA DURÉE DE LA PARTIE****RÈGLE 29 CHRONOMÉTRAGE DE LA PARTIE**

- 29.1 La partie est divisée en quatre périodes (ou quarts) de 20 minutes chacune. Un des arbitres ou l'OCB peut interrompre le déroulement de la partie et arrêter le chronomètre ainsi que les chronomètres des pénalités pour quelque raison que ce soit lorsqu'ils le jugent nécessaire pour assurer le respect en bonne et due forme des règles de la partie ou le déroulement sécuritaire de la partie.
- 29.2 Au cours des 3 dernières minutes du quatrième quart et lors de toute période de prolongation, le chronomètre de la partie et, le cas échéant, les chronomètres des pénalités doivent s'arrêter chaque fois qu'il y a une balle morte et se remettre en marche lorsque le jeu reprend. Ceci s'applique à tous les arrêts de jeu, y compris lorsqu'un but est compté. Un tel arrêt de jeu n'est pas considéré comme un temps mort officiel pour les fins de substitution et les joueurs doivent entrer et quitter le terrain en passant par le point d'entrée et non par la zone des entraîneurs, à moins qu'un temps mort officiel ne soit spécifiquement demandé par un arbitre ou par l'OCB.
- 29.3 Les équipes doivent changer de côté à la fin de chaque quart.
La pause entre les premier et deuxième quarts est de 2 minutes.
À la mi-temps, l'entracte est de 10 minutes.
À la fin du troisième quart, l'entracte est de 3 minutes.
- 29.4 Lors des pauses entre les premier et deuxième quarts et entre les troisième et quatrième quarts, les joueurs qui quittent le terrain de jeu doivent se rassembler dans la zone des bancs seulement; tout joueur voulant se déplacer hors de cette zone doit demander la permission des arbitres.
À la mi-temps, les équipes peuvent quitter le terrain de jeu.

RÈGLE 30 PARTIE INTERROMPUE OU INACHEVÉE

- 30.1 Lorsque l'arbitre en chef ou l'arbitre principal responsable d'un tournoi juge qu'il est imprudent de poursuivre une partie en raison d'orages électriques ou de foudre, la partie doit être arrêtée.
- 30.2 Tous les participants, notamment les joueurs, les arbitres, les officiels hors terrain, les préposés aux balles et autres, doivent trouver refuge à l'intérieur dans les plus brefs délais.
- 30.3 S'il est possible par la suite de continuer la partie, les équipes pourront alors s'échauffer sur le terrain de jeu avant la reprise de la façon suivante :
- Si le temps écoulé entre le moment où les équipes ont quitté le terrain et leur retour n'est pas plus de 30 minutes, une période d'échauffement de 10 minutes sera accordée.

- Si le temps écoulé dépasse 30 minutes mais est inférieur à 60 minutes, une période d'échauffement de 15 minutes sera accordée.
- Si le temps écoulé dépasse 60 minutes, une période d'échauffement de 20 minutes sera accordée.

Si les deux entraîneurs en conviennent, les périodes d'échauffement précitées peuvent être écourtées.

- 30.4 Si une partie n'est pas achevée en raison de la noirceur, la température inclément ou toute autre circonstance en vertu de laquelle l'arbitre en chef considère qu'il est imprudent de continuer à jouer, on se référera à l'organisme directeur pour une décision quant au résultat de la partie inachevée.

RÈGLE 31 PARTIE NULLE

- 31.1 Si la marque est égale à la fin de la durée réglementaire, deux périodes de prolongation doivent être jouées. La procédure suivante s'applique :
- i) Il y a un entracte de 5 minutes durant lequel les équipes changent de côté.
 - ii) Les deux périodes de prolongation débutent avec une mise au jeu comme au début de chaque quart, sous réserve des dispositions de la Règle 34.1.
 - iii) Les périodes de prolongation ont une durée de 4 minutes avec une pause de 2 minutes entre les périodes.
 - iv) Les équipes changent de côté entre les deux périodes de prolongation.
- 31.2 Si la marque est encore égale à la fin des deux périodes de prolongation, la procédure suivante doit s'appliquer relativement à la victoire en période de prolongation « à but unique » :
- i) Les arbitres doivent convoquer les capitaines de chaque équipe au centre du terrain pendant une pause de 1 minute. L'arbitre en chef doit procéder à un tirage au sort à pile ou face pour déterminer le choix des buts: le capitaine des visiteurs choisit pile ou face.
 - ii) Le jeu doit reprendre ensuite au moyen d'une mise au jeu au centre du terrain, sous réserve des dispositions de la Règle 34.1, et ce, pour des périodes de 4 minutes jusqu'à ce qu'un but soit compté.
 - iii) À la fin de chaque période de 4 minutes, les équipes doivent changer de côté, mais l'équipe qui est en possession de la balle à la fin d'une période en garde possession de l'autre côté du terrain, à un point correspondant à celui où se trouvait la balle lorsque la période a pris fin, sauf que la balle ne doit

pas être remise en jeu à moins de 18 mètres (20 verges) de la cage, ou avec un adversaire ou un coéquipier se trouvant à moins de 5 verges (4,57 mètres) du joueur qui a possession de la balle; le jeu reprend immédiatement par la suite.

Si la balle est libre lorsqu'une telle période de prolongation prend fin, la période suivante doit débuter au moyen d'une mise au jeu à un point correspondant à celui où se trouvait la balle lorsque la période a pris fin.

- iv) Cette procédure se poursuit jusqu'à ce qu'un but soit compté, permettant ainsi de déclarer le gagnant.

RA 31.1 Une période de prolongation prend fin avec le gardien de but Bleu en possession de la balle dans le territoire du gardien de but.

RÈGLEMENT : La période suivante débute avec l'équipe Bleue en possession de la balle à une distance latérale de 18 mètres (20 verges) de la cage.

RÈGLE 32 PARTIE GAGNÉE PAR FORFAIT

- 32.1 Une équipe est considérée comme ayant gagné une partie par forfait si son adversaire n'est pas présent à l'heure et à l'endroit fixés pour le match ou si une équipe n'est pas en mesure de terminer un match pour quelque raison que ce soit. Le pointage d'un match gagné par forfait est de 1 à 0 en faveur de l'équipe gagnante.
- 32.2 Les visiteurs sont considérés comme ayant gagné une partie par forfait si le terrain n'est pas conforme aux normes énoncées dans les présentes règles. Toute condition locale qui ne peut pas être évitée doit être convenue par écrit avant le jour de la partie.

SECTION 6**LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE****RÈGLE 33 MESURES DEVANT ÊTRE PRISES AVANT LA PARTIE**

- 33.1 Les arbitres, l'OCB et le préposé au banc doivent se réunir avec les capitaines de chaque équipe au centre du terrain environ 5 minutes avant le début de la partie.
L'arbitre en chef doit procéder à un tirage au sort à pile ou face pour déterminer le choix des buts : le capitaine des visiteurs choisit pile ou face. Toutes les règles particulières au terrain seront expliquées à ce moment-là.
- 33.2 Les arbitres, l'OCB et le préposé au banc doivent ensuite demander aux joueurs partants de chaque équipe de s'aligner les uns en face des autres au centre du terrain avec leur côté gauche dirigé vers le but qu'ils doivent défendre.
Il n'y a aucune vérification de bâtons ou d'équipement avant la partie. Toutes les règles particulières au terrain doivent être expliquées.
- 33.3 Lorsqu'une équipe effectue des exercices d'échauffement sur le terrain de jeu, elle doit le faire dans la moitié du terrain de jeu qui est située à proximité de son propre banc.

RÈGLE 34 MISE AU JEU AU CENTRE

- 34.1 Normalement, au début de chaque période et après que chaque but est compté, le jeu doit démarrer au moyen d'une mise au jeu au centre du terrain, sous réserve des exceptions suivantes :
- i) Si à la fin de TOUTE période une des équipes est en situation d'avantage numérique, on doit commencer la période suivante en accordant la balle à l'équipe qui en avait possession à la fin de la période précédente à un point correspondant de l'autre côté du terrain.
Cependant, si aucune équipe n'était en possession de la balle lorsque la période a pris fin, la période suivante doit débuter au moyen d'une mise au jeu au centre avec toutes les restrictions habituelles.
 - ii) Dès que les joueurs effectuant la mise au jeu ont pris leur position pour la mise au jeu, ils sont considérés comme étant « prêts » et tout mouvement du bâton ou des gants d'un joueur avant le sifflet résultera en la possession de la balle étant accordée à l'équipe adverse.
Le joueur peut bouger ses pieds ou son corps pourvu que ce mouvement ne soit pas transmis à ses gants ou à son bâton.
 - iii) Si une mise au jeu doit avoir lieu et qu'une équipe écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie, la possession de la balle est alors accordée à l'équipe non fautive.

- À la discréption des arbitres, la répétition de cette infraction peut être considérée comme conduite antisportive.
- iv) Si un joueur, un substitut, un entraîneur ou un membre non joueur d'une équipe commet une infraction avant la mise au jeu, la possession de la balle est accordée à l'équipe non fautive au centre du terrain.
Tous les joueurs qui sont confinés à leur zone de but et à leur zone latérale sont immédiatement libérés.
- 34.2 L'arbitre doit placer la balle au sol au centre du terrain.
Les joueurs effectuant la mise au jeu doivent se placer sur le côté de la ligne du centre du but qu'ils défendent.
L'arbitre indique aux deux joueurs de prendre leur position respective en même temps.
La balle doit être centrée à l'intérieur de la ligne du centre, d'une largeur de 10 centimètres (4"). Les bâtons doivent reposer sur le sol de la zone défensive du terrain du joueur, parallèlement à la ligne du centre et ne doivent pas se trouver à l'intérieur de la ligne du centre, d'une largeur de 10 centimètres (4"), ni toucher cette ligne du centre. Les gants du joueur qui effectue la mise au jeu peuvent toucher la ligne du centre, d'une largeur de 10 centimètres (4").
Dès que l'arbitre amorce la démarche de mise au jeu, les joueurs ne peuvent pas reculer ou rétablir leur position.
L'arbitre doit faire en sorte que les surfaces recto des bâtons soient au même niveau l'une par rapport à l'autre et que les deux mains de chaque joueur entourent le manche de son propre bâton sans toucher le cordage et que les deux mains gantées soient au sol. Les pieds ne doivent pas toucher le bâton. Les deux mains et les deux pieds et le casque doivent se trouver à la gauche de la gorge du bâton. Chaque joueur qui effectue la mise au jeu doit être placé de sorte que son corps entier se trouve à la gauche de la gorge du bâton.
Aucun des joueurs ne doit être en contact avec le corps de son adversaire en empiétant sur le territoire de l'équipe adverse.
Les pieds ne doivent pas toucher la ligne du centre ou la zone défensive du terrain de l'équipe adverse. Les deux pieds doivent être collés au sol jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre amorçant la démarche de mise au jeu. Le manche du bâton ne doit pas toucher la zone défensive du terrain de l'équipe adverse.
Aucune partie des bâtons ne doit se toucher.
- 34.3 Dès que les joueurs effectuant la mise au jeu ont pris leur position, l'arbitre doit signaler « prêt » à haute voix.
Dès que ce signal est donné, les mains et les gants des deux joueurs doivent demeurer immobiles jusqu'au coup de sifflet signalant le départ de la mise au jeu.

- 34.4 Dès que l'arbitre siffle pour signaler le départ de la mise au jeu, chacun des deux joueurs effectuant la mise au jeu peut tenter d'orienter la trajectoire de la balle en déplaçant son bâton de la façon qu'il désire.
On ne peut pas donner un coup de pied au bâton de l'adversaire ni mettre le pied sur le bâton de l'adversaire.
Un joueur ne peut délibérément utiliser sa main ou ses doigts pour jouer la balle. Un joueur ne peut saisir le bâton d'un adversaire avec la main ouverte ou les doigts.
- 34.5 Aussi longtemps que les deux joueurs effectuant la mise au jeu sont dans la position de la mise au jeu et que la balle se trouve entre ces deux joueurs et en contact avec leurs bâtons, aucun autre joueur n'a le droit d'entrer en contact avec le corps ou le bâton de l'un ou l'autre de ces deux joueurs.
Tout contact avec le bâton ou la main gantée de l'un ou l'autre des joueurs effectuant la mise au jeu constitue une infraction technique.
La mise en échec de l'un ou l'autre des joueurs effectuant la mise au jeu constitue une infraction personnelle.
- 34.6 Aucun joueur qui utilise un bâton gaucher ne peut effectuer une mise au jeu.
Tout bâton dont le filet est tressé jusqu'à la tête de façon à former une lèvre ou un crochet qui pourrait permettre de piéger la balle est considéré comme non réglementaire pour les fins des mises au jeu.
- 34.7 Lors d'une mise au jeu au centre, toute équipe qui a dix (10) joueurs sur le terrain de jeu (à l'exclusion du banc des pénalités) doit confiner son gardien de but et trois (3) autres joueurs dans sa zone de but défensive, trois (3) joueurs dans sa zone de but offensive et un (1) joueur dans chacune des zones latérales.
Lors du coup de sifflet signalant le départ de la mise au jeu, les joueurs situés dans les zones latérales sont libérés.
Tous les autres joueurs sont confinés à leur zone de but respective en attendant qu'un des joueurs obtienne possession de la balle, ou que la balle touche ou traverse une ligne de zone de but ou qu'elle se trouve hors des limites du terrain.
Pour les fins de la libération d'un joueur des zones de but ou des zones latérales lors d'une mise au jeu au centre, la main gantée n'est pas considérée comme faisant partie du bâton, que cette main tienne ou non le bâton.
- 34.8 Dans les circonstances précitées, lorsqu'un joueur obtient possession de la balle, l'arbitre doit faire tourner son bras droit dans un mouvement circulaire complet et crier « possession ».
Lorsque la balle touche ou traverse une ligne de zone de but avant que la possession n'ait été établie, l'arbitre doit faire tourner son bras droit dans un mouvement circulaire complet et crier « balle libre ».
- 34.9 Au moment de la mise au jeu au centre du terrain, lorsqu'une équipe a un ou plusieurs joueurs qui purgent des pénalités, l'équipe doit confiner le gardien de but et trois (3) joueurs dans sa zone de but défensive et trois (3) joueurs dans sa zone de but offensive. Exception : lorsqu'une équipe compte trois

(3) joueurs ou plus au banc des pénalités, un joueur peut sortir de sa zone de but défensive pour faire la mise au jeu, mais il doit respecter la règle du hors-jeu.

- 34.10 Lors d'une mise au jeu au centre du terrain, si un arbitre donne un coup de sifflet par mégarde avant d'avoir crié « possession » ou « balle libre », une nouvelle mise au jeu doit être effectuée au centre du terrain avec les mêmes restrictions que lors de la mise au jeu originelle.
- 34.11 Si une infraction est commise durant ou après une mise au jeu au centre du terrain avant que l'arbitre ne crie « possession » ou « balle libre », alors les joueurs confinés ne seront pas libérés de leur zone de but avant qu'il y ait eu un sifflet annonçant la reprise du jeu.
- 34.12 Si la balle sort directement des limites du terrain lors de la mise au jeu *et* que les arbitres ne peuvent pas déterminer quel joueur a été le dernier à toucher la balle, on doit alors procéder à une nouvelle mise au jeu au même endroit que la mise au jeu précédente et avec les mêmes restrictions que lors de la mise au jeu précédente.
- 34.13 Si des infractions simultanées sont commises lors d'une mise au jeu au centre du terrain avant que l'arbitre ne crie « possession » ou « balle libre » et qu'une nouvelle mise au jeu doit être effectuée conformément au règlement 81.2, on doit alors procéder à une nouvelle mise au jeu au centre du terrain avec les mêmes restrictions que lors de la mise au jeu originelle.

- RA 34.1 Un joueur Bleu est au banc des pénalités et l'équipe Rouge a la possession de la balle.
Un joueur Rouge fait une passe vers un coéquipier et le sifflet signalant la fin de la période retentit alors que la balle est en vol entre les deux joueurs.

RÈGLEMENT : La période suivante commence avec l'équipe Rouge en possession de la balle.

- RA 34.2 Un joueur Bleu est au banc des pénalités.
Un joueur Rouge prend un lancer (ou fait une mauvaise passe) et le sifflet signalant la fin de la période retentit alors que la balle roule vers une ligne de démarcation.

RÈGLEMENT : Comme aucune des équipes n'était en possession de la balle à la fin de la période, la période suivante commence avec une mise au jeu au centre.

- RA 34.3 Un joueur Bleu est au banc des pénalités.
Un joueur Rouge prend un lancer et la balle traverse une ligne de démarcation alors qu'un joueur Rouge est le plus près de la balle, mais le sifflet signalant la fin de la période retentit avant que le joueur Rouge ne puisse ramasser la balle.

RÈGLEMENT : Étant donné que le joueur Rouge AURAIT eu possession de la balle si la période n'avait pas pris fin, il est réputé être en possession de la balle.

Donc la période suivante commence avec l'équipe Rouge en possession de la balle.

- RA 34.4 Un joueur Bleu est au banc des pénalités.
Un joueur Rouge fait une mauvaise passe et la balle traverse une ligne de démarcation.
Le sifflet signalant la fin de la période retentit avant qu'un joueur Bleu ne puisse ramasser la balle.

RÈGLEMENT : Étant donné que le joueur Bleu AURAIT eu possession de la balle si la période n'avait pas pris fin, il est réputé être en possession de la balle.
Donc la période suivante commence avec l'équipe Bleue en possession de la balle.

- RA 34.5 Un joueur Rouge est au banc des pénalités.
Un attaquant Bleu, en possession de la balle, repousse un défenseur Rouge de sa main libre. La période prend fin au même moment où l'arbitre siffle pour signaler l'infraction.

RÈGLEMENT : Étant donné que l'équipe Rouge AURAIT eu possession de la balle si la période n'avait pas pris fin, l'équipe Rouge est réputée être en possession de la balle. Comme il s'agit d'une situation d'avantage numérique, l'équipe Rouge commence donc la période suivante en possession de la balle.

- RA 34.6 Un joueur Rouge est au banc des pénalités.
Un joueur Bleu compte un but et le sifflet signalant la fin de la période retentit au même moment.

RÈGLEMENT : Comme aucune des équipes n'était en possession de la balle, la période suivante commence avec une mise au jeu.

- RA 34.7 Un joueur Rouge est au banc des pénalités.
L'équipe Rouge obtient ensuite possession de la balle.
L'équipe Bleue commet une infraction et un mouchoir est lancé. La période prend fin.

RÈGLEMENT : Comme un joueur Rouge est déjà au banc des pénalités et qu'un joueur Bleu est sur le point d'aller au banc des pénalités, il ne s'agit PAS d'une situation d'avantage numérique. La période suivante commence avec une mise au jeu.

- RA 34.8 L'équipe Bleue attaque et un mouchoir est lancé. Le sifflet signalant la fin de la période retentit avec l'équipe Bleue en possession de la balle.

RÈGLEMENT : L'équipe Bleue a la possession de la balle au début de la période suivante, avec un joueur Rouge au banc des pénalités.

RA 34.9 L'équipe Bleue attaque et un mouchoir est lancé. La balle est libre lorsque la période prend fin.

RÈGLEMENT : L'équipe Bleue a la possession de la balle au début de la période suivante, avec un joueur Rouge au banc des pénalités.

RA 34.10 L'équipe Bleue attaque et un mouchoir est lancé pour une infraction technique.

Au moment où la période prend fin, un joueur Bleu commet une infraction technique.

RÈGLEMENT : Les infractions techniques simultanées s'annulent : aucun joueur ne se rend au banc des pénalités et la période suivante commence avec une mise au jeu au centre.

RA 34.11 L'équipe Bleue attaque et un mouchoir est lancé pour une infraction personnelle.

Au moment où la période prend fin, un joueur Bleu commet une infraction personnelle.

RÈGLEMENT : Les infractions sont simultanées. Les deux joueurs doivent purger leur pénalité : comme il ne s'agit pas d'une situation d'avantage numérique, la période suivante commence avec une mise au jeu au centre.

RA 34.12 L'équipe Bleue attaque et un mouchoir est lancé pour une infraction personnelle.

L'équipe Bleue compte et le sifflet signalant la fin de la période retentit au même moment.

RÈGLEMENT : Comme aucune des équipes n'était en possession de la balle, la période suivante commence avec une mise au jeu au centre.

RA 34.13 Une période prend fin avec un joueur Bleu au banc des pénalités et l'équipe Rouge en possession de la balle.

La possession de la balle est accordée à l'équipe Rouge.

Durant l'entracte, un joueur Rouge commet une infraction annulant ainsi la situation d'avantage numérique.

RÈGLEMENT : La période suivante commence avec l'équipe Bleue en possession de la balle. Si l'infraction durant l'entracte est une infraction technique, aucune pénalité n'est purgée. S'il s'agit d'une infraction personnelle, le joueur purge une pénalité.

RA 34.14 Une période prend fin avec un joueur Bleu au banc des pénalités et l'équipe Rouge en possession de la balle.

La possession de la balle est accordée à l'équipe Rouge.

Durant l'entracte, un joueur Rouge et un joueur Bleu commettent tous les deux des infractions.

RÈGLEMENT : La possession de la balle est accordée à l'équipe ayant le total le moins élevé de temps de pénalité relativement aux deux infractions simultanées qui se sont produites durant l'entracte. Si les deux pénalités ont des durées égales, la possession de la balle est alors accordée à l'équipe Rouge.

RA 34.15 Une période prend fin avec les deux équipes au complet ou avec le même nombre de joueurs au banc des pénalités.
Une mise au jeu doit avoir lieu.
Un joueur commet une infraction durant l'entracte.

RÈGLEMENT : La possession de la balle est accordée au centre du terrain à l'équipe qui n'a pas été pénalisée durant l'entracte.

RA 34.16 Un joueur est blessé lors d'une mise au jeu au centre alors que la balle est toujours libre.

RÈGLEMENT : La mise au jeu au centre est reprise avec les restrictions originnelles en vigueur.

RA 34.17 Un joueur perd une pièce d'équipement lors d'une mise au jeu au centre alors que la balle est toujours libre.

RÈGLEMENT : La mise au jeu au centre est reprise avec les restrictions originnelles en vigueur.

RA 34.18 La balle sort des limites du terrain lors d'une mise au jeu au centre après avoir été touchée par un joueur, mais les arbitres ne peuvent pas déterminer quel joueur a été le dernier à toucher la balle.

RÈGLEMENT : La mise au jeu est effectuée à 6 mètres (20 pieds) de l'endroit où elle est sortie du terrain et tous les joueurs sont immédiatement libérés de leur zone de confinement.

RA 34.19 Une équipe, qui n'a aucun joueur au banc des pénalités, a seulement neuf (9) joueurs sur le terrain au moment d'une mise au jeu au centre.

RÈGLEMENT : Le jeu est réglementaire. L'équipe ne sera pas tenue de confiner dans les zones de but ou les zones latérales le nombre de joueurs qu'elle a en moins sur le terrain. Cette équipe peut choisir la ou les zones de confinement à l'égard desquelles elle compte se prévaloir de cette exemption, mais elle doit respecter la règle du hors-jeu.

RA 34.20 Un joueur lance au but de son adversaire et compte. Le joueur qui lance est mis en échec par un joueur défensif avant que la balle traverse la ligne de but, mais tandis que la balle se trouve à plus de trois (3) verges du joueur qui a lancé.

RÈGLEMENT : Mise en échec non réglementaire : le joueur défensif écope d'une pénalité personnelle.

Étant donné que la balle était toujours en jeu au moment de l'infraction, le but est bon et il y a mise au jeu au centre.

- RA 34.21 Un joueur lance au but de son adversaire et compte. Il est mis en échec par un joueur défensif après que la balle a traversé la ligne de but.

RÈGLEMENT : Mise en échec non réglementaire : le joueur défensif écope d'une pénalité personnelle.

Étant donné que la balle a traversé la ligne de but avant que l'infraction ne soit commise, l'infraction est considérée comme s'étant produite avant la mise au jeu suivante et la possession de la balle est accordée au centre du terrain à l'équipe qui vient de compter le but.

- RA 34.22 Durant la mise au jeu, le joueur de l'équipe Rouge qui effectue la mise au jeu saisit avec sa main ou ses doigts le bâton du joueur de l'équipe Bleue.

RÈGLEMENT : Infraction commise par l'équipe Rouge, conduite antisportive.

- RA 34.23 Durant la mise au jeu, le joueur de l'équipe Rouge qui effectue la mise au jeu se sert de sa main libre pour toucher ou ramasser la balle.

RÈGLEMENT : L'équipe Rouge commet une infraction, conduite antisportive.

- RA 34.24 Durant la mise au jeu, le joueur de l'équipe Rouge qui effectue la mise au jeu se sert de ses doigts, tout en tenant son bâton, pour ramasser la balle.

RÈGLEMENT : L'équipe Rouge commet une infraction, conduite antisportive.

RÈGLE 35 MISE AU JEU AILLEURS QU'AU CENTRE DU TERRAIN

- 35.1 Lorsqu'une mise au jeu est effectuée ailleurs qu'au centre du terrain, les règles suivantes s'appliquent :

- i) Les bâtons des deux joueurs sont placés à angle droit par rapport à une ligne imaginaire allant de la balle jusqu'au centre de la ligne de but la plus rapprochée.
- ii) Le joueur de l'équipe défensive doit se placer entre son bâton et son propre but de façon à ce que son dos soit tourné vers son propre but.
- iii) Le joueur de l'équipe attaquante doit faire face au but qu'il attaque.
- iv) Les conditions énoncées à la Règle 34 s'appliquent quant à la méthode de la mise au jeu.
- v) La balle ne doit pas être mise au jeu à moins de 18 mètres (20 verges) de la cage en toutes directions et, au besoin,

- l'endroit de la mise au jeu doit être déplacé latéralement à un point se trouvant à 18 mètres (20 verges) de la cage.
- vi) La balle ne doit pas être mise au jeu à moins de 6 mètres (20 pieds) d'une ligne de démarcation.
 - vii) Lors du coup de sifflet signalant le départ de la mise au jeu, aucun joueur ne doit se trouver à moins de 9 mètres (10 verges) des joueurs effectuant la mise au jeu.
 - viii) Le chronomètre de la partie et les chronomètres des pénalités doivent s'arrêter immédiatement.

RÈGLE 36 SITUATION DE LA BALLE

- 36.1 La balle est soit en jeu, soit morte.
 - 36.2 La balle est considérée comme une balle en jeu après un coup de sifflet indiquant la reprise du jeu, par exemple, lors d'une mise au jeu ou lorsque la balle est remise en jeu après être sortie du terrain ou lorsqu'elle est remise en jeu après qu'une infraction a été commise.
 - 36.3 La balle est considérée comme une balle morte après un coup de sifflet indiquant l'arrêt du jeu, par exemple, lorsqu'un but a été compté ou lorsque la balle est sortie du terrain ou après un coup de sifflet indiquant une infraction.
 - 36.4 Si un mouchoir est lancé et que le jeu continue, la balle est alors considérée comme étant en jeu.
- RA 36.1 L'équipe Bleue attaque et un mouchoir est lancé. L'équipe Bleue échappe la balle et l'arbitre siffle pour arrêter le jeu. L'équipe Rouge, qui a encore droit à un temps mort, en demande un.

RÈGLEMENT : Le temps mort est accordé, car la balle est morte. La position de la balle sur le terrain de jeu n'a aucune importance.

RÈGLE 37 REPRISE DE JEU LIBRE

- 37.1 Lorsque la possession de la balle est accordée à un joueur pour quelque raison que ce soit, aucun joueur adverse ou coéquipier ne doit se trouver à moins de 5 verges (4,57 mètres) de lui lorsque le jeu reprend. L'arbitre doit indiquer clairement au gardien de but de l'équipe adverse le joueur qui doit effectuer la reprise du jeu.
- 37.2 Aucune reprise de jeu libre ne doit être effectuée à moins de 18 mètres (20 verges) de la cage en toutes directions et, au besoin, la balle doit être déplacée latéralement sur le terrain à un point se trouvant à 18 mètres (20 verges) de la cage.
- 37.3 Aucune reprise de jeu libre ne doit être effectuée à moins de 5 verges (4,57 mètres) du point d'entrée et, au besoin, la balle doit être déplacée

latéralement sur le terrain à un point se trouvant à 5 verges (4,57 mètres) de la partie la plus proche du point d'entrée.

RÈGLE 38 BUTS MARQUÉS

38.1 Un but est marqué lorsque la balle, étant retenue ou non, traverse complètement par le devant du but la surface plane imaginaire dont la base consiste en les rebords arrières de la ligne de but, et dont la partie supérieure consiste en la barre horizontale et dont les deux côtés consistent en les poteaux du but (la surface plane du but). (**Modifié 2017**)

Si la balle traverse la surface plane du but à la suite d'un geste posé par un des joueurs défensifs, cela compte comme un but pour l'équipe offensive. L'équipe qui compte le plus grand nombre de buts est déclarée comme l'équipe victorieuse.

Le but sera attribué au dernier joueur attaquant qui a donné suffisamment de force ou d'élan à la balle pour qu'elle traverse complètement la surface plane du but, celui-ci sera le compteur de but. (**Modifié 2017**)

Lorsqu'un joueur de l'équipe défensive donne suffisamment de force ou d'élan à la balle pour qu'elle traverse complètement la surface plane du but, marque dans son propre but, le but sera alors attribué à la personne déléguée de l'équipe offensive. (**Modifié 2017**)

38.2 Par contre, si la balle traverse la surface plane du but dans l'une des circonstances suivantes, le but est refusé :

- i) après qu'une période a pris fin, que l'arbitre ait sifflé ou non;
- ii) après que l'arbitre a sifflé pour quelque raison que ce soit, même s'il a sifflé par mégarde;
- iii) lorsqu'une partie quelconque du corps d'un joueur offensif entre en contact avec le territoire du gardien de but;
- iv) lorsque l'équipe offensive a plus de joueurs qu'elle ne devrait alors avoir sur le terrain de jeu (excluant le banc des pénalités);
- v) lorsque l'équipe offensive ou les deux équipes sont alors hors jeu;
- vi) lorsque la tête du bâton du joueur qui lance se déloge pendant qu'il lance ou dans la poursuite de son élan.
- vii) Si un but est compté par un joueur attaquant et que son bâton est déclaré non réglementaire pour quelque raison que ce soit avant que la balle soit en jeu à nouveau.
- viii) Voir le règlement 45.5 concernant un bâton non réglementaire.

RA 38.1 Le joueur Bleu #2 défend et il donne un élan à la balle de sorte qu'elle pénètre dans son propre but. Le joueur Rouge #5 est le joueur Rouge le plus proche du but; le joueur Rouge #7 est la personne déléguée.

RÈGLEMENT : Le but est attribué au joueur Rouge #7, la personne déléguée.

RA 38.2 Le joueur Rouge #3 fait un tir, la balle bondit sur l'épaule du joueur Rouge #6 et dans le but de l'équipe Bleue. Le joueur Rouge #6 n'a pas donné d'élan à la balle.

RÈGLEMENT : Le but est attribué au joueur Rouge #3, le joueur qui lance.

RA 38.3 Le joueur Rouge #3 fait un tir, le joueur Rouge #6 qui se trouve devant le but de l'équipe Bleue bouge son bras et frappe la balle avec son coude, ce qui fait changer la balle de direction et aller dans le but de l'équipe Bleue.

RÈGLEMENT : Le but est attribué au joueur Rouge #6, qui a donné un élan à la balle.

RÈGLE 39 POSSESSION DE LA BALLE

39.1 Un joueur est considéré être en possession de la balle lorsqu'il la contrôle et est en mesure d'effectuer tout geste normal associé au jeu, notamment transporter, bercer, passer ou lancer la balle.

De plus, le gardien de but désigné est considéré être en possession de la balle lorsqu'il a un de ses pieds ou les deux dans le territoire du gardien de but et que la balle se trouve dans le territoire et sous le bâton du gardien de but.

39.2 Une équipe est considérée être en possession de la balle lorsqu'un joueur de cette équipe a la possession de la balle (joueur en possession de la balle), ou lorsque la balle est en vol entre deux coéquipiers. (Voir la règle 82.4 pour la définition d'une passe)

39.3 Toute balle qui n'est pas considérée être en la possession d'un joueur ou d'une équipe est considérée comme une balle libre.

RÈGLE 40 BALLE HORS LIMITES

40.1 Le jeu doit être interrompu chaque fois que la balle est hors limites.

40.2 Lorsqu'un joueur qui est en possession de la balle met un pied sur ou au-delà d'une ligne de démarcation, ou si une partie de son bâton ou de son corps touche le sol sur ou au-delà d'une ligne de démarcation, la balle est alors considérée hors limites et le joueur en perd possession.

La possession de la balle doit être accordée à un joueur de l'équipe adverse qui est prêt à effectuer une reprise de jeu libre immédiatement à l'endroit où la balle a été déclarée hors limites.

40.3 Lorsqu'une balle libre touche une ligne de démarcation ou le sol au-delà d'une ligne de démarcation ou lorsqu'elle touche un objet quelconque sur ou

au-delà d'une ligne de démarcation ou lorsqu'elle sort irrémédiablement du terrain de jeu, elle est alors considérée hors limites et les règles suivantes s'appliquent :

- i) Sauf dans le cas d'un lancer au but ou d'un lancer dévié, la possession de la balle doit être accordée, à l'endroit où la balle a été déclarée hors limites, à un joueur qui est prêt à effectuer une reprise du jeu libre immédiatement et qui fait partie de l'équipe opposée à celle du dernier joueur à avoir touché la balle avant qu'elle quitte le terrain.
- ii) Lorsqu'une balle libre quitte le terrain à la suite d'un lancer au but ou d'un lancer dévié, la possession de la balle doit être accordée à l'équipe dont le joueur réglementaire en jeu était le plus près de la ligne au moment où la balle est sortie du terrain.
Le bâton du joueur n'entre pas en ligne de compte pour établir le joueur qui était le plus près de la ligne.
Si deux joueurs réglementaires en jeu faisant partie des deux équipes opposées sont à égale distance de la balle lorsqu'elle sort du terrain, on doit alors procéder à une mise au jeu.
- iii) Un lancer au but ou un lancer dévié est considéré comme un lancer jusqu'à ce que :
 - la balle s'immobilise sur le terrain de jeu; ou
 - un joueur prend possession de la balle; ou
 - la balle sort du terrain de jeu; ou
 - un joueur fait délibérément sortir la balle du terrain de jeu.

40.4 Si la balle sort directement des limites du terrain lors de la mise au jeu *et* que les arbitres ne peuvent pas déterminer quel joueur a été le dernier à toucher la balle, on doit alors procéder à une nouvelle mise au jeu au même endroit que la mise au jeu précédente et avec les mêmes restrictions que lors de la mise au jeu précédente.

40.5 Si la balle quitte le terrain dans les limites du point d'entrée, ou à une distance de 5 verges (4,57 mètres) de toute partie du point d'entrée, elle doit alors être déplacée latéralement vers l'intérieur du terrain de jeu jusqu'à ce qu'elle se trouve à 5 verges (4,57 mètres) de la partie la plus proche du point d'entrée avant que le jeu ne reprenne.

40.6 Si la balle quitte le terrain en traversant la ligne de fond, elle doit alors être remise en jeu à l'endroit où elle a quitté le terrain, même si ce point se trouve à moins de 20 verges (18,29 mètres) de la cage.

RA 40.1 Un joueur Bleu lance au but et la balle, après avoir frappé un des tuyaux, sort du terrain près de la ligne du centre dans la zone offensive du terrain de l'équipe Bleue.
Le joueur le plus près de la balle est un défendeur Bleu qui doit demeurer dans sa propre moitié du terrain en raison de la règle du hors-jeu.

RÈGLEMENT : La possession de la balle est accordée à l'équipe Bleue.

RA 40.2 Un lancer passe à côté du but et la balle s'immobilise sur le terrain de jeu. Un joueur Bleu tente de la ramasser mais elle sort du terrain.

RÈGLEMENT : La possession de la balle est accordée à l'équipe Rouge.

RA 40.3 Un lancer passe à côté du but et la balle roule en direction d'une ligne de démarcation. Un joueur Bleu tente de la ramasser mais elle sort du terrain.

RÈGLEMENT : La possession de la balle est accordée au joueur en jeu le plus près de l'endroit où la balle a quitté le terrain.

RA 40.4 Un lancer passe au-dessus du but et un joueur tente de l'attraper en vol. La balle touche son bâton ou son corps et sort du terrain.

RÈGLEMENT : La possession de la balle est accordée au joueur en jeu le plus près de l'endroit où la balle a quitté le terrain.

RA 40.5 Un joueur Bleu, en possession de la balle, est forcé hors limites de façon non réglementaire par un joueur Rouge.

RÈGLEMENT : L'équipe Bleue conserve la possession de la balle et le joueur de l'équipe Rouge doit purger une pénalité.

RÈGLE 41 MISE EN ÉCHEC AVEC LE CORPS

41.1 Dans le jeu de crosse, un joueur peut utiliser son corps pour mettre en échec un adversaire, à la condition que :

- i) l'adversaire soit en possession de la balle ou qu'il se trouve à 9 pieds (2,74 mètres) d'une balle libre ou à 9 pieds (2,74 mètres) d'une balle en vol;
- ii) le contact soit fait de face ou de côté et non en-dessous des hanches ou au-dessus du cou.

Voir la Règle 70 sur les mises en échec non réglementaires avec le corps.

RÈGLE 42 MISE EN ÉCHEC AVEC LE BÂTON

42.1 Un joueur peut utiliser son propre bâton pour frapper le bâton d'un adversaire, à la condition que l'adversaire soit en possession de la balle ou qu'il se trouve à 9 pieds (2,74 mètres) d'une balle libre ou à 9 pieds (2,74 mètres) d'une balle en vol. Pour l'application de cette règle, la main gantée tenant le bâton est considérée comme faisant partie du bâton.

Voir les Règles 71 et 72 sur les mises en échec non réglementaires avec le bâton.

RÈGLE 43 ÉCRAN

43.1 Un joueur offensif peut utiliser la technique de l'écran, à la condition que le joueur offensif soit stationnaire et immobile au moment où le contact a lieu.

Voir la Règle 54 sur les écrans non réglementaires.

RÈGLE 44 TEMPS MORTS

44.1 Il y a deux genres de temps morts : ceux demandés par les officiels et ceux demandés par les équipes.

44.2 Un arbitre ou l'officiel en chef du banc doivent demander un temps mort officiel lorsqu'ils le jugent nécessaire pour l'application appropriée des règles du jeu ou pour s'assurer que la partie se déroule de façon sécuritaire.

44.3 Lorsqu'un joueur est blessé et, que de l'avis de l'arbitre, la blessure est sérieuse, ou lorsqu'un joueur saigne ou que l'arbitre voit du sang, ou qu'il y a un risque de blessure additionnel pour le joueur, le jeu doit être immédiatement interrompu. (**Modifié 2017**)

Sinon, l'arbitre doit retarder son coup de sifflet de la façon suivante :

- i) Si une équipe est en possession de la balle et, de l'avis de l'arbitre, un jeu pouvant mener à un but est imminent, l'arbitre doit alors retarder son coup de sifflet de la façon décrite à la Règle 82, Technique du coup de sifflet à retardement, mais aucun mouchoir n'est lancé dans ces circonstances.
- ii) Si la balle est libre, l'arbitre doit retarder son coup de sifflet jusqu'à ce que l'une des deux équipes ait pris possession de la balle ou, si un jeu pouvant mener à un but est imminent, le jeu doit être complété de la façon décrite à la Règle 82, Technique du coup de sifflet à retardement, mais aucun mouchoir n'est lancé dans ces circonstances.

44.4

- i) Si on doit arrêter le chronomètre pour permettre à un joueur blessé d'être soigné, à moins qu'une équipe utilise un de ses temps morts, le joueur blessé doit alors quitter le terrain avant la reprise du jeu et il ne peut pas revenir au jeu avant la prochaine balle morte.
- ii) Si on doit arrêter le chronomètre parce qu'un joueur saigne ou parce qu'il y a des traces de sang sur son corps ou son équipement, à moins qu'une équipe utilise un de ses temps morts, le joueur en question doit alors quitter le terrain avant la reprise du jeu.
Le joueur ne peut pas revenir au jeu avant que la blessure ait été pansée et que toute trace de sang sur le joueur, son

uniforme ou son équipement ait été désinfectée.

Le joueur n'est pas tenu d'attendre jusqu'à la prochaine balle morte pour revenir au jeu.

44.5 Une équipe peut demander un temps mort si :

- la balle est morte;
- ou l'équipe demandant le temps mort a la possession de la balle dans sa partie offensive du terrain.

44.6 Un temps mort peut être demandé par un entraîneur, un capitaine ou le joueur qui a la possession de la balle.

La demande peut être adressée à un arbitre ou à l'officiel en chef du banc.

44.7 Un temps mort demandé par une équipe a une durée de 90 secondes.

Un temps mort demandé par une équipe peut être écourtée seulement si les deux équipes sont prêtes à reprendre le jeu avant que les 90 secondes se soient écoulées.

44.8 Une équipe n'a droit qu'à deux temps morts par demie et à un temps mort pour chaque période de prolongation de 4 minutes.

Aucun temps mort n'est accordé lors d'une période de prolongation à but unique.

44.9 Un temps mort pris entre les périodes est imputable à la période précédente.

44.10 Une équipe ne peut pas prendre deux temps morts consécutifs sans qu'il y ait reprise du jeu.

44.11 Une équipe peut demander un temps mort avant le début de la partie.

RA 44.1 Un joueur Rouge, en possession de la balle dans sa partie défensive du terrain, passe la balle à un de ses coéquipiers qui se trouve dans la partie offensive du terrain de l'équipe Rouge. La passe est telle que les arbitres considèrent que l'équipe Rouge est en possession de la balle.
Un entraîneur de l'équipe Rouge demande un temps mort alors que la balle est en vol.

RÈGLEMENT : Si, au moment où l'entraîneur fait sa demande pour un temps mort, la balle n'a pas traversé la ligne du centre et est donc en vol sur la partie défensive du terrain de l'équipe Rouge, la demande de temps mort est alors non réglementaire.

RÈGLEMENT : Si, au moment où l'entraîneur fait sa demande pour un temps mort, la balle a traversé la ligne du centre et est donc en vol sur la partie offensive du terrain de l'équipe Rouge, la demande de temps mort est alors réglementaire.

RÈGLEMENT : Des considérations semblables s'appliquent lorsque le joueur de l'équipe Rouge se trouve dans sa partie offensive du terrain et lance la balle vers sa partie défensive du terrain.

RÈGLE 45 DEMANDE PAR UN ENTRAÎNEUR EN CHEF POUR UNE VÉRIFICATION DE BÂTON – MESURE OU NOMBRE

VÉRIFICATION DE BÂTON – MESURE

- 45.1 L'entraîneur en chef d'une équipe peut demander la vérification de tout bâton de l'équipe adverse qui se trouve alors sur le terrain de jeu. La vérification porte sur tous les aspects de la construction et des dimensions du bâton. Une telle demande peut seulement être faite lorsque la balle est morte.
- 45.2 Lorsqu'une demande de vérification de mesure de bâton est faite, le chronomètre de la partie doit s'arrêter et ne redémarrer qu'une fois la vérification terminée.
- 45.3 Lorsqu'une demande de vérification de mesure de bâton est faite, les chronomètres de pénalité, le cas échéant, doivent s'arrêter et ne redémarrer qu'une fois la vérification terminée.
- 45.4 Si un bâton est considéré comme réglementaire après qu'une demande de vérification est faite par un entraîneur en chef en particulier, alors :
- La première fois qu'un bâton est considéré réglementaire après qu'une demande de vérification est faite par l'entraîneur en question, aucune pénalité n'est imposée à l'entraîneur qui fait la demande.
 - À chaque occasion subséquente lorsqu'un bâton est considéré comme réglementaire après que l'entraîneur en question fait une demande de vérification, une infraction technique sera décernée à l'entraîneur en question.
- 45.5 Si un but est compté par un joueur attaquant et que le bâton du joueur en question est déclaré non réglementaire pour quelque raison que ce soit avant que la balle ne soit remise en jeu, le but ne comptera pas. (Voir la règle 38.1 pour la définition du compteur de but) (**Modifié 2017**)
Dans le cas de son propre but, lorsqu'un but est attribué à la personne déléguée, si le bâton de la personne déléguée est déclaré non réglementaire pour n'importe quelle raison, avant que la balle soit de nouveau en jeu, le but comptera et la personne déléguée purgera toute pénalité imposée.
(**Modifié 2017**)
- Si un but est compté par un joueur attaquant et qu'une demande de vérification réglementaire est faite relativement au bâton de ce joueur et que le joueur ou un coéquipier ou tout membre de son équipe ou un entraîneur ou une autre personne officiellement associée à l'équipe touche la tête ou le cordage du bâton ou prend toute autre mesure qui constitue une tentative de

contourner la vérification du bâton ou de modifier le résultat de la vérification avant que cette vérification ne puisse être effectuée, alors le but ne comptera pas. (Voir aussi la règle 75.3 paragraphe 4) (**Modifié 2017**)

VÉRIFICATION DE BÂTON – NOMBRE

45.6 L'entraîneur en chef d'une équipe peut demander à l'officiel en chef du banc d'effectuer le compte du nombre de bâtons longs utilisés par l'équipe adverse en tout temps.

La vérification du nombre de bâtons doit être effectuée immédiatement.

45.7 Si le nombre de bâtons longs est considéré comme réglementaire après qu'une demande de vérification est faite par un entraîneur en chef particulier, alors :

- i) La première fois que le nombre de bâtons longs est considéré réglementaire après qu'une demande de vérification est faite par l'entraîneur en question, aucune pénalité n'est imposée à l'entraîneur qui fait la demande.
- ii) À chaque occasion subséquente lorsque le nombre de bâtons est considéré comme réglementaire après que l'entraîneur en question fait une demande de vérification, une infraction technique sera décernée à l'entraîneur en question.

45.8 Si une équipe compte un but et que la vérification du nombre de bâtons, effectuée avant que la balle ne soit en jeu à nouveau, indique que l'équipe qui a compté le but avait plus de quatre (4) longs bâtons sur le terrain au moment où le but a été compté, alors le but ne comptera pas.

RA 45.1 L'équipe Rouge compte le but gagnant lors d'une période de prolongation à but unique. L'entraîneur de l'équipe Bleue demande la vérification de mesure du bâton.

RÈGLEMENT : La partie est terminée et la vérification de mesure du bâton est refusée.

RA 45.2 L'équipe Rouge compte le but gagnant lors d'une période de prolongation à but unique. L'entraîneur de l'équipe Bleue demande la vérification du nombre de bâtons.

RÈGLEMENT : La partie est terminée et la vérification du nombre de bâtons est refusée.

SECTION 7**SUBSTITUTION****RÈGLE 46 MÉTHODE DE SUBSTITUTION**

- 46.1 La substitution maximale est permise en tout temps, sous réserve des paragraphes suivants.
- 46.2 Un substitut peut seulement entrer dans la zone de substitution spéciale lorsqu'il est sur le point de remplacer un coéquipier et que la substitution est imminente. Le joueur substitut doit attendre dans la zone de substitution spéciale et il peut seulement entrer sur le terrain de jeu une fois que le joueur qu'il remplace a quitté le terrain de jeu. Les deux joueurs doivent passer par le point d'entrée.
Les joueurs peuvent se remplacer lorsque le jeu est en cours et peuvent le faire de part et d'autre de la ligne du centre, à la condition que la règle du hors-jeu soit respectée.
Tout substitut qui se prépare à entrer sur le terrain de jeu doit céder le passage dans la zone de substitution spéciale à tout joueur qui quitte le terrain.
- 46.3 Si un joueur qui quitte le terrain doit le faire à partir de la moitié du terrain dans laquelle il se trouve en raison de la règle du hors-jeu, alors les dispositions de la règle du hors-jeu seront réputées avoir été respectées si le substitut sort de la zone de substitution spéciale et entre sur le terrain de jeu au même moment où le joueur qui quitte le terrain pénètre dans la zone de substitution spéciale.
- 46.4 Les exceptions suivantes s'appliquent :
- i) Lorsqu'un but est compté, à la fin d'une période et lors de tout temps mort, les substitutions peuvent se faire à partir de tout point sur la ligne de côté et non obligatoirement en passant par le point d'entrée. Dans de tels cas, il n'est pas nécessaire que le substitut demeure sur la ligne de côté jusqu'à ce que son coéquipier quitte le terrain de jeu, mais son équipe doit avoir le nombre exact de joueurs sur le terrain lorsque le jeu reprend.
 - ii) Si les officiels ont demandé un temps mort parce qu'un joueur blessé n'est pas en mesure de continuer à jouer, on doit transporter le joueur blessé dès que possible à la ligne de démarcation la plus rapprochée et son substitut doit se présenter immédiatement.
- RA 46.1 Un coup de sifflet retentit pour arrêter le jeu lorsqu'une balle est hors limites, mais les arbitres ne signalent pas un temps mort.
Un substitut entre sur le terrain de jeu avant que le joueur qu'il

remplace ait quitté le terrain ou sans passer par le point d'entrée.

RÈGLEMENT : Il s'agit d'une infraction technique, car les règles de substitution s'appliquent même si la balle est morte.

RA 46.2 Un coup de sifflet retentit pour arrêter le jeu lorsqu'une balle est hors limites et les arbitres signalent un temps mort.
Un substitut entre sur le terrain de jeu avant que le joueur qu'il remplace ait quitté le terrain ou sans passer par le point d'entrée.

RÈGLEMENT : Il n'y a pas infraction, car les règles de substitution ne s'appliquent pas durant un temps mort, peu importe le genre de temps mort.

RA 46.3 Un joueur a quitté le terrain de jeu afin d'être remplacé. Le joueur qui doit le remplacer tente d'obtenir un avantage tactique en n'entrant pas sur le terrain immédiatement.

RÈGLEMENT : Le jeu est réglementaire, car aucune règle n'oblige une équipe à avoir dix (10) joueurs sur le terrain en tout temps.

RÈGLEMENT : Il n'y a aucune atteinte aux règlements si un joueur dont la pénalité vient d'expirer tarde son entrée sur le terrain de jeu pour des raisons tactiques.

RA 46.4 Un coup de sifflet retentit pour arrêter le jeu lorsqu'une balle est hors limites.
Comme il reste moins de 3 minutes à jouer dans la partie, le chronomètre s'arrête.
Les arbitres ne signalent pas de temps mort.
Un substitut entre sur le terrain de jeu avant que son coéquipier n'ait quitté le terrain.

RÈGLEMENT : Il s'agit d'une infraction technique, car l'arrêt automatique du chronomètre pendant les 3 dernières minutes n'est pas considéré comme un temps mort demandé par les arbitres.

RA 46.5 Un joueur quitte le terrain de jeu afin d'être remplacé.
Le talon de son pied arrière est en contact avec la ligne de côté. Aucune partie de son corps n'est en contact avec le terrain de jeu à l'intérieur de la ligne de côté.
Son substitut entre sur le terrain.

RÈGLEMENT : Le jeu est réglementaire, car la ligne de côté ne fait pas partie du terrain de jeu.

RA 46.6 Un joueur s'apprête à quitter le terrain de jeu afin d'être remplacé, mais il est toujours sur le terrain de jeu.
Le pied avant de son substitut est en contact avec la ligne de

côté. Aucune partie de son corps n'est en contact avec le terrain de jeu à l'intérieur de la ligne de côté.

RÈGLEMENT : Le jeu est réglementaire, car la ligne de côté ne fait pas partie du terrain de jeu.

SECTION 8**LE TERRITOIRE DU GARDIEN DE BUT ET LE
GARDIEN DE BUT****RÈGLE 47 LE GARDIEN DE BUT DÉSIGNÉ**

- 47.1 Le gardien de but désigné est le joueur qui porte l'équipement de protection obligatoire du gardien de but.
- 47.2 Si le gardien de but désigné est remplacé par un autre joueur, ce joueur doit porter l'équipement de protection obligatoire du gardien de but. Ce substitut doit alors être considéré comme le gardien de but désigné.
- 47.3 Conformément aux règles 17.1 et 19.1, chaque équipe doit compter un gardien de but désigné en tout temps et il doit porter l'équipement de protection obligatoire du gardien de but.
- 47.4 Les organisateurs d'un tournoi ou d'une rencontre peuvent, s'ils le jugent approprié pour la totalité ou une partie des matchs du tournoi ou de la rencontre, avoir recours à la règle concernant le défendeur désigné :
- i) Avant le début de la partie, l'entraîneur en chef doit nommer un des joueurs partants de son équipe jouant avec un bâton long comme le défendeur désigné.
 - ii) Lorsqu'un gardien de but écope d'une pénalité qui doit être purgée, la suspension doit être purgée par le défendeur désigné. La pénalité est attribuée au nom du gardien de but.
 - iii) La règle 47.4 ii) ne s'applique pas si le gardien de but a commis une pénalité d'expulsion ou si la pénalité a fait en sorte que le gardien de but a atteint le maximum de cinq infractions personnelles et doit quitter le match.
 - iv) Si le défendeur désigné n'est pas sur le terrain de jeu au moment de purger la pénalité, la suspension sera purgée par un autre défendeur jouant avec un bâton long qui se trouve sur le terrain de jeu au moment où le gardien de but a écopé de sa pénalité.
 - v) Si les deux équipes ont deux gardiens de but qui sont en uniforme, la règle concernant le défendeur désigné ne sera pas nécessaire. Si une des équipes a deux gardiens de but et que l'autre n'en a qu'un seul, les deux équipes peuvent choisir d'utiliser la règle concernant le défendeur désigné.
- RA 47.1 Le gardien de but de l'équipe Bleue doit quitter le terrain de jeu pour purger une pénalité et il donne son bâton à un coéquipier.
Il revient au jeu et arrête un lancer avec sa main avant qu'il n'y ait échange de bâtons.

RÈGLEMENT : Il s'agit d'une infraction technique, car le gardien de but originel est seulement considéré comme le gardien de but désigné après qu'il récupère son bâton de gardien de but.

RA 47.2 Le gardien de but purge une pénalité et quitte le terrain de jeu sans échanger son bâton de gardien de but avec un coéquipier. Le capitaine a nommé un gardien de but désigné. La pénalité expire et le gardien de but originel, avec son propre bâton de gardien de but, revient au jeu.
Au même moment, le gardien de but « temporaire » arrête un lancer avec sa main.

RÈGLEMENT : Il s'agit d'une infraction technique, car le bâton du gardien de but est maintenant dans la partie et le joueur qui le tient dans sa main devient, du fait même, le gardien de but désigné dès qu'il pose le pied sur le terrain de jeu.

RÈGLE 48 PRIVILÈGES DU GARDIEN DE BUT DÉSIGNÉ

48.1 Lorsqu'il se trouve dans son propre territoire du gardien de but, le gardien de but désigné bénéficie des priviléges et des avantages suivants :

- i) Il peut arrêter ou bloquer la balle de quelque façon que ce soit avec son bâton ou son corps et il peut bloquer la balle ou la frapper de sa main. Lorsque la balle se trouve sur le sol et dans son territoire, qu'elle soit en mouvement ou immobile, il peut frapper ou diriger la balle de sa main. Il ne peut fermer la main sur la balle et, ainsi, *ne* peut ni l'attraper ni la ramasser avec sa main.
Le gardien de but ou tout joueur de l'équipe défensive peut recevoir une passe pendant qu'il se trouve dans le territoire du gardien de but.
- ii) Aucun joueur adverse ne peut entrer en contact avec le gardien de but ou son bâton lorsque le gardien de but se trouve dans son territoire, qu'il soit en possession de la balle ou non.
Un joueur offensif peut mettre son bâton dans le territoire du gardien de but pour tenter de récupérer une balle libre, mais il ne doit pas entrer en contact avec le gardien de but.
- iii) La Règle 48.1 ii) ci-dessus comporte une exception, notamment **toute partie** du bâton du gardien de but qui se trouve à l'extérieur du cylindre constituant le territoire du gardien de but peut être frappée ou bloquée de la même façon que le bâton de tout autre joueur, à moins que la balle soit dans le bâton du gardien de but.

RA 48.1 La balle est libre à l'extérieur du territoire du gardien de but Bleu. Le gardien de but Bleu, les pieds dans son territoire,

tente de ramener la balle vers lui. Avant que la balle ne touche le territoire du gardien, un joueur Rouge frappe le bâton du gardien de but.

RÈGLEMENT : Le jeu est réglementaire, car le bâton du gardien de but se trouvant à l'extérieur du cylindre peut être bloqué ou frappé à la condition que la balle ne soit pas dans le bâton du gardien de but.

RA 48.2 La balle est libre à l'extérieur du territoire du gardien de but Bleu. Le gardien de but Bleu, les pieds dans son territoire, tente de ramener la balle vers lui. Au même moment où la balle touche le territoire du gardien, un joueur Rouge frappe le bâton du gardien de but.

RÈGLEMENT : Il s'agit d'une infraction technique, car le gardien de but est considéré comme étant en possession de la balle lorsque celle-ci est ramenée à l'intérieur du territoire du gardien. Le joueur Rouge écope d'une pénalité de 30 secondes.

RA 48.3 Le gardien de but Bleu, les pieds dans son territoire, tente de dégager la balle. Un joueur Rouge se trouve à l'extérieur du cylindre avec son bâton immobile en position de couverture. Avant que le gardien de but Bleu ne puisse lancer la balle, les bâtons s'entrechoquent.

RÈGLEMENT : Il s'agit d'une infraction technique, car le gardien de but bénéficie de la protection de son territoire lorsqu'il tente un dégagement, que le joueur offensif bouge son bâton ou non.

RA 48.4 Même situation que le règlement précédent, mais les bâtons s'entrechoquent après que la balle est lancée.

RÈGLEMENT : Le jeu est réglementaire, car le gardien de but n'est plus en possession de la balle et son bâton se trouve à l'extérieur du cylindre.

RA 48.5 Le gardien de but Bleu fait un arrêt, mais la balle rebondit dans les airs devant son but. Un joueur Rouge tente de frapper la balle dans les airs et les bâtons s'entrechoquent à l'intérieur du cylindre au-dessus du territoire du gardien de but.

RÈGLEMENT : Il y a obstruction de la part du joueur Rouge, mais il n'écope pas d'une pénalité qui doit être purgée.

RA 48.6 Même situation que ci-dessus, mais les bâtons s'entrechoquent à l'extérieur du cylindre.

RÈGLEMENT : Aucune infraction.

RÈGLE 49 INTERDICTIONS CONCERNANT LE TERRITOIRE DU GARDIEN DE BUT

- 49.1 Aucun joueur offensif ne doit se trouver dans le territoire du gardien de but de l'équipe adverse ni toucher aucune partie de la cage avec son corps en tout temps alors que la balle est en jeu dans la partie défensive du terrain de l'équipe adverse.
- 49.2 Un gardien de but ou un joueur défensif qui se trouve à l'extérieur du territoire du gardien de but et qui est en possession de la balle ne peut pas entrer dans le territoire du gardien de but.
- 49.3 Un joueur ou un gardien de but qui se trouve dans le territoire du gardien de but et qui est en possession de la balle ne peut pas y demeurer pendant plus de 4 secondes. L'arbitre le plus rapproché doit compter les secondes à haute voix et avec un mouvement du bras de la façon suivante : « 1001, 1002, 1003, 1004 ». Si un joueur tente de contourner la règle des 4 secondes en laissant tomber la balle de façon délibérée et en la ramassant, il écopera alors d'une infraction technique.
- 49.4 Pour les fins de la présente section, un joueur est considéré comme étant dans le territoire du gardien de but lorsqu'une partie quelconque de son corps est en contact avec le territoire du gardien de but et il est considéré comme étant à l'extérieur du territoire du gardien de but lorsque aucune partie de son corps n'est en contact avec le territoire du gardien de but ou lorsqu'une partie de son corps est en contact avec le sol à l'extérieur du territoire du gardien de but. La main gantée n'est pas considérée comme faisant partie du bâton, qu'elle tienne ou non le bâton.
Si un gardien de but, qui se trouve à l'extérieur de son territoire et qui est en possession de la balle, lance ou dirige la balle vers son territoire du gardien de but pour ensuite pénétrer dans ce territoire et ramasser la balle, ceci est alors considéré comme un jeu réglementaire et le compte des 4 secondes doit débuter.
Si un gardien de but, qui a effectué la démarche décrite ci-dessus, répète cette démarche avant que ses adversaires ne prennent possession de la balle, il doit alors être considéré comme ayant commis une infraction technique.

RA 49.1 Le gardien de but Bleu a la possession de la balle et seul son pied arrière se trouve dans le territoire du gardien de but. Il lève ce pied momentanément avant de le replacer au sol dans le territoire du gardien de but.

RÈGLEMENT : Il s'agit d'une infraction technique, car le gardien de but est considéré comme ayant quitté le territoire du gardien de but lorsqu'il lève son pied et comme l'ayant réintégré lorsqu'il le replace au sol.

RA 49.2 Le gardien de but Bleu saute pour intercepter une passe. Il attrape la balle et retombe à l'intérieur du territoire du gardien de but.

RÈGLEMENT : Le jeu est réglementaire, car le gardien de but n'est pas considéré comme étant à l'extérieur de son territoire lorsqu'il est dans les airs parce qu'aucune partie de son corps n'est en contact avec le sol à l'extérieur du territoire.

RA 49.3 Le gardien de but Bleu fait un arrêt et quitte le territoire du gardien de but. Il subit ensuite une mise en échec réglementaire de la part d'un joueur Rouge qui le refoule dans son territoire.

RÈGLEMENT : Il s'agit d'une infraction technique de la part du gardien de but.

RA 49.4 Un joueur Bleu, en tentant de ramasser une balle libre dans le territoire du gardien de but Rouge, touche le filet du but ou un tuyau ou le territoire du gardien de but avec son bâton.

RÈGLEMENT : Le jeu est réglementaire.

RA 49.5 Un joueur Bleu situé derrière le but de l'équipe Rouge court vers ce but. En se rapprochant du territoire du gardien de but, il se lance dans les airs horizontalement sur l'un des côtés du but.

Son bâton, qui est dans les airs devant la ligne du but, vient frapper l'un des tuyaux avec le résultat que la balle pénètre dans le but.

Il ne touche pas le gardien de but.

Il ne touche pas le territoire du gardien de but avant que la balle ne traverse la surface plane du but.

RÈGLEMENT : Le jeu est réglementaire et le but compte.

RA 49.6 Un joueur Bleu qui a la possession de la balle est poussé de façon non réglementaire dans le territoire du gardien de but Rouge par un joueur Rouge.

RÈGLEMENT : L'arbitre siffle immédiatement, le joueur Rouge doit purger une pénalité et la possession de la balle est accordée à l'équipe Bleue.

RA 49.7 L'équipe Bleue est en situation d'attaque. Un joueur Bleu, qui n'est pas en possession de la balle, est poussé de façon non réglementaire dans le territoire du gardien de but Rouge par un joueur Rouge, mais sa position est telle qu'il pourrait gêner le gardien de but qui tente de jouer la balle.

RÈGLEMENT : L'arbitre siffle immédiatement, le joueur Rouge doit purger une pénalité et la possession de la balle est accordée à l'équipe Bleue.

RA 49.8 L'équipe Bleue est en situation d'attaque. Un joueur Bleu, qui n'est pas en possession de la balle, est poussé de façon non réglementaire dans le territoire du gardien de but Rouge par un joueur Rouge, mais sans pour autant gêner le gardien de but qui tente de jouer la balle.

RÈGLEMENT : L'arbitre lance un mouchoir et dit au joueur Bleu de « sortir du territoire du gardien ».

Si le joueur Bleu quitte le territoire du gardien immédiatement, le jeu se poursuit.

Sinon, l'arbitre siffle, le joueur Rouge doit purger une pénalité et la possession de la balle est accordée à l'équipe Bleue.

RA 49.9 L'équipe Bleue est en situation d'attaque. Un joueur Bleu, qui n'est pas en possession de la balle, est poussé de façon non réglementaire dans le territoire du gardien de but Rouge par un joueur Rouge, mais sans pour autant gêner le gardien de but qui tente de jouer la balle.

L'arbitre lance un mouchoir et dit au joueur Bleu de « sortir du territoire du gardien ».

Avant qu'il ne puisse quitter le territoire du gardien, un autre joueur Bleu marque un but.

RÈGLEMENT : Le but ne compte pas, car le joueur offensif est en contact avec le territoire du gardien de but. Le joueur Rouge doit purger une pénalité et la possession de la balle est accordée à l'équipe Bleue.

RA 49.10 Le gardien de but est en possession de la balle derrière son territoire du gardien de but.
Il lance la balle sur le filet à l'arrière du but, réintègre le territoire du gardien de but et ramasse la balle.

RÈGLEMENT : Le jeu est réglementaire. L'arbitre commence le compte des 4 secondes.

RÈGLEMENT : Si le gardien de but, qui a effectué la démarche décrite ci-dessus, répète cette démarche avant qu'un joueur de l'équipe adverse ne prenne possession de la balle, dans un tel cas une infraction technique est commise.

SECTION 9**INFRACTIONS TECHNIQUES****RÈGLE 50 PÉNALITÉ POUR UNE INFRACTION TECHNIQUE**

- 50.1 La pénalité imposée pour une infraction technique est la suivante :
- i) Si l'équipe fautive est en possession de la balle, ou si la balle est libre au moment où l'infraction technique est commise, la possession de la balle est alors accordée à l'équipe adverse à l'endroit où la balle se trouvait lorsque l'infraction a eu lieu.
 - ii) Si les adversaires de l'équipe fautive ont la possession de la balle au moment où l'infraction technique est commise, le joueur qui commet l'infraction est alors pénalisé et doit quitter le terrain de jeu pour une durée de 30 secondes.
- 50.2 Si l'infraction technique est commise avant le début de la partie, ou après qu'un but est compté, ou à la fin d'une période, la possession de la balle est accordée à l'équipe adverse de la façon stipulée à la Règle 34.1 iv). Si l'infraction technique est commise à un autre moment au cours de la partie, mais lorsque le jeu est interrompu, alors la règle générale s'applique plutôt que la présente exception.

RÈGLE 51 NATURE D'UNE INFRACTION TECHNIQUE

- 51.1 Les infractions techniques sont des infractions de nature moins grave. Toute violation des règles de jeu de la façon décrite dans la présente section est considérée comme une infraction technique, à moins que la violation ne soit expressément mentionnée comme faisant partie des infractions personnelles ou des infractions résultant en une expulsion aux Sections 10 ou 11 des présentes. Certaines infractions techniques qui doivent être décrites de façon plus détaillée sont mentionnées ci-après, mais la présente section ne prétend pas être complète ni exhaustive.

RÈGLE 52 OBSTRUCTION

- 52.1 Un joueur ne peut pas gêner, de quelque façon que ce soit, un adversaire pour l'empêcher de saisir une balle libre, sauf lorsque les deux joueurs se trouvent à 9 pieds (2,74 mètres) de la balle libre.
- 52.2 Un joueur ne peut pas se servir de son corps ou de son bâton pour gêner un joueur qui poursuit un adversaire qui est en possession de la balle.
- 52.3 Un joueur ne peut pas surveiller un adversaire de trop près de façon à l'empêcher de se déplacer librement lorsqu'il n'est pas en possession de la balle.
- 52.4 Aucune disposition de cette règle n'a pour but d'interdire la technique de l'écran offensif réglementaire.

RÈGLE 53 POUSSER

- 53.1 Un joueur ne peut pas pousser un adversaire avec son bâton. Pour les fins de cette règle, la main gantée tenant le bâton ne doit pas être considérée comme faisant partie du bâton.
- 53.2 Un joueur peut pousser un adversaire soit avec ses mains gantées tenant la manche de son bâton soit avec ses avant-bras, à la condition que l'adversaire soit en possession de la balle ou que l'adversaire se trouve à 9 pieds (2,74 mètres) d'une balle libre, ou que la balle soit en vol à une distance de 9 pieds (2,74 mètres) de l'adversaire.
Le joueur qui pousse doit avoir les deux mains sur son bâton.
Le joueur qui pousse ne doit pas pousser dans le dos, ni en-dessous des hanches, ni au niveau du cou ni au-dessus du cou, à moins que le joueur qui se fait pousser ne tourne son dos ou ne saute ou ne bouge, de telle sorte qu'un geste qui était réglementaire à l'origine paraisse non réglementaire.
Il est interdit de pousser un adversaire qui est couché au sol ou dont l'un ou les deux genoux touchent le sol.
Lorsqu'un joueur pousse un adversaire, il ne doit pas faire preuve de rudesse excessive.
- 53.3 Pousser un adversaire dans le dos signifie exercer suffisamment de pression pour forcer l'adversaire à se mouvoir dans une direction autre que celle où il a l'intention d'aller, ou s'il s'agit de la même direction, à une vitesse supérieure à celle que l'adversaire entend se déplacer.

RÈGLE 54 ÉCRAN NON RÉGLEMENTAIRE

- 54.1 Aucun joueur offensif ne doit se déplacer vers un joueur défensif et faire contact avec celui-ci pour l'empêcher de poursuivre le joueur qu'il surveille. Pour qu'un écran soit réglementaire, le joueur offensif doit être stationnaire et immobile et doit être debout en position normale avant que le joueur défensif n'entre en contact avec lui.
- 54.2 Aucun joueur offensif ne doit tenir son bâton rigide ou l'étendre de façon rigide pour empêcher le déplacement normal d'un joueur défensif.

RÈGLE 55 RETENIR

- 55.1 Un joueur ne doit pas retenir un adversaire ou le bâton de l'adversaire, sauf de la façon autorisée ci-après :
- i) Un joueur peut empêcher la progression d'un adversaire qui est en possession de la balle ou qui se trouve à 9 pieds (2,74 mètres) d'une balle libre ou à 9 pieds (2,74 mètres) d'une balle qui est en vol, soit avec ses mains gantées tenant la manche de son bâton, soit avec ses avant-bras. Le joueur qui tente d'empêcher la progression de l'adversaire doit avoir les deux mains sur son bâton.

- ii) Un joueur qui est en possession de la balle peut protéger son bâton avec sa main, son bras ou une autre partie de son corps lorsqu'un adversaire tente de frapper son bâton.
 Par contre, la main, le bras ou toute autre partie de son corps peut seulement être utilisé pour arrêter le coup de bâton de l'adversaire et ne peut pas être utilisé pour tenir, pousser ou contrôler la direction du mouvement du bâton ou du corps de l'adversaire, il s'agit alors d'une infraction de main libre.
- 55.2 Un joueur ne peut pas, avec son propre bâton, retenir le corps de son adversaire, à l'exception de sa main gantée tenant le bâton. Ceci inclus retenir le bâton de l'adversaire avec la portion de son bâton qui se trouve entre ses mains. (**Modifié 2017**)
- 55.3 Un joueur peut, avec son propre bâton ou sa propre main gantée tenant son bâton, retenir le bâton d'un adversaire ou la main gantée d'un adversaire tenant le bâton, à la condition que l'adversaire soit en possession de la balle ou qu'il se trouve à 9 pieds (2,74 mètres) d'une balle libre ou à 9 pieds (2,74 mètres) d'une balle en vol.
- RA 55.1 Un joueur Rouge frappe le bâton ou la main gantée tenant le bâton d'un adversaire qui est en possession de la balle.
 Le joueur Rouge maintient la pression sur le bâton de l'adversaire à tel point que la balle se déloge.

RÈGLEMENT : Le jeu est réglementaire.

- RA 55.2 Un joueur Rouge est sur le point de ramasser une balle libre.
 Un adversaire immobilise le bâton du joueur Rouge ou sa main gantée tenant le bâton, avec son propre bâton ou sa propre main gantée tenant son bâton.
 La balle se trouve à moins de 9 pieds (2,74 mètres) du bâton du joueur Rouge.

RÈGLEMENT : Le jeu est réglementaire.

- RA 55.3 Un joueur Rouge est sur le point de ramasser une balle libre.
 Un adversaire soulève le bâton du joueur Rouge ou sa main gantée tenant le bâton, avec son propre bâton ou sa propre main gantée tenant son bâton.
 La balle se trouve à moins de 9 pieds (2,74 mètres) du bâton du joueur Rouge.

RÈGLEMENT : Le jeu est réglementaire.

- RA 55.4 Lors d'une mise au jeu ou d'une situation de balle libre, le joueur Rouge couvre la balle avec le filet de son bâton dans le but de la ramener vers lui.
 Un joueur Bleu place avec force son propre bâton sur le bâton du joueur Rouge et, par conséquent, sur la balle par l'entremise du bâton du joueur Rouge.

RÈGLEMENT : Le joueur Bleu écope d'une infraction pour immobilisation. La possession de la balle est accordée à l'équipe Rouge. Aucune pénalité ne doit être purgée.

RA 55.5 Lors d'une mise au jeu ou d'une situation de balle libre, le joueur Rouge place son bâton sous la balle, de telle sorte que la balle se trouve dans le bâton alors que le bâton est encore au sol ou près du sol.
Avant que le joueur Rouge ne puisse bouger, un joueur Bleu place avec force son propre bâton sur le bâton du joueur Rouge empêchant ainsi le joueur Rouge de se déplacer.

RÈGLEMENT : Le joueur Bleu écope d'une infraction pour immobilisation, que la balle soit couverte ou non.
La possession de la balle est accordée à l'équipe Rouge.
Le joueur Bleu écope d'une infraction technique et doit purger une pénalité de 30 secondes.

RÈGLE 56 COUP DE PIED AU BÂTON D'UN ADVERSAIRE

56.1 Un joueur ne doit pas délibérément donner un coup de pied ou mettre son pied sur le bâton d'un adversaire.

RÈGLE 57 JOUER LA BALLE DE LA MAIN

57.1 Aucun joueur ne doit toucher la balle avec sa main *libre* alors qu'elle est en jeu, sauf le gardien de but lorsqu'il se trouve dans son territoire, de la façon décrite à la Règle 48.1 i).

RA 57.1 L'équipe Rouge fait un tir au but. L'attaquant Rouge fait dévier la balle avec sa main libre dans le filet.

RÈGLEMENT : Infraction technique, le joueur a touché la balle de façon non réglementaire, aucun but.

RA 57.2 L'équipe Rouge fait un tir au but. L'attaquant Rouge fait dévier la balle dans le but de l'équipe Bleue avec la main qui tient son bâton.

RÈGLEMENT : Le jeu est réglementaire, l'équipe Rouge marque un but.

RA 57.3 La balle est en vol ou sur le sol et le joueur Rouge touche la balle avec la main qui tient son bâton.

RÈGLEMENT : Le jeu est réglementaire.

RÈGLE 58 IMMOBILISATION DE LA BALLE

- 58.1 Un joueur ne doit pas immobiliser la balle de quelque façon que ce soit afin qu'elle ne puisse pas être jouée.
Un joueur ne doit pas se coucher sur une balle libre au sol.
Un joueur ne doit pas immobiliser une balle libre au sol avec son bâton pendant plus de temps que nécessaire pour lui permettre de contrôler le mouvement de la balle et de la ramasser en un geste continu.
- 58.2 Un joueur qui est en possession de la balle ne doit pas tenir son bâton contre son corps afin d'empêcher l'adversaire de déloger la balle.
- 58.3 Un joueur qui est en possession de la balle ne doit pas poser sa main sur toute partie de la tête du bâton de telle sorte qu'il soit plus difficile pour l'adversaire de déloger la balle du bâton du joueur qui la transporte.
- 58.4 Si la balle reste prise dans toute partie du bâton d'un joueur, le joueur en question sera considéré comme ayant immobilisé la balle.
Dans un tel cas, l'arbitre doit siffler immédiatement et accorder la possession de la balle à l'équipe non fautive.
Cette règle s'applique aussi lorsqu'un joueur perd son bâton, le bâton tombe sur le sol et la balle reste à l'intérieur ou en dessous de la tête de la crosse.
Cette règle ne s'applique pas au gardien de but désigné lorsqu'il se trouve dans son territoire.
Si la balle reste prise dans le bâton du gardien de but désigné alors qu'il se trouve dans son territoire, la possession de la balle sera alors accordée à l'équipe défensive à une distance latérale de 20 verges (18,29 mètres) de la cage.

RÈGLE 59 GESTES NON RÉGLEMENTAIRES AVEC LE BÂTON

- 59.1 Un joueur ne doit, en aucune circonstance, lancer son bâton.
- 59.2 Aucun joueur, à l'exception du gardien de but désigné lorsqu'il se trouve dans son territoire, ne doit prendre part au jeu de quelque façon que ce soit à moins de tenir son bâton avec au moins une main.
Un gardien de but qui perd son bâton lorsqu'il est à l'extérieur de son territoire doit reprendre son bâton avant de pouvoir participer au jeu.
Aucun joueur ne doit jouer avec un bâton brisé.
- 59.3 Les joueurs qui sont sur le terrain de jeu de façon réglementaire peuvent échanger leurs bâtons.
Si un joueur qui se trouve sur le terrain de jeu désire changer son bâton pour un autre bâton qui n'est pas sur le terrain de jeu, ce joueur doit alors quitter le terrain de jeu avant de le faire.
L'échange de bâton est réglementaire s'il se fait lorsque le joueur se trouve dans sa zone du banc ou dans la zone de substitution spéciale.
- 59.4 Si un joueur perd son bâton d'une façon réglementaire, mais que pour en reprendre possession il doit enfreindre un règlement, alors les arbitres

utiliseront la technique du « coup de sifflet à retardement » (Règle 82), mais aucun mouchoir n'est lancé dans de telles circonstances.

Si le bâton en question se trouve dans le territoire du gardien et que cela risque de gêner le déplacement du gardien lorsqu'il tente d'arrêter un lancer au but, le jeu doit alors être interrompu immédiatement.

RA 59.1 Un joueur Rouge prend un lancer. La balle passe à côté du but et est hors limites.

Le gardien de but de l'équipe Bleue, sans son bâton, se trouve à l'intérieur de son territoire et est le joueur le plus près de la balle lorsqu'elle quitte le terrain.

RÈGLEMENT : La possession de la balle est accordée à l'équipe Bleue, car le gardien, dans son territoire, est autorisé à jouer même s'il n'a pas de bâton.

RA 59.2 Un joueur Rouge prend un lancer. La balle passe à côté du but et est hors limites.

Le gardien de but de l'équipe Bleue, sans son bâton, se trouve à l'extérieur de son territoire et est le joueur le plus près de la balle lorsqu'elle quitte le terrain.

RÈGLEMENT : La possession de la balle est accordée à l'équipe dont le joueur était le plus près de la balle lorsqu'elle a quitté le terrain, car le gardien de but, sans son bâton, ne compte pas en tant que joueur pour les fins de la décision concernant la balle hors limites.

RÈGLE 60 GESTES NON RÉGLEMENTAIRES DE LA PART DES OFFICIELS DE L'ÉQUIPE

60.1 Un entraîneur, un soigneur ou une autre personne officiellement associée à l'équipe ne doit pas :

- i) entrer sur le terrain de jeu sans la permission d'un officiel, sauf lors d'un temps mort de l'équipe ou entre les périodes;
- ii) utiliser des aides artificielles pour communiquer avec les joueurs sur le terrain de jeu;
- iii) quitter sa zone du banc sur le côté du terrain entre la ligne de la zone de substitution spéciale et le prolongement imaginaire de la ligne de la zone de but.

60.2 Cette règle n'interdit pas à un entraîneur de communiquer, à partir sa zone du banc, avec un joueur qui se trouve sur le terrain de jeu ou au banc des pénalités.

RÈGLE 61 PROCÉDURE NON RÉGLEMENTAIRE

61.1 Tout geste ou acte concernant la procédure posé par un joueur ou par un substitut qui n'est pas conforme aux règles et aux règlements régissant le déroulement de la partie doit être considéré comme un cas de procédure non réglementaire.

Les paragraphes suivants donnent des exemples de procédure non réglementaire.

61.2 Le fait de quitter le banc des pénalités avant d'y être autorisé par le chronométreur des pénalités constitue une infraction.

Le joueur fautif doit revenir au banc des pénalités pour purger le temps non écoulé, en plus de toute pénalité additionnelle, le cas échéant, comme le prévoit la Règle 50, Pénalité pour une infraction technique.

Durant un temps mort autorisé ou entre les périodes, un joueur peut quitter le banc des pénalités, mais il doit y retourner lorsque le jeu reprend pour purger le reste de sa pénalité.

61.3 Le fait de retarder la partie constitue une infraction.

Un joueur individuel est considéré comme ayant retardé la partie si, durant un arrêt de jeu, il frappe, donne un coup de pied ou lance la balle au loin. Dans un tel cas, si une pénalité obligeant le joueur à quitter le terrain est décernée, le joueur en question doit lui-même purger cette pénalité.

À la discrétion des arbitres, un tel comportement peut être considéré comme conduite antisportive.

Une équipe est considérée comme ayant retardé la partie si :

- i) elle n'est pas prête à commencer la partie au début d'une période ou après un temps mort;
- ii) elle n'est pas prête à commencer la partie 30 secondes après qu'un but a été compté;
- iii) elle n'est pas prête à commencer la partie lorsque les arbitres sont prêts à commencer la partie après qu'il y a eu un arrêt en raison d'une infraction ou d'une balle hors limites;
- iv) elle n'est pas prête à commencer la partie lorsque les arbitres sont prêts à commencer la partie après qu'une pièce d'équipement a été rajustée; et
elle n'est pas prête à commencer la partie après qu'un joueur blessé a reçu des soins.

Lorsqu'une équipe est coupable d'avoir retardé la partie et qu'une pénalité obligeant un joueur à quitter le terrain est décernée, la pénalité doit alors être purgée par la personne déléguée.

61.4 La participation au jeu par un joueur qui est hors limites constitue une infraction technique.

61.5 Une équipe qui n'a pas le nombre de joueurs requis dans chaque zone de confinement désignée au moment où le sifflet retentit pour effectuer une mise au jeu au centre est considérée comme ayant commis une infraction

technique.

Voir les Règles 34.7 et 34.9.

- 61.6 Tout joueur qui se trouve à moins de 10 verges (9,14 mètres) de l'endroit de la mise au jeu au moment où le sifflet retentit est considéré comme ayant commis une infraction technique.
- 61.7 Tout joueur qui se trouve à moins de 5 verges (4,57 mètres) d'un adversaire ou d'un coéquipier qui bénéficie d'une reprise de jeu libre est considéré comme ayant commis une infraction technique.
- 61.8 Toute violation des règles concernant la substitution de la façon énoncée à la Règle 46 constitue une infraction technique.
- 61.9 Toute violation des règles concernant le territoire du gardien de but de la façon énoncée à la Règle 49 constitue une infraction technique.
- 61.10 Toute violation des règles concernant les temps morts de la façon énoncée à la Règle 44 constitue une infraction technique.
- 61.11 Si une équipe a plus de dix (10) joueurs (y compris les joueurs au banc des pénalités) dans la partie à tout moment, cela constitue une infraction technique, sauf après qu'un but a été compté, à la fin d'une période ou durant un temps mort, peu importe le genre de temps mort.
- 61.12 Si une équipe a plus de joueurs sur le terrain qu'elle ne devrait effectivement avoir à tout moment (excluant le banc des pénalités), cela constitue une infraction technique, sauf après qu'un but a été compté, à la fin d'une période ou durant un temps mort, peu importe le genre de temps mort.
- 61.13 Seuls les entraîneurs, jusqu'à concurrence de quatre, peuvent se trouver dans la zone des entraîneurs et si plus de quatre entraîneurs se trouvent dans cette zone, cela constitue une infraction technique, sauf après qu'un but a été compté, à la fin d'une période ou durant un temps mort, peu importe le genre de temps mort.
Si un joueur ou un substitut (autre qu'un joueur-entraîneur de la façon prévue à la Règle 22.5) entre dans la zone des entraîneurs, cela constitue une infraction technique, sauf après qu'un but a été compté, à la fin d'une période ou durant un temps mort, peu importe le genre de temps mort.
- 61.14 Si une équipe a plus de quatre bâtons longs sur le terrain de jeu, à l'exclusion du bâton du gardien de but désigné et excluant le banc des pénalités et la zone du banc, en tout temps lorsque la balle est en jeu, cela constitue une infraction technique.
- 61.15 Tout joueur qui entre ou qui quitte le terrain de jeu doit le faire en passant par le point d'entrée, sauf après qu'un but a été compté, à la fin ou au début d'une période ou durant un temps mort, peu importe le genre de temps mort. Il y a exception à cette règle dans le cas d'un joueur qui est blessé, de la façon prévue à la Règle 46.4 ii).

- 61.16 À moins qu'un arbitre ou l'officiel en chef du banc ne lui ait donné la permission d'être ailleurs, tout joueur ou substitut ainsi que tout membre non-joueur d'une équipe, tout entraîneur ou toute autre personne officiellement associée à une équipe qui dispute une partie doit demeurer dans la zone du banc de son équipe, à moins qu'il ne se trouve de façon réglementaire sur le terrain de jeu ou dans la zone de substitution spéciale ou au banc des pénalités.

Cette règle s'applique en tout temps, sauf durant l'entracte à la mi-temps.

- 61.17 Un joueur ne peut pas délibérément entrer dans la zone du banc de son adversaire en tout temps.
Si, durant le cours normal du jeu, un joueur entre par inadvertance dans la zone du banc de son adversaire à partir du terrain de jeu, aucune infraction ne sera commise à la condition que le joueur quitte la zone du banc de son adversaire immédiatement.

- RA 61.1 L'équipe Rouge est en possession de la balle et l'équipe Bleue a dix (10) joueurs sur le terrain.
Un joueur Bleu entre sur le terrain de façon non réglementaire. Constatant son erreur, il quitte le terrain mais l'infraction est remarquée et un mouchoir est lancé.
Comme il doit écoper d'une pénalité de toute façon, le joueur Bleu entre à nouveau sur le terrain et s'installe dans la zone défensive, commettant ainsi une deuxième infraction.
L'équipe Rouge ne compte pas de but sur le jeu.

RÈGLEMENT : Le joueur Bleu doit purger une pénalité de 30 secondes, car un joueur ne peut pas être coupable d'avoir fait en sorte qu'il y ait trop de joueurs deux fois sur le même jeu.

RÈGLEMENT : Si la deuxième infraction avait été commise par un différent joueur de l'équipe Bleue, alors un deuxième mouchoir aurait été lancé.

RÈGLE 62 TEMPORIZER

- 62.1 Toute mesure délibérée de la part d'une équipe qui est en possession de la balle afin de maintenir la possession de la balle à l'extérieur de la zone de but offensive en conservant la balle ou en la passant sans tenter d'attaquer le but de l'adversaire constitue une infraction technique désignée comme « temporiser ».
- 62.2 Une équipe qui joue avec moins de joueurs que son adversaire en raison de pénalités ne peut pas être considérée comme ayant temporisé.
- 62.3 Une équipe qui est en possession de la balle dans sa zone de but défensive ne peut pas être considérée comme ayant temporisé.
- 62.4 Si un arbitre juge que l'équipe qui est en possession de la balle à l'extérieur de la zone de but offensive ne fait pas d'efforts raisonnables pour attaquer le but de l'adversaire, il doit alors avertir cette équipe de « mettre la balle dans

la zone »; cette équipe doit alors transporter ou passer la balle dans la zone de but offensive dans un délai raisonnable.

Une fois que la balle est dans la zone de but offensive, l'équipe en possession de la balle doit alors la conserver dans la zone de but offensive. Si la balle quitte par la suite la zone de but offensive avant que l'équipe défensive n'en prenne possession, sauf en raison d'une infraction commise par l'équipe défensive ou d'un tir au but ou d'une déviation causée par l'équipe défensive, alors l'équipe à laquelle l'arbitre a donné l'ordre de « mettre la balle dans la zone » perd la possession de la balle en faveur de l'équipe adverse.

62.5 Si un arbitre juge que l'équipe qui est en possession de la balle dans la zone de but offensive ne fait pas d'efforts raisonnables pour attaquer le but de l'adversaire, il doit alors avertir cette équipe de « conserver la balle dans la zone »; cette équipe doit alors conserver la balle dans la zone de but offensive.

Si la balle quitte par la suite la zone de « temporisation » (c.-à-d. la zone de but offensive) avant que l'équipe défensive n'en prenne possession, sauf en raison d'une infraction commise par l'équipe défensive ou d'un tir au but ou d'une déviation causée par l'équipe défensive, alors l'équipe à laquelle l'arbitre a donné l'ordre de « conserver la balle dans la zone » perd la possession de la balle en faveur de l'équipe adverse.

62.6 Cette règle ne doit pas empêcher une équipe d'utiliser un jeu de passes prudent dans le but de faire en sorte que l'équipe adverse se trouve hors de position.

62.7 L'avertissement concernant la temporisation prend fin lorsque :

- i) l'équipe défensive prend possession de la balle;
- ii) un but est compté;
- iii) une période prend fin, résultant en une mise au jeu.

RA 62.1 L'équipe Rouge est avertie de « mettre la balle dans la zone », mais elle n'a pas encore réussi à le faire. L'équipe Rouge tente une passe et la balle est échappée, mais l'équipe Rouge la récupère avant que l'équipe Bleue n'en prenne possession.

RÈGLEMENT : L'avertissement concernant la temporisation est toujours en vigueur et l'arbitre avertira à nouveau l'équipe Rouge de « mettre la balle dans la zone ».

RA 62.2 L'équipe Rouge est en possession de la balle dans la zone de but offensive et est avertie par l'arbitre de « mettre la balle dans la zone » ou de « conserver la balle dans la zone ». L'équipe Rouge tente une passe et la balle est échappée, mais l'équipe Rouge la récupère avant qu'elle ne quitte la zone de

but offensive et avant que l'équipe Bleue n'en prenne possession.

RÈGLEMENT : L'avertissement concernant la temporisation est toujours en vigueur.

RA 62.3 L'équipe Rouge est avertie de « mettre la balle dans la zone », mais elle n'a pas encore réussi à le faire.

L'équipe Rouge perd immédiatement possession de la balle en faveur de l'équipe Bleue, mais la récupère par la suite.

RÈGLEMENT : L'avertissement concernant la temporisation n'est plus en vigueur étant donné qu'une nouvelle situation de dégagement a été créée.

RA 62.4 L'équipe Rouge est en possession de la balle dans la zone de but offensive et est avertie par l'arbitre de « mettre la balle dans la zone » ou de « conserver la balle dans la zone ».

L'équipe Rouge perd possession de la balle en faveur de l'équipe Bleue, mais la récupère par la suite.

RÈGLEMENT : L'avertissement concernant la temporisation n'est plus en vigueur étant donné qu'une nouvelle situation a été créée.

RA 62.5 L'équipe Rouge est en possession de la balle dans la zone de but offensive et est avertie par l'arbitre de « mettre la balle dans la zone » ou de « conserver la balle dans la zone ». Par la suite, l'équipe Rouge tire au but.

RÈGLEMENT : Si la balle quitte le terrain par la ligne de fond ou l'une des lignes de côté délimitant la zone de but et que la possession de la balle est accordée à l'équipe Rouge, alors l'avertissement concernant la temporisation est toujours en vigueur.

RÈGLEMENT : Si la balle frappe un tuyau et quitte le terrain au-delà de la ligne de la zone de but, alors aucune infraction n'est commise. Si la possession de la balle est accordée à l'équipe Rouge, alors l'avertissement concernant la temporisation est toujours en vigueur.

RÈGLEMENT : Si la balle frappe un tuyau et est libre dans la zone de but et que l'équipe Rouge en reprend possession, alors l'avertissement concernant la temporisation est toujours en vigueur.

RÈGLEMENT : Si la balle frappe un tuyau et rebondit au-delà de la ligne de la zone de but, alors aucune infraction n'est commise. Si l'équipe Rouge prend possession de la balle libre qui en résulte, alors l'avertissement concernant la temporisation est toujours en vigueur.

RA 62.6 L'équipe Rouge est en possession de la balle dans la zone de but offensive et est avertie par l'arbitre de « mettre la balle dans la zone » ou de « conserver la balle dans la zone ». Le joueur qui est en possession de la balle met ensuite son pied sur la ligne délimitant la zone de but offensive ou traverse cette ligne ou est forcé hors de cette zone de façon réglementaire ou tente une passe et la balle quitte le terrain.

RÈGLEMENT : La possession de la balle est accordée à l'équipe Bleue.

RA 62.7 L'équipe Rouge est en possession de la balle dans la zone de but offensive et est avertie par l'arbitre de « mettre la balle dans la zone » ou de « conserver la balle dans la zone ». Le joueur qui est en possession de la balle fait ensuite une passe hors de la zone de but offensive vers le milieu du terrain.

RÈGLEMENT : Si l'équipe Bleue prend possession de la balle libre qui en résulte, alors le jeu se poursuit. Sinon, la possession de la balle est accordée à l'équipe Bleue à l'endroit de l'infraction.

RA 62.8 L'équipe Rouge est en possession de la balle dans la zone de but offensive et est avertie par l'arbitre de « mettre la balle dans la zone » ou de « conserver la balle dans la zone ». Le joueur qui est possession de la balle est forcé de façon non réglementaire hors du terrain au-delà d'une ligne de démarcation.

RÈGLEMENT : Le joueur de l'équipe Bleue doit purger une pénalité, l'équipe Rouge conserve la possession de la balle et l'avertissement concernant la temporisation demeure en vigueur.

RA 62.9 L'équipe Rouge est en possession de la balle dans la zone de but offensive et est avertie par l'arbitre de « mettre la balle dans la zone » ou de « conserver la balle dans la zone ». Le joueur qui est en possession de la balle est forcé de façon non réglementaire hors de la zone de but offensive et repoussé vers le milieu du terrain.

RÈGLEMENT : Un mouchoir est lancé et l'avertissement concernant la temporisation est toujours en vigueur.

RA 62.10 L'équipe Rouge est en possession de la balle dans la zone de but offensive et est avertie par l'arbitre de « mettre la balle dans la zone » ou de « conserver la balle dans la zone ». Une passe est déviée par un joueur de l'équipe Bleue et la balle quitte le terrain.

RÈGLEMENT : L'équipe Rouge conserve la possession de la balle et l'avertissement concernant la temporisation demeure en vigueur.

RA 62.11 L'équipe Rouge est en possession de la balle dans la zone de but offensive et est avertie par l'arbitre de « mettre la balle dans la zone » ou de « conserver la balle dans la zone ». Une passe est déviée par un joueur de l'équipe Bleue et la balle quitte la zone de but offensive et se rend dans le milieu du terrain.

RÈGLEMENT : La balle est libre. Si l'équipe Rouge reprend possession de la balle libre, alors l'avertissement concernant la temporisation est toujours en vigueur.

RÈGLE 63 BÂTON NON RÉGLEMENTAIRE

63.1 Si un arbitre s'aperçoit qu'un joueur utilise un bâton qui est non réglementaire en vertu des dispositions de la Règle 15 ou de la Règle 16 (autrement qu'une construction ou un cordage truqué), l'arbitre doit alors imposer une pénalité technique au joueur fautif et demander au joueur de modifier son bâton afin qu'il soit conforme aux règlements, ou de l'échanger pour un autre bâton.

Si le panier du bâton est jugé être trop profond, une pénalité technique doit être décernée lors de la première infraction.

63.2 Lors d'une deuxième infraction par le même joueur, l'arbitre doit décerner une pénalité technique et placer le bâton non réglementaire sous la garde du marqueur officiel pour le reste de la partie.

63.3 Si la tête d'un bâton se détache du manche lorsqu'un joueur lance, passe, tente de déjouer un adversaire ou de récupérer une balle libre ou une balle en vol, le joueur en question se verra alors décerner une pénalité technique pour avoir utilisé un bâton non réglementaire.

RÈGLE 64 ÉQUIPEMENT NON RÉGLEMENTAIRE

64.1 Si un arbitre s'aperçoit qu'un joueur porte de l'équipement *ou tout bijou* qui est non réglementaire en vertu des dispositions de la Règle 17 ou de la Règle 18, l'arbitre doit alors demander au joueur en question de se conformer aux règlements.

La première dérogation à cette règle par un joueur ne constitue pas une infraction technique.

Si le joueur ne se conforme pas aux règlements, il doit alors se retirer de la partie jusqu'à ce qu'il se soit conformé aux règlements concernant l'équipement, et un substitut peut le remplacer immédiatement.

64.2 Lors d'une deuxième infraction par le même joueur, l'arbitre doit décerner une pénalité technique et le joueur doit alors se retirer de la partie jusqu'à ce qu'il se soit conformé aux règlements.

RÈGLE 65 HORS-JEU

- 65.1 Une équipe est considérée comme étant hors-jeu, à la condition que la balle soit en jeu, lorsque :
- i) la balle se trouve dans la partie offensive du terrain de cette équipe et elle compte plus de six (6) joueurs dans sa partie offensive du terrain entre la ligne du centre et la ligne de fond;
 - ii) la balle se trouve dans la partie défensive du terrain de cette équipe et elle compte plus de sept (7) joueurs, y compris des joueurs à son banc des pénalités dans sa partie défensive du terrain entre la ligne du centre et la ligne de fond.
- 65.2 Les règles suivantes s'appliquent, sauf si un but est compté lorsqu'une ou les deux équipes sont hors-jeu :
- i) Si seule une des équipes est hors-jeu, une pénalité technique doit être décernée conformément à la Règle 50.
 - ii) Si les deux équipes sont hors-jeu et que l'une d'elles a la possession de la balle, les équipes doivent assumer leur position réglementaire et le jeu doit reprendre et l'équipe qui avait la possession de la balle la conserve.
 - iii) Si les deux équipes sont hors-jeu et qu'aucune des équipes n'a la possession de la balle, les équipes doivent assumer leur position réglementaire et la balle doit être mise en jeu à l'endroit où elle se trouvait lorsque l'arbitre a sifflé.
- 65.3 Les règles suivantes s'appliquent lorsqu'une ou les deux équipes sont hors-jeu au moment où un but est compté :
- i) Si seule l'équipe défensive est hors-jeu, le but compte et aucune pénalité n'est décernée.
 - ii) Si seule l'équipe offensive est hors-jeu, le but ne compte pas et la possession de la balle doit être accordée à un joueur de l'équipe défensive à une distance latérale de 18 mètres (20 verges) de la cage.
 - iii) Si les deux équipes sont hors-jeu, le but ne compte pas et la balle doit être mise en jeu à une distance latérale de 18 mètres (20 verges) de la cage.
- 65.4 Les exceptions suivantes s'appliquent aux règles précitées concernant les hors-jeu :
- i) Si trois (3) joueurs ou plus d'une équipe se trouvent au banc des pénalités au même moment, un joueur peut sortir de sa zone de but défensive pour faire la mise au jeu, mais il doit respecter la règle du hors-jeu.

65.5 Pour les fins de la règle du hors-jeu, la main gantée n'est pas considérée comme faisant partie du bâton, qu'elle tienne ou non le bâton.

RA 65.1 Un joueur Bleu traverse la ligne du centre et deux joueurs Rouge qui le poursuivent se trouvent hors-jeu.

RÈGLEMENT : La technique du coup de sifflet à retardement est appliquée.
Si l'équipe Bleue compte un but, il n'y a alors aucune pénalité à purger, car le but annule les infractions techniques.
Si aucun but n'est compté, les deux joueurs Rouge doivent alors purger des pénalités de 30 secondes.

RA 65.2 La balle est libre près de la ligne du centre et un joueur Bleu donne une mise en échec réglementaire à un joueur Rouge de telle sorte que le joueur Rouge se trouve hors-jeu.

RÈGLEMENT : À moins que l'arbitre n'ait signalé de « continuer le jeu » de la façon prévue à la Règle 83, la possession de la balle est accordée à l'équipe Bleue.

RA 65.3 La balle est libre près de la ligne du centre et un joueur Bleu pousse un joueur Rouge de façon non réglementaire de telle sorte que le joueur Rouge se trouve hors-jeu.

RÈGLEMENT : À moins que l'arbitre n'ait signalé de « continuer le jeu » de la façon prévue à la Règle 83, la possession de la balle est accordée à l'équipe Rouge et aucune pénalité n'est imposée au joueur Bleu; par contre, si le geste est violent ou excessif, le joueur Bleu écope alors d'une pénalité personnelle.

RA 65.4 Un joueur Bleu tente de s'empêcher d'être hors-jeu. Il garde les deux pieds dans la moitié réglementaire du terrain, mais tombe au-delà de la ligne du centre. Ses gants, qui entourent son bâton, touchent l'autre moitié du terrain.

RÈGLEMENT : Étant donné que la main gantée tenant le bâton n'est pas considérée comme faisant partie du bâton pour les fins de la règle du hors-jeu, il est considéré être hors-jeu.

RÈGLEMENT : Ces remarques s'appliquent également à l'égard du territoire du gardien de but et lors d'une mise au jeu au centre.

RA 65.5 L'équipe Rouge est en possession de la balle. Un attaquant Bleu commet un hors-jeu. Constatant son erreur, il revient « en position réglementaire », mais l'infraction est remarquée et un mouchoir est lancé.
Comme il doit écopier d'une pénalité de toute façon, le joueur Bleu réintègre la zone défensive de telle sorte qu'il est hors-jeu à nouveau. L'équipe Rouge ne compte pas de but sur le jeu.

RÈGLEMENT : Le joueur Bleu doit purger une pénalité de 30 secondes, car un joueur ne peut pas être considéré comme hors-jeu deux fois sur le même jeu.

RÈGLEMENT : Si le second hors-jeu avait été commis par un différent joueur de l'équipe Bleue, alors un deuxième mouchoir aurait été lancé.

RA 65.6 L'équipe Rouge a trois (3) joueurs au banc des pénalités. L'équipe est donc obligée d'avoir un maximum de six (6) joueurs y compris ceux au banc des pénalités dans sa zone offensive du terrain et un maximum de sept (7) joueurs y compris ceux au banc des pénalités dans sa zone défensive du terrain.
Une mise au jeu doit être effectuée au centre et les gants du joueur de l'équipe Rouge effectuant la mise au jeu touchent la ligne du centre.

RÈGLEMENT : Un joueur ROUGE de la zone de but défensive doit faire la mise au jeu au centre. Lorsque le joueur de l'équipe Rouge qui effectue la mise au jeu se trouve en position pour la mise au jeu, il est alors réputé être en position réglementaire même si ses gants touchent la ligne du centre.
Si toute autre partie de son corps touche la ligne du centre, il est alors hors-jeu.
Si ses gants touchent la ligne du centre après qu'il n'est plus en position pour la mise au jeu, il est alors hors-jeu.

RÈGLE 66 POUSSER LE BÂTON AU VISAGE DE L'ADVERSAIRE

66.1 Un joueur ne doit pas pousser, projeter ou agiter son bâton au visage d'un adversaire.

RÈGLE 67 RETARD

67.1 Si une équipe n'est pas sur le terrain prête à amorcer le jeu au moment prévu pour le début de la partie, elle écope alors d'une infraction technique.

SECTION 10**INFRACTIONS PERSONNELLES****RÈGLE 68 PÉNALITÉ POUR UNE INFRACTION PERSONNELLE**

- 68.1 La pénalité imposée pour une infraction personnelle est le retrait du joueur de la partie pour une durée de 1, 2 ou 3 minutes, compte tenu de la décision des arbitres en ce qui a trait à la sévérité et à l'intention de l'infraction. En règle générale, la possession de la balle est accordée à l'équipe non fautive.
Si l'infraction est commise avant le début de la partie, ou après qu'un but est compté, ou à la fin d'une période, la possession de la balle est accordée à l'équipe non fautive au centre du terrain.

RÈGLE 69 NATURE D'UNE INFRACTION PERSONNELLE

- 69.1 Les infractions personnelles sont des infractions de nature plus grave. Toute violation des règles de jeu de la façon décrite dans la présente section est considérée comme une infraction personnelle.

RÈGLE 70 MISE EN ÉCHEC NON RÉGLEMENTAIRE AVEC LE CORPS

- 70.1 Toute mise en échec d'un adversaire qui n'est pas en possession de la balle ou qui ne se trouve pas à 9 pieds (2,74 mètres) d'une balle libre ou à 9 pieds (2,74 mètres) d'une balle en vol est considérée non réglementaire.
- 70.2 Toute mise en échec qu'un joueur peut éviter de donner après qu'un adversaire a lancé la balle est considérée non réglementaire.
- 70.3 La mise en échec d'un adversaire lorsque le contact initial se fait par derrière, en-dessous des hanches, au niveau du cou ou au-dessus du cou est considérée non réglementaire, à moins que le joueur qui est mis en échec ne tourne son dos ou ne saute ou ne bouge, de telle sorte qu'une mise en échec qui était réglementaire à l'origine paraisse non réglementaire.
- 70.4 Lorsqu'un joueur utilise son ou ses bras détendus lors d'une mise en échec, les bras doivent se trouver sous le niveau des épaules de l'adversaire pendant toute la durée de la mise en échec et ses deux mains doivent demeurer en contact avec son bâton.
- 70.5 Toute tentative de bloquer un adversaire avec la tête du bâton, que l'on désigne comme du dardage, est considérée non réglementaire.
- 70.6 La mise en échec d'un adversaire qui est couché au sol ou dont l'un ou les deux genoux touchent le sol est considérée non réglementaire.

RÈGLE 71 CINGLER

- 71.1 Un joueur ne doit en aucune circonstance brandir son bâton dans le but de frapper le bâton d'un adversaire de façon totalement imprudente ou avec

méchanceté délibérée, et une pénalité doit être décernée dans de telles circonstances même si le bâton du joueur fautif ne touche pas le bâton ou le corps de l'adversaire.

- 71.2 Il est interdit de frapper le casque ou le cou d'un adversaire avec le bâton, sauf lorsque ce geste est le résultat d'un mouvement de passe ou d'un tir au but.
- 71.3 Un joueur ne doit pas frapper une partie du corps d'un adversaire, autre que la main gantée tenant le bâton, lors de toute tentative de déloger la balle qui se trouve dans le bâton de son adversaire, mais un tel coup ne doit pas être déclaré non réglementaire si dans le but de protéger son bâton, le joueur qui est en possession de la balle utilise une partie de son corps, autre que sa tête ou son cou, pour parer le coup de bâton du joueur défensif et qu'en raison d'un tel geste le bâton du joueur défensif frappe une partie du corps du joueur offensif, autre que sa tête ou son cou.
- 71.4 Pour les fins de cette règle, le simple contact n'est pas considéré comme un coup.
Le contact doit constituer un coup définitif et non un simple frôlement.

RA 71.1 Un joueur tente une passe ou un tir au but et dans son mouvement de suivi légitime il frappe un adversaire sur la tête.

RÈGLEMENT : Il n'y a pas d'infraction.

RÈGLE 72 DOUBLE-ÉCHEC

- 72.1 Un joueur ne doit pas mettre en échec un adversaire avec la partie du manche de son bâton qui se trouve entre ses mains écartées, soit en poussant avec son bâton, soit en tenant son bâton à une certaine distance de son corps.

RÈGLE 73 FAIRE TRÉBUCHER

- 73.1 Un joueur ne doit pas intentionnellement faire trébucher un adversaire avec une partie de son bâton ou de son corps.

RÈGLE 74 RUDESSE EXCESSIVE

- 74.1 Tout joueur qui retient ou qui pousse de façon excessivement violente commet une infraction personnelle désignée comme rudesse excessive.
- 74.2 Tout contact violent, délibéré et excessif de la part d'un joueur défensif contre un joueur offensif qui a exécuté un écran de façon réglementaire ou non réglementaire doit être considéré comme de la rudesse excessive.
- 74.3 Tout geste pouvant être évité par un joueur et qui est délibérément et excessivement violent doit être considéré comme de la rudesse excessive, que le contact se fasse avec le corps ou avec le bâton.

RÈGLE 75 CONDUITE ANTISPORTIVE

- 75.1 Aucun joueur, substitut, membre non-joueur d'une équipe, entraîneur ou autre personne officiellement associée à une équipe qui dispute une partie doit :
- i) argumenter avec un officiel relativement à toute décision prise par l'officiel;
 - ii) tenter d'influencer, de quelque façon que ce soit, la décision d'un officiel;
 - iii) utiliser des paroles ou des gestes menaçants, vulgaires ou obscènes à l'égard d'un officiel ou d'un membre de l'équipe adverse;
 - iv) poser tout geste que les arbitres peuvent considérer comme antisportif;
 - v) commettre de façon répétée la même infraction technique.
 - vi) se servir délibérément de la main ou des doigts pour jouer la balle ou faire obstruction au bâton d'un adversaire durant la mise au jeu (voir la règle 34.4 et les RA 34.22, 43.23 et 34.24).
- 75.2 Lorsqu'une pénalité pour conduite antisportive est décernée et que le joueur pénalisé continue d'agir de façon antisportive, les arbitres peuvent le bannir de la zone du banc.
- 75.3 Aucun joueur ni substitut ne doit utiliser un bâton dont la construction ou le cordage est truqué de façon à retenir la balle ou à ralentir le délogement normal et libre de la balle par un adversaire. Ceci comprend les dimensions du bâton de la façon précisée à la Règle 15.
Aucun joueur ne peut utiliser un bâton qui est construit ou cordé ou modifié de façon à induire un adversaire à croire que la balle se trouve dans le bâton lorsqu'elle n'y est pas, ou que la balle n'est pas dans le bâton lorsqu'elle s'y trouve.
Tout joueur qui utilise un bâton de ce genre doit écoper d'une pénalité de 3 minutes et le bâton doit être placé sous la garde du marqueur officiel pour le reste de la partie.
- Si un joueur, dont le bâton doit faire l'objet d'une vérification réglementaire de la mesure, ou si un coéquipier ou tout membre de son équipe, un entraîneur ou une autre personne officiellement associée à l'équipe touche la tête ou le cordage du bâton ou prend toute autre mesure qui constitue une tentative de contourner la vérification du bâton ou de modifier le résultat de la vérification avant que la vérification du bâton ne puisse être effectuée, alors une pénalité de 3 minutes sera décernée à chacune des personnes impliquées.
- 75.4 Une équipe qui contrevient de façon répétée à la Règle 34 en quittant trop rapidement une zone de confinement lors d'une mise au jeu effectuée au centre doit écoper d'une pénalité pour conduite antisportive.

- 75.5 Une équipe qui contrevient de façon répétée à la Règle 34.1 iii) en retardant la partie lors d'une mise au jeu peut écoper d'une pénalité pour conduite antisportive.
- 75.6 **Toute omission de porter des épaullettes, un protecteur buccal ou une coquille doit entraîner une pénalité personnelle de 1 minute pour la première infraction. La deuxième infraction par le même joueur entraînera l'expulsion du joueur de la partie, mais aucune pénalité additionnelle ne sera décernée à l'équipe.**

RÈGLE 76 JOUEUR ÉCOPANT DE CINQ (5) INFRACTIONS PERSONNELLES

- 76.1 Tout joueur qui écope de cinq (5) infractions personnelles doit être expulsé de la partie et ne doit pas être autorisé à y participer de quelque façon que ce soit.
- 76.2 Tout substitut qui remplace un joueur expulsé peut entrer sur le terrain de jeu au moment où le joueur expulsé aurait eu le droit de réintégrer le jeu s'il n'avait pas écopé de cinq (5) infractions personnelles.

SECTION 11**INFRACTIONS RÉSULTANT EN L'EXPULSION****RÈGLE 77 PÉNALITÉ POUR UNE INFRACTION RÉSULTANT EN L'EXPULSION**

- 77.1 La pénalité pour une infraction résultant en l'expulsion est le retrait du joueur pour le restant de la partie.
- 77.2 Lorsqu'un joueur ou un substitut commet une infraction résultant en l'expulsion, la personne déléguée de l'équipe fautive doit être suspendue de la partie pendant une période de 3 minutes, en plus de toute autre pénalité que le joueur expulsé doit purger et la personne déléguée doit demeurer au banc des pénalités pour la totalité des 3 minutes et de toute autre pénalité écopée par le joueur expulsé.

Après que les 3 minutes et toute autre pénalité écopée par le joueur expulsé auront été purgées, une substitution pourra être effectuée.

On recommande fortement que le joueur expulsé demeure dans la zone du banc de son équipe. Qu'il demeure dans la zone du banc de son équipe ou non, il sera considéré comme étant sous la surveillance des entraîneurs de son équipe jusqu'à la fin de la partie.

- 77.3 Lorsqu'un entraîneur, un membre non-joueur d'une équipe ou une autre personne officiellement associée à une équipe commet une infraction résultant en l'expulsion, la personne déléguée de l'équipe fautive doit être suspendue de la partie pendant une période de 3 minutes, en plus de toute autre pénalité que l'entraîneur, le membre non-joueur de l'équipe ou une autre personne officiellement associée à l'équipe qui est expulsé doit purger, et la personne déléguée doit demeurer au banc des pénalités pour la totalité des 3 minutes et de toute autre pénalité écopée par l'entraîneur, le membre non-joueur de l'équipe ou une autre personne officiellement associée à l'équipe qui est expulsé.

Après que les 3 minutes et toute autre pénalité écopée par l'entraîneur, le membre non-joueur de l'équipe ou une autre personne officiellement associée à l'équipe qui est expulsé auront été purgées, une substitution pourra être effectuée.

On recommande fortement que le membre non-joueur de l'équipe qui est expulsé demeure dans la zone du banc de son équipe. Qu'il demeure dans la zone du banc de son équipe ou non, il sera considéré comme étant sous la surveillance des entraîneurs de son équipe jusqu'à la fin de la partie.

- 77.4 Si un joueur, un substitut, un entraîneur, un soigneur, un membre non-joueur de l'équipe ou une autre personne officiellement associée à l'équipe commet une infraction résultant en l'expulsion, alors l'arbitre principal responsable du tournoi doit remettre un rapport écrit de l'incident à l'organisme directeur responsable de la partie immédiatement après la fin de la partie.

S'il n'y a aucun arbitre principal, alors l'arbitre en chef de la partie doit rédiger le rapport.

Le rapport doit indiquer si on considère que l'expulsion constitue une punition suffisante pour la personne en question ou si des mesures additionnelles devraient être prises.

L'incident doit ensuite être traité conformément aux règlements ou aux règlements administratifs pertinents de l'organisme directeur.

RÈGLE 78 NATURE D'UNE INFRACTION RÉSULTANT EN L'EXPULSION

- 78.1 Tout coup délibéré ou toute tentative de frapper un adversaire, un membre non-joueur de l'équipe adverse, un entraîneur, *un spectateur* ou une personne assurant le contrôle de la partie avec la main, le bâton, la balle ou autrement par un joueur, un substitut, un membre non-joueur d'une équipe, un entraîneur ou une autre personne officiellement associée à l'équipe peut constituer une infraction résultant en l'expulsion.
- 78.2 Lorsque les officiels ont « immobilisé » les bancs parce qu'une bagarre s'est déclarée sur le terrain de jeu, ou pour toute autre raison, en avertissant les membres de l'équipe se trouvant sur les bancs qu'ils doivent y demeurer, alors tout membre d'une équipe qui se fraie un chemin à travers un officiel pour s'interposer dans la bagarre ou qui quitte sa zone de banc désigné, DOIT être expulsé de la partie. La seule exception à cette règle est un membre de l'équipe médicale d'une équipe qui quitte la zone du banc désignée de son équipe pour porter assistance à un membre de son équipe qui est blessé.
- 78.3 Lorsque deux joueurs d'équipes adverses se bagarrent et qu'un troisième joueur s'interpose, alors le troisième joueur peut être expulsé de la partie.
- 78.4 Le refus d'accepter l'autorité des officiels ou l'utilisation de langage ou de geste menaçant vulgaire ou abusif ou toute inconduite flagrante peut constituer une infraction résultant en l'expulsion.

SECTION 12**APPLICATION DES PÉNALITÉS****RÈGLE 79 JOUEUR COMMETTANT UNE INFRACTION**

- 79.1 Lorsqu'un arbitre décerne une pénalité à un joueur, le joueur doit soulever son bâton au-dessus de sa tête à partir du moment où la pénalité est signalée et jusqu'à ce qu'il arrive au banc des pénalités et il doit se rendre immédiatement à la table du chronométreur.
Sous réserve des dispositions suivantes, il doit demeurer au banc des pénalités jusqu'à ce qu'il soit libéré par le chronométreur des pénalités.
- 79.2 La durée d'une pénalité qui doit être purgée est la période de temps durant laquelle le joueur sera hors du terrain et hors de la partie. Le chronométrage d'une pénalité débutera lorsque le joueur pénalisé s'assoit au banc des pénalités ou lorsque le sifflet retentit pour signaler la reprise du jeu, selon le dernier des événements à survenir.
S'il n'y a pas de siège libre au banc des pénalités pertinent, alors le joueur pénalisé devrait déposer un genou au sol à proximité des sièges.
- 79.3 Si un joueur pénalisé doit réintégrer la partie lorsque sa pénalité sera écoulée, il peut déposer un genou au sol près du point d'entrée de son équipe de son côté de la ligne du centre pendant les 5 dernières secondes de sa pénalité. Il doit ensuite réintégrer la partie en passant par le point d'entrée. Tout joueur qui est sur le point d'entrer sur le terrain doit céder le passage dans la zone de substitution spéciale à tout joueur qui quitte le terrain de jeu.
- 79.4 Si un substitut doit remplacer le joueur pénalisé lorsque la pénalité sera écoulée, alors le joueur pénalisé doit rester sur le siège pendant la totalité de la pénalité. Tout joueur qui est sur le point d'entrer sur le terrain doit céder le passage dans la zone de substitution spéciale à tout joueur qui quitte le terrain de jeu.
Le substitut peut déposer un genou au sol près du point d'entrée de son équipe de son côté de la ligne du centre pendant les 5 dernières secondes de la pénalité avant d'entrer sur le terrain de jeu en passant par le point d'entrée.
Le joueur pénalisé doit ensuite retourner au banc des joueurs.
- 79.5 La pénalité peut seulement être purgée pendant que le jeu se déroule. Tout arrêt du jeu pour des temps morts entraînera également l'interruption temporaire de l'écoulement du temps de pénalité.
Durant un temps mort autorisé ou entre les périodes, le joueur pénalisé peut quitter le banc des pénalités, mais il doit y retourner dès la reprise du jeu afin de continuer à purger sa pénalité.
- 79.6 La pénalité prend fin lorsque le chronométrage de la pénalité est terminé, mais si un but est marqué contre l'équipe dont un ou plusieurs joueurs purgent des pénalités pour des infractions techniques, alors les joueurs pénalisés ne seront pas tenus de purger le restant de la durée de leur pénalité.

Ceci ne s'applique pas dans le cas des infractions personnelles, car la durée entière de la pénalité doit être purgée, peu importe si un but est compté ou non.

- 79.7 Si un gardien de but doit purger une pénalité, les arbitres doivent alors signaler un temps mort de 30 secondes afin de permettre la substitution du gardien de but.

- RA 79.1 Un joueur purge une pénalité de 30 secondes pour avoir retenu et une pénalité additionnelle de 1 minute pour avoir cinglé : les infractions ont été commises dans cet ordre.

L'équipe adverse compte un but dans les 15 secondes après que le joueur a commencé à purger sa pénalité.

RÈGLEMENT : Le restant de la pénalité technique est annulé par le but et le joueur doit purger une pénalité de 1 minute à compter du moment où le but est compté.

- RA 79.2 Même situation que ci-dessus, mais la pénalité pour avoir cinglé a été décernée avant la pénalité pour avoir retenu.

RÈGLEMENT : La totalité de l'infraction technique est annulée par le but et le joueur aura encore 45 secondes à purger à compter du moment où le but est compté.

- RA 79.3 Un joueur Rouge purge une pénalité de 30 secondes pour une infraction technique. L'équipe Bleue compte un but. Après le but, il devient apparent qu'avant que le but ne soit compté, le joueur Rouge a réintégré la partie avant l'expiration de sa pénalité et que le joueur Rouge était fautif.

RÈGLEMENT : Le reste de l'infraction technique originelle est annulé en raison du but et le joueur Rouge n'écope pas de pénalité pour avoir réintégré le jeu de façon anticipée étant donné que cette infraction technique a été commise avant que l'équipe adverse compte le but.

RÈGLE 80 REPRISE DU JEU APRÈS UNE PÉNALITÉ

- 80.1 Si une infraction est commise dans la zone défensive du terrain de l'équipe non fautive et qu'une pénalité doit être purgée, il y a alors dégagement libre et la possession de la balle doit être accordée à un joueur de l'équipe non fautive dans sa zone offensive de la ligne du centre. (Doit être au moins 5 verges (4,57 mètres) du point d'entrée (Voir règle 40.5) (Modifié 2017)

- 80.2 Dans tous les autres cas, la possession de la balle doit être accordée à un joueur de l'équipe non fautive à l'endroit où la balle se trouvait lorsque le jeu a été arrêté, les seules exceptions étant les suivantes :

- i) Si la balle se trouve à moins de 20 verges (18,29 mètres) de la cage. Dans ce cas, la balle doit être déplacée à un point

- latéral se trouvant à 20 verges (18,29 mètres) de la cage et la possession de la balle est accordée à un joueur de l'équipe non fautive.
- ii) Si le gardien de but ou un joueur de l'équipe défensive contrevient aux règles concernant le territoire du gardien de but, la possession de la balle est accordée à un joueur de l'équipe offensive à une distance latérale de 20 verges (18,29 mètres) de la cage.
 - iii) Si une infraction concernant le territoire du gardien de but commise par un joueur offensif ne résulte pas en une pénalité qui doit être purgée, la possession de la balle est accordée à un joueur de l'équipe défensive à une distance latérale de 20 verges (18,29 mètres) de la cage.
- 80.3 Si un but est compté lors d'une situation du coup de sifflet à retardement en raison d'une infraction technique, alors aucune pénalité n'est décernée. Si aucun but n'est compté lors d'une situation du coup de sifflet à retardement, on doit alors décerner une pénalité qui doit être purgée et la possession de la balle est accordée à l'équipe offensive à l'endroit où la balle se trouvait lorsque le jeu a été arrêté, sous réserve du respect de la Règle 80.2 i).

RÈGLE 81 INFRACTIONS SIMULTANÉES

- 81.1 Si un joueur d'une équipe commet une infraction et que par la suite un joueur de l'équipe adverse commet une infraction, ces infractions doivent être considérées comme des infractions simultanées, à la condition qu'aucun des événements suivants ne se soit produit entre le moment des infractions, notamment un coup de sifflet pour redémarrer le jeu, un but compté ou la fin d'une période.
- 81.2 Lorsque des infractions simultanées sont commises, les règles suivantes s'appliquent :
- i) Si toutes les infractions sont de nature technique, elles s'annulent et l'équipe qui était en possession de la balle au moment où la première infraction simultanée a été décernée en conserve la possession à l'endroit où la balle se trouvait lorsque l'arbitre a sifflé. Si aucune équipe n'était en possession de la balle au moment où la première infraction simultanée a été décernée, la balle est mise au jeu à l'endroit où elle se trouvait lorsque l'arbitre a sifflé ou, si cela se produit lors d'une mise au jeu au centre avant que l'arbitre ait crié « possession » ou « balle libre », une nouvelle mise au jeu doit être effectuée au centre du terrain avec les mêmes restrictions que lors de la mise au jeu originelle.
 - ii) Si au moins une des infractions est une infraction de nature personnelle, alors du temps de pénalité doit être purgé pour

- toutes les infractions et les règles suivantes doivent s'appliquer :
- Si une équipe écope de plus de temps de pénalité que l'autre, alors la possession de la balle est accordée à l'équipe qui écope du moins de temps de pénalité.
 - Si le total du temps de pénalité est égal pour les deux équipes, alors l'équipe qui était en possession de la balle au moment où la première infraction simultanée a été décernée en conserve la possession.
 - Si le total du temps de pénalité est égal et qu'aucune des équipes n'était en possession de la balle au moment où la première infraction simultanée a été décernée, alors la balle est mise au jeu à l'endroit où elle se trouvait lorsque l'arbitre a sifflé ou, si cela se produit lors d'une mise au jeu au centre avant que l'arbitre ait crié « possession » ou « balle libre », une nouvelle mise au jeu doit être effectuée au centre du terrain avec les mêmes restrictions que lors de la mise au jeu originelle.
- iii) Pour les fins du calcul du total du temps de pénalité dans le cas des infractions simultanées, une infraction résultant en l'expulsion compte comme une pénalité de 3 minutes.
- iv) Il n'y a pas de dégagement libre après des infractions simultanées.

RA 81.1 L'équipe Bleue est en situation d'attaque et un mouchoir est lancé pour une infraction technique.
Un joueur de l'équipe Bleue commet ensuite une infraction concernant le territoire du gardien de but.

RÈGLEMENT : Le jeu est interrompu lorsque l'infraction concernant le territoire du gardien de but est commise. Les deux infractions techniques s'annulent, aucune pénalité n'est purgée et l'équipe Bleue conserve la possession de la balle.

RA 81.2 Deux joueurs de l'équipe Rouge se trouvent hors-jeu et des mouchoirs sont lancés. Un joueur de l'équipe Bleue en possession de la balle commet ensuite une infraction technique.

RÈGLEMENT : Le jeu est interrompu lorsque le joueur de l'équipe Bleue commet l'infraction technique. Toutes les trois infractions techniques simultanées s'annulent et aucune pénalité n'est purgée. La possession de la balle est accordée à l'équipe Bleue qui en avait déjà possession.

RA 81.3 L'équipe Bleue est en situation d'attaque et un mouchoir est lancé pour une infraction personnelle. Un joueur de l'équipe

Bleue commet ensuite une infraction concernant le territoire du gardien de but.

RÈGLEMENT : Le jeu est interrompu lorsque l'infraction concernant le territoire du gardien de but est commise. Les deux joueurs doivent purger une pénalité. La possession de la balle est accordée à l'équipe Bleue, car son total du temps de pénalité est moins élevé.

RA 81.4 Deux joueurs de l'équipe Rouge se trouvent hors-jeu et des mouchoirs sont lancés.
Un joueur de l'équipe Bleue en possession de la balle commet ensuite une infraction personnelle.

RÈGLEMENT : Le jeu est interrompu lorsque le joueur de l'équipe Bleue commet l'infraction personnelle.
Tous les trois joueurs doivent purger une pénalité et la possession de la balle est accordée à l'équipe dont le total du temps de pénalité est moins élevé.
Si le total du temps de pénalité est égal, alors l'équipe Bleue conserve la possession de la balle.

RA 81.5 Un joueur de l'équipe Rouge se présente au banc des pénalités pour purger une pénalité de 30 secondes pour une infraction technique.
Toutefois, avant que le jeu ne reprenne, un joueur, un substitut ou un entraîneur de l'équipe Bleue commet une infraction technique.

RÈGLEMENT : Les infractions sont des infractions techniques simultanées et, par conséquent, elles s'annulent. Le joueur de l'équipe Rouge retourne au jeu immédiatement.

RA 81.6 Un attaquant Rouge, qui est en possession de la balle, est retenu par un défenseur Bleu et un mouchoir est lancé.
Le joueur de l'équipe Rouge compte un but et immédiatement après avoir compté, il exerce des représailles contre le défenseur Bleu qui l'a retenu.

RÈGLEMENT : Les infractions ne sont pas simultanées, car un but a été compté entre les deux incidents.
L'infraction technique décernée au joueur Bleu est annulée.
Le joueur Rouge doit purger une pénalité pour son infraction personnelle.
La possession de la balle est accordée à l'équipe Bleue au centre du terrain.

RÈGLE 82 TECHNIQUE DU COUP DE SIFFLET À RETARDEMENT

- 82.1 Si un joueur défensif commet une infraction et que l'équipe offensive a la possession de la balle au moment où l'infraction se produit et, de l'avis des arbitres, un jeu pouvant donner lieu à un but est imminent et l'infraction n'a pas fait en sorte que l'attaquant qui avait la balle en ait perdu la possession, alors l'arbitre doit lancer un mouchoir et retenir son coup de sifflet jusqu'à ce que le jeu pouvant donner lieu à un but soit complété.
- 82.2 Le jeu pouvant donner lieu à un but est considéré comme ayant été complété lorsque :
- i) l'équipe offensive perd la possession de la balle *ou a fait un tir qui s'est terminé tel qu'il est défini à la règle 82.5*;
 - ii) l'équipe offensive a nettement perdu la possibilité de compter un but *durant le jeu initial pouvant donner lieu à un but*;
 - iii) si le mouchoir est lancé lorsque la balle se trouve devant le but de l'équipe défensive, l'équipe offensive fait en sorte que la balle se rende derrière le but pour ensuite revenir devant le but et retourner à nouveau derrière le but de l'adversaire;
 - iv) si le mouchoir est lancé lorsque la balle se trouve derrière le but de l'équipe défensive, l'équipe offensive, après avoir amené la balle devant le but, la ramène derrière le but à nouveau;
 - v) l'équipe offensive, étant en possession de la balle dans la zone de but offensive, fait en sorte que la balle quitte la zone de but offensive.
- 82.3 La technique du coup de sifflet à retardement est utilisée même si l'infraction n'est pas commise contre le joueur qui est en possession de la balle.
- 82.4 Tout déplacement de la balle par un joueur qui la contrôle et qui la lance, la fait rebondir ou la fait rouler vers un coéquipier est considéré comme une passe.
- 82.5 Lors d'une situation du coup de sifflet à retardement, un tir est considéré comme un tir jusqu'à ce que :
- i) il est nettement évident qu'un but ne sera pas compté;
 - ii) un joueur de l'équipe offensive donne une impulsion additionnelle à la balle;
 - iii) un joueur de l'équipe défensive prend possession de la balle;
 - iv) après avoir touché le gardien de but ou les tuyaux, la balle touche un joueur *de l'équipe offensive ou n'importe quel joueur de l'équipe défensive qui se trouve à l'extérieur du territoire du but*; à ce moment-là, la balle est immédiatement déclarée comme morte.

82.6 Dans le cas d'un mouchoir lancé par mégardie, alors après le prochain coup de sifflet arrêtant le jeu, la balle doit être accordée à l'équipe qui en a la possession.

Si aucune des équipes n'est en possession de la balle, on doit alors procéder à une mise au jeu.

RA 82.1 Un joueur de l'équipe Rouge lance vers le but lors d'une situation du coup de sifflet à retardement. La balle est déviée par un coéquipier et pénètre dans le but.

RÈGLEMENT : Le but compte, car aucune impulsion additionnelle n'a été donnée à la balle.

RA 82.2 Un joueur de l'équipe Rouge lance vers le but lors d'une situation du coup de sifflet à retardement et un arbitre crie « tir ». Un autre joueur de l'équipe Rouge, se trouvant devant le but, attrape la balle, tire et compte.

RÈGLEMENT : Le but compte, car ce qui semblait être un tir était effectivement une passe.

RA 82.3 *Un joueur de l'équipe Rouge lance vers le but lors d'une situation du coup de sifflet à retardement. Le tir frappe le gardien de but de l'équipe Bleue, dévie et touche un défenseur de l'équipe Bleue, qui se trouve dans le territoire du gardien de but. La balle entre dans le filet et traverse la surface plane du but.*

RÈGLEMENT : *Le but compte, étant donné que le tir est resté un tir. La balle, après avoir frappé le gardien de but n'a pas touché un joueur offensif et n'a pas touché un joueur défensif à l'extérieur du territoire du gardien de but, par conséquent le tir est resté un tir et le but compte.*

RÈGLE 83 TECHNIQUE DE LA CONTINUATION DU JEU

83.1 Si un joueur commet une infraction technique lorsque la balle est libre et que l'équipe non fautive peut être désavantageée si le jeu est immédiatement interrompu, l'arbitre doit alors indiquer visuellement et signaler oralement de « continuer le jeu » et il doit retarder son coup de sifflet jusqu'à ce que la situation constituant un avantage potentiel ait pris fin, et ce, de la façon suivante :

- i) si l'équipe non fautive prend possession de la balle, alors la situation concernant la continuation du jeu n'existe plus et l'arbitre met fin à son signal;
- ii) si l'équipe fautive prend possession de la balle, alors l'arbitre siffle et la possession de la balle est accordée à l'équipe non fautive;

- iii) si l'équipe non fautive commet une infraction, alors l'arbitre siffle et la règle en vigueur concernant les infractions simultanées s'applique.
- 83.2 Si l'équipe fautive commet une deuxième infraction lors d'une situation de « continuation du jeu », alors les règles suivantes s'appliquent :
- i) si la deuxième infraction est une infraction technique, l'arbitre signale le maintien de la situation concernant la continuation du jeu. Si l'équipe non fautive prend possession de la balle, alors la situation concernant la continuation du jeu n'existe plus et l'arbitre met fin à son signal. Si l'équipe fautive prend possession de la balle, alors l'arbitre siffle et la possession de la balle est accordée à l'équipe non fautive. Il n'y a pas de pénalité à purger;
 - ii) si la deuxième infraction est une infraction personnelle, alors l'arbitre arrête le jeu immédiatement. Seule l'infraction personnelle entraîne une pénalité qui doit être purgée.

SECTION 13**SITUATIONS PARTICULIÈRES****RÈGLE 84 SITUATIONS PARTICULIÈRES**

- 84.1 Si un arbitre doit décerner une pénalité à une équipe et qu'aucun joueur en particulier n'est concerné, ou si la pénalité est décernée à une personne autre qu'un joueur participant au match, un joueur se trouvant au banc des pénalités ou un joueur se trouvant dans la zone du banc, il doit alors décerner la pénalité à la personne déléguée. Si plusieurs infractions de ce genre se produisent, les pénalités doivent alors être décernées à d'autres joueurs qui sont membres de l'équipe et qui sont désignés par l'entraîneur en chef de l'équipe qui est pénalisée.
- 84.2 Si la personne qui commet l'infraction est un joueur se trouvant dans la zone du banc ou un joueur se trouvant au banc des pénalités, la pénalité doit alors être décernée à ce joueur pour les fins du registre de la partie et le joueur lui-même doit purger la pénalité.
- 84.3 Si la balle est logée dans l'uniforme d'un joueur ou dans son équipement, ailleurs que dans son bâton, le jeu est alors immédiatement interrompu et on doit procéder à une mise au jeu.
- 84.4 Le Règlement 84.3 ne s'applique pas au gardien de but désigné lorsqu'il se trouve dans le territoire du gardien de but. Si, dans de telles circonstances, la balle est logée dans le bâton, l'uniforme ou l'équipement du gardien de but désigné, la possession de la balle doit alors être accordée à l'équipe défensive à une distance latérale de 20 verges (18,29 mètres) de la cage.
- 84.5 Si la balle s'enfonce dans la boue dans le territoire du gardien de but, la possession de la balle doit alors être accordée à l'équipe défensive à une distance latérale de 20 verges (18,29 mètres) de la cage.
- 84.6 Si la balle est logée dans le filet du but, l'arbitre doit siffler pour arrêter le jeu et la possession de la balle doit alors être accordée à l'équipe défensive à une distance latérale de 20 verges (18,29 mètres) de la cage.
- 84.7 En cas de différend, les visiteurs sont les premiers à quitter le vestiaire.

RA 84.1 *Une pénalité de 1 minute pour conduite antisportive est décernée à l'entraîneur de l'équipe Bleue. La personne déléguée de l'équipe Bleue est envoyée au banc des pénalités et l'arbitre siffle pour signaler la reprise du jeu. Une autre pénalité de 1 minute pour conduite antisportive est ensuite décernée à l'entraîneur de l'équipe Bleue.*

RÈGLEMENT : *La deuxième pénalité est décernée à un autre joueur qui peut être n'importe quel membre de l'équipe Bleue.*

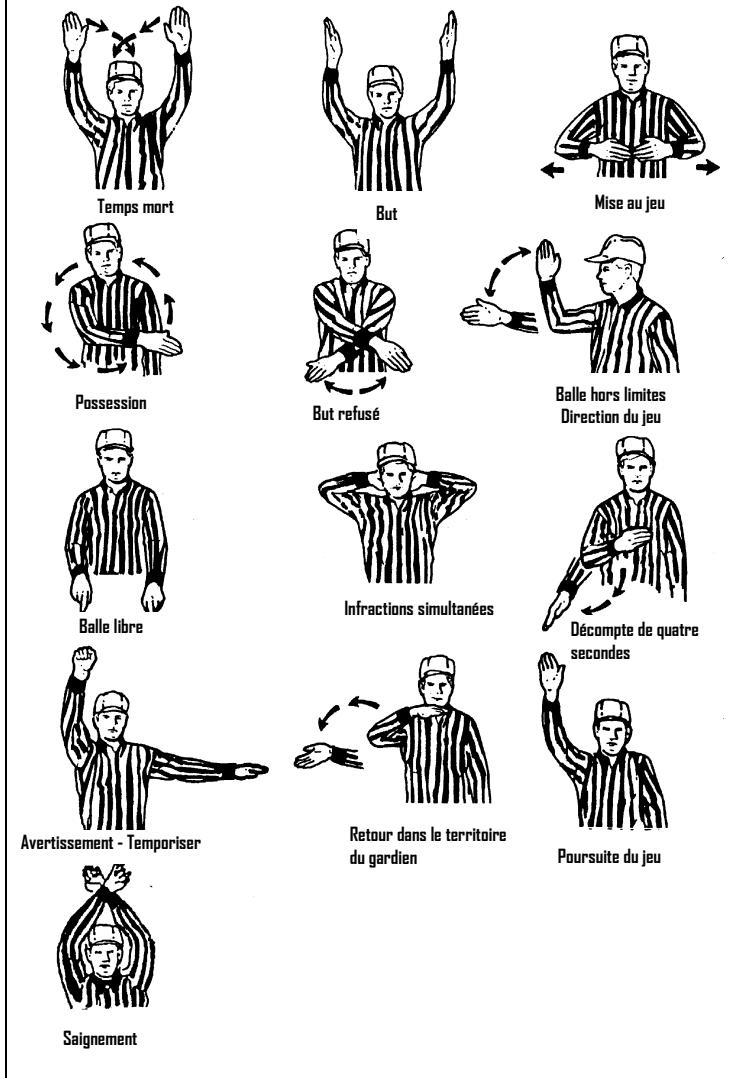
RA 84.2 *Une pénalité de 1 minute pour conduite antisportive est décernée à l'entraîneur de l'équipe Bleue. La personne déléguée de l'équipe Bleue est en route vers le banc des pénalités ou elle se trouve déjà au banc des pénalités, mais l'arbitre n'a pas encore sifflé pour indiquer la reprise du jeu. Une autre pénalité de 1 minute pour conduite antisportive est alors décernée à l'entraîneur de l'équipe Bleue.*

RÈGLEMENT : *La deuxième pénalité est décernée à la personne déléguée de l'équipe Bleue et elle doit donc purger les deux pénalités pour conduite antisportive.*

SIGNAUX DES OFFICIELS

SIGNAUX DE PROCÉDURE

Signaux de procédure



SIGNAUX POUR INFRACTIONS PERSONNELLES

Signaux pour infractions personnelles



1 minute



Mise en échec non réglementaire



Cingler



Double échec



Rudesse excessive



Conduite antisportive



Faire trébucher



Expulsion

SIGNALS POUR INFRACTIONS TECHNIQUES

Signaux pour infractions techniques



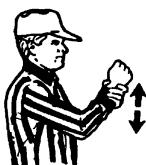
Infraction technique –
30 secondes



Obstruction



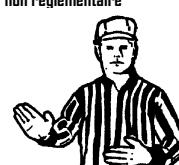
Blocage offensif non
réglementaire – Écran
non réglementaire



Retenir



Main libre



Pousser



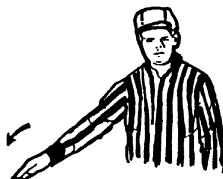
Immobilisation de la balle



Temporiser



Hors-jeu



Infraction concernant le
territoire du gardien de but

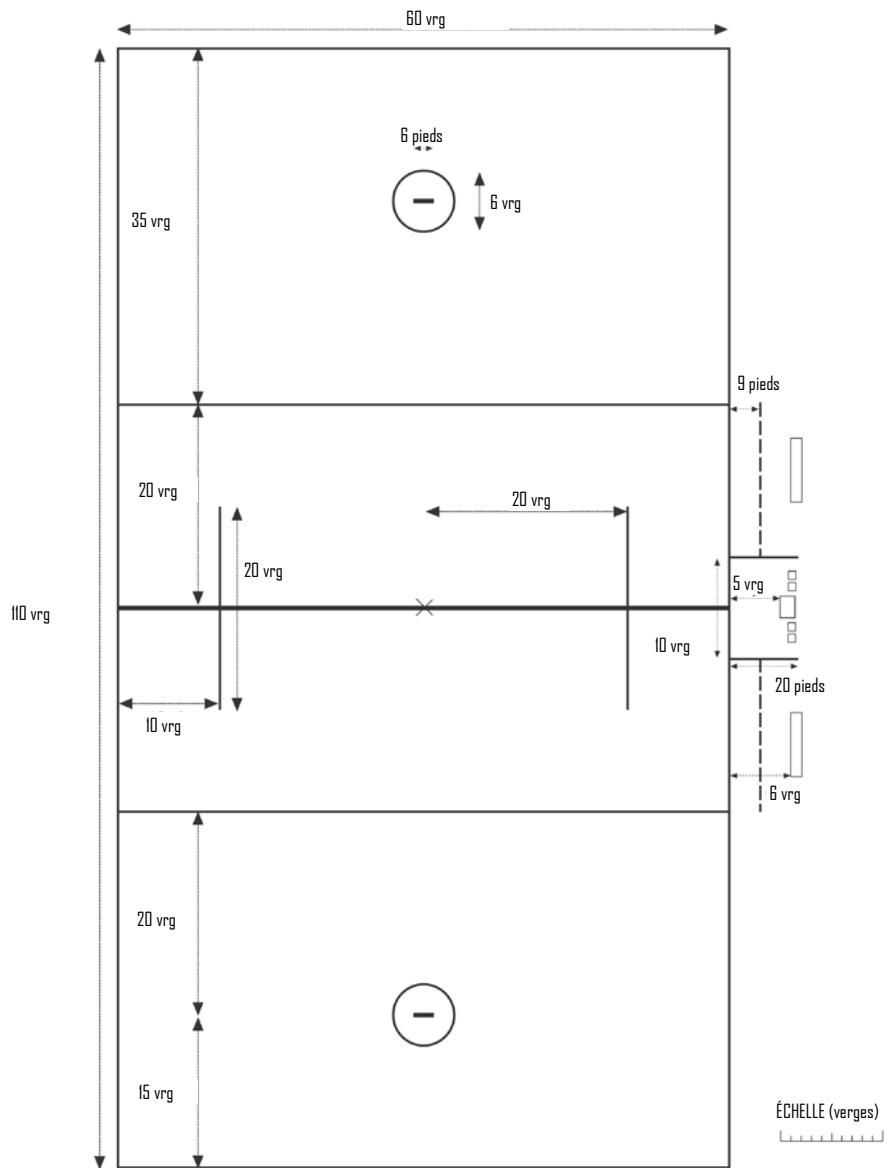


Contact non réglementaire
de la balle



Procédure non
réglementaire

DIAGRAMME DU TERRAIN DE JEU



ANNEXE A

RÈGLEMENTS – MINI-ATOMES (6 ans et moins)

À noter : Les modifications suivantes sont apportées aux règlements actuels de la crosse au champ masculine de l'ACC. En cas d'incompatibilité entre le manuel des règlements de l'ACC et ces règles spéciales pour les mini-atomes, ces règles spéciales s'appliqueront.

OPTION L

La surface de jeu

- a) Les matchs doivent se dérouler sur la largeur dans une moitié du terrain réglementaire. La ligne de fond et la ligne du centre constitueront les lignes de jeu. Ainsi, deux jeux peuvent avoir lieu simultanément, si les nombres le permettent (min. 28 joueurs). – **Règle 1**
- b) L'enceinte est un arc décrit à 0,6 m de chaque côté des poteaux du filet, qui se prolonge aussi loin que l'arrière du but. L'arrière du filet doit se trouver à 13,72 m de la ligne de fond. – **Règle 3**
- c) Il devrait y avoir une ligne du centre. Aucune autre marque au sol n'est exigée. – **Règle 12**
- d) Les surfaces de jeu sans marques au sol peuvent être utilisées en se servant de ruban ou de craie pour marquer l'emplacement de l'enceinte.

Le bâton de crosse – Règle 15

- a) La longueur totale du bâton du joueur ne doit mesurer ni plus de 101,6 cm (40"), ni moins de 66,04 cm (26").
- b) Les « longs bâtons » sont interdits.

La balle – Règle 14

- a) Les balles utilisées dans tous les matchs doivent être des balles de crosse molles, conformes aux normes de l'ACC et approuvées par l'ACC.

Les buts – Règle 2

- a) Chaque but se compose de deux poteaux verticaux, éloignés de 1,5 m (5') l'un de l'autre, et joints par une barre horizontale rigide située à 1,5 m (5') du sol. Toutes les mesures sont prises de l'intérieur des barres.

L'équipement des joueurs – Règle 17

- a) Tous les joueurs doivent porter en tout temps l'équipement suivant : casque, masque, protège-dents, gants et suspensor ou équipement de protection pour les filles.
- b) L'équipement suivant est facultatif : épaulières, coudières et genouillères.

Les équipes

- a) Chaque équipe se compose de six joueurs (deux attaquants, deux milieux de terrain et deux défenseurs), plus un gardien de but désigné et jusqu'à huit substituts (maximum de quinze joueurs). – **Règle 19**
- b) Un entraîneur de chaque équipe peut se trouver sur le terrain pour donner des consignes aux joueurs. – **Règle 22**
- c) Seuls les joueurs, les arbitres et les entraîneurs dont les noms figurent sur la feuille de jeu peuvent se trouver sur le terrain.

Le jeu

- a) Le match comprend deux périodes de vingt minutes, avec une pause à la mi-temps de cinq minutes. Il devrait y avoir un échauffement de dix minutes. – **Règle 29**
- b) Le changement de joueurs, sauf le gardien de but, se produit aux trois minutes.

Nomination des officiels – **Règle 23**

- a) L'organisme directeur approprié, ou son délégué, peut nommer pour chaque match un ou deux arbitres.
- b) Si aucun arbitre n'est affecté au match, les entraîneurs sur le terrain font aussi fonction d'arbitres du match.

Feuille de pointage – **Règle 27**

- a) Une feuille de pointage doit être remplie avant chaque match.
- b) Tous les buts, aides et pénalités sont enregistrés et le pointage est affiché sur le tableau d'affichage.
- c) Une différence de plus de cinq buts n'est pas affichée.

Contact – **Règles 41 et 42**

- a) Le contact est limité à la main inférieure seulement.
- b) La mise en échec corporelle est interdite.
- c) Un joueur défensif peut mettre en échec un joueur offensif en plaçant la tête de son bâton sur la tête du bâton d'un adversaire.

Règles du jeu

- a) Deux joueurs doivent rester dans la zone offensive en tout temps. Trois joueurs doivent rester dans la zone défensive en tout temps.
- b) Sur une balle libre, tous les joueurs, à l'exception du premier joueur à la balle, doivent rester à une distance de deux longueurs de bâton.
- c) Aucun joueur ne peut tenir la balle pendant plus de dix secondes. Lorsqu'il y a un changement de possession, au moins une passe doit être faite avant un tir au but.

Mises au jeu, possession et attribution de la possession

- a) Le jeu doit commencer par une mise au jeu au début d'une période. – **Règle 34**
- b) Après un changement de joueurs, le jeu commence avec le gardien de but de l'équipe qui était en possession de la balle à la fin du changement de joueurs.
- c) Après un but, le jeu reprendra avec la possession attribuée à l'équipe contre laquelle on a marqué. L'équipe qui a marqué doit dégager la zone (à l'exception de deux joueurs qui doivent rester dans la zone, mais ne peuvent participer au jeu jusqu'à ce que la balle se rende dans l'autre zone).

Pénalités

- a) Aucune pénalité ne doit être imposée. Lorsqu'une infraction a lieu, le jeu est arrêté et l'infraction est expliquée au joueur fautif par l'arbitre ou son propre entraîneur. Si l'équipe du joueur fautif était en possession de la balle, celle-ci est attribuée à l'équipe adverse. Dans les cas plus graves, l'entraîneur peut remplacer le joueur fautif par un autre joueur.

OPTION A

La surface de jeu

- a) Les matchs doivent se dérouler sur la largeur dans une moitié du terrain réglementaire. La ligne de fond et la ligne du centre constitueront les lignes de jeu. Ainsi, deux jeux peuvent avoir lieu simultanément, si les nombres le permettent (min. 24 joueurs). – **Règle 1**
- b) L'enceinte est un arc décrit à 0,6 m de chaque côté des poteaux du filet, qui se prolonge aussi loin que l'arrière du but. L'arrière du filet doit se trouver à 13,72 m de la ligne de fond. – **Règle 3**
- c) Il devrait y avoir une ligne du centre. Aucune autre marque au sol n'est exigée. – **Règle 12**
- d) Les surfaces de jeu sans marques au sol peuvent être utilisées en se servant de ruban ou de craie pour marquer l'emplacement de l'enceinte.

Le bâton de crosse – **Règle 15**

- a) La longueur totale du bâton du joueur ne doit mesurer ni plus de 101,6 cm (40"), ni moins de 66,04 cm (26").
- b) Les « longs bâtons » sont interdits.

La balle – **Règle 14**

- a) Les balles utilisées dans tous les matchs doivent être des balles de crosse molles, conformes aux normes de l'ACC et approuvées par l'ACC.

Les buts – Règle 2

- a) Chaque but se compose de deux poteaux verticaux, éloignés de *1,5 m (5')* l'un de l'autre, et joints par une barre horizontale rigide située à *1,5 m (5')* du sol. Toutes les mesures sont prises de l'intérieur des barres.

L'équipement des joueurs – Règle 17

- a) Tous les joueurs doivent porter en tout temps l'équipement suivant : casque, masque, protège-dents, gants et suspensoir ou équipement de protection pour les filles.
- b) L'équipement suivant est facultatif : épaulières, coudières et genouillères.

Les équipes

- a) Chaque équipe doit être composée de trois joueurs, d'un gardien de but désigné et d'au plus cinq substituts (c.-à-d. un maximum de neuf). – **Règle 19**
- b) Un entraîneur de chaque équipe peut se trouver sur le terrain pour donner des consignes aux joueurs. – **Règle 22**
- c) Seuls les joueurs, les arbitres et les entraîneurs dont les noms figurent sur la feuille de jeu peuvent se trouver sur le terrain.

Le jeu

- a) Chaque session se compose de deux séances d'entraînement d'une durée de 15 minutes et de deux matchs d'une durée de 15 minutes. – **Règle 29**
- b) Chaque joueur joue une période de trois minutes.

Nomination des officiels – Règle 23

- a) L'organisme directeur approprié, ou son délégué, peut nommer pour chaque match un ou deux arbitres.
- b) Si aucun arbitre n'est affecté au match, les entraîneurs sur le terrain font aussi fonction d'arbitres du match.

Feuille de pointage – Règle 27

- a) Une feuille de pointage doit être remplie avant chaque match.
- b) Aucun pointage n'est tenu ni affiché sur le tableau d'affichage.

Contact – Règles 41 et 42

- a) Le contact est limité à la main inférieure seulement.
- b) La mise en échec corporelle est interdite.
- c) Un joueur défensif peut mettre en échec un joueur offensif en plaçant la tête de son bâton sur la tête du bâton d'un adversaire.

Règles du jeu

- a) Il n'y a aucune règle du hors jeu.
- b) Sur une balle libre, tous les joueurs, à l'exception du premier joueur à la balle, doivent rester à une distance de deux longueurs de bâton.
- c) Aucun joueur ne peut tenir la balle pendant plus de dix secondes.
- d) Lorsqu'il y a un changement de possession, au moins une passe doit être faite avant un tir au but.

Mises au jeu, possession et attribution de la possession

- a) Le jeu doit commencer par une mise au jeu au début de chaque séance. – **Règle 34**
- b) Après un changement de joueurs, le jeu commence avec le gardien de but de l'équipe qui était en possession de la balle à la fin du changement de joueurs.
- c) Après un but, le jeu reprendra avec la possession attribuée à l'équipe contre laquelle on a marqué. L'équipe qui a marqué doit dégager la zone.

Pénalités

- a) Aucune pénalité ne doit être imposée. Lorsqu'une infraction a lieu, le jeu est arrêté et l'infraction est expliquée au joueur fautif par l'arbitre ou son propre entraîneur. Si l'équipe du joueur fautif était en possession de la balle, celle-ci est attribuée à l'équipe adverse. Dans les cas plus graves, l'entraîneur peut remplacer le joueur fautif par un autre joueur.

OPTION X

La surface de jeu

- a) Les matchs doivent se dérouler sur la largeur dans une moitié du terrain réglementaire. La ligne de fond et la ligne du centre constitueront les lignes de jeu. Ainsi, deux jeux peuvent avoir lieu simultanément, si les nombres le permettent (min. 18 joueurs). – **Règle 1**
- b) L'enceinte est un arc décrit à 0,6 m de chaque côté des poteaux du filet, qui se prolonge aussi loin que l'arrière du but. L'arrière du filet doit se trouver à 13,72 m de la ligne de fond. – **Règle 3**
- c) Il devrait y avoir une ligne du centre. Aucune autre marque au sol n'est exigée. – **Règle 12**
- d) Les surfaces de jeu sans marques au sol peuvent être utilisées en se servant de ruban ou de craie pour marquer l'emplacement de l'enceinte.

Le bâton de crosse – **Règle 15**

- a) La longueur totale du bâton du joueur ne doit mesurer ni plus de 101,6 cm (40"), ni moins de 66,04 cm (26").
- b) Les « longs bâtons » sont interdits.

La balle – Règle 14

- a) Les balles utilisées dans tous les matchs doivent être des balles de crosse molles, conformes aux normes de l'ACC et approuvées par l'ACC.

Les buts – Règle 2

- a) Chaque but se compose de deux poteaux verticaux, éloignés de *1,5 m (5')* l'un de l'autre, et joints par une barre horizontale rigide située à *1,5 m (5')* du sol. Toutes les mesures sont prises de l'intérieur des barres.

L'équipement des joueurs – Règle 17

- a) Tous les joueurs doivent porter en tout temps l'équipement suivant : casque, masque, protège-dents, gants et suspensor ou équipement de protection pour les filles.
- b) L'équipement suivant est facultatif : épaulières, coudières et genouillères.

Les équipes

- a) Chaque équipe doit être composée de trois joueurs et d'au plus cinq substituts (c.-à-d. un maximum de huit). Il n'y aura pas de gardien de but. – **Règle 19**
- b) Un entraîneur de chaque équipe peut se trouver sur le terrain pour donner des consignes aux joueurs. – **Règle 22**
- c) Seuls les joueurs, les arbitres et les entraîneurs dont les noms figurent sur la feuille de jeu peuvent se trouver sur le terrain.

Le jeu

- a) Chaque session se compose de deux séances d'entraînement d'une durée de 15 minutes et de deux matchs d'une durée de 15 minutes. – **Règle 29**
- b) Chaque joueur joue une période de trois minutes.

Nomination des officiels – Règle 23

- a) L'organisme directeur approprié, ou son délégué, peut nommer pour chaque match un ou deux arbitres.
- b) Si aucun arbitre n'est affecté au match, les entraîneurs sur le terrain font aussi fonction d'arbitres du match.

Feuille de pointage – Règle 27

- a) Une feuille de pointage doit être remplie avant chaque match.
- c) Aucun pointage n'est tenu ni affiché sur le tableau d'affichage.

Contact – Règles 41 et 42

- a) Le contact est limité à la main inférieure seulement.
- b) La mise en échec corporelle est interdite.

- c) Un joueur défensif peut mettre en échec un joueur offensif en plaçant la tête de son bâton sur la tête du bâton d'un adversaire.

Règles du jeu

- a) Il n'y a aucune règle du hors jeu.
- b) Sur une balle libre, tous les joueurs, à l'exception du premier joueur à la balle, doivent rester à une distance de deux longueurs de bâton.
- c) Aucun joueur ne peut tenir la balle pendant plus de dix secondes.
- d) Lorsqu'il y a un changement de possession, au moins une passe doit être faite avant un tir au but.

Mises au jeu, possession et attribution de la possession

- a) Le jeu doit commencer par une mise au jeu au début de chaque séance. –
Règle 34
- b) Après un changement de joueurs, le jeu commence avec le gardien de but de l'équipe qui était en possession de la balle à la fin du changement de joueurs.
- c) Après un but, le jeu reprendra avec la possession attribuée à l'équipe contre laquelle on a marqué. L'équipe qui a marqué doit dégager la zone.

Pénalités

- a) Aucune pénalité ne doit être imposée. Lorsqu'une infraction a lieu, le jeu est arrêté et l'infraction est expliquée au joueur fautif par l'arbitre ou son propre entraîneur. Si l'équipe du joueur fautif était en possession de la balle, celle-ci est attribuée à l'équipe adverse. Dans les cas plus graves, l'entraîneur peut remplacer le joueur fautif par un autre joueur.

ANNEXE B RÈGLEMENTS – ATOMES (8 ans et moins)

À noter : Les modifications suivantes sont apportées aux règlements actuels de la crosse au champ masculine de l'ACC. En cas d'incompatibilité entre le manuel des règlements de l'ACC et ces règles spéciales pour les atomes, ces règles spéciales s'appliqueront.

OPTION L

Le bâton de crosse – Règle 15

- a) La longueur totale du bâton du joueur ne doit mesurer ni plus de 101,6 cm (40''), ni moins de 66,04 cm (26'').
- b) Les « longs bâtons » sont interdits.

Les buts – Règle 2

- a) Chaque but se compose de deux poteaux verticaux, éloignés de *1,5 m (5')* l'un de l'autre, et joints par une barre horizontale rigide située à *1,5 m (5')* du sol. Toutes les mesures sont prises de l'intérieur des barres.

Les équipes

- a) Chaque équipe se compose de neuf joueurs (trois attaquants, trois milieux de terrain et trois défenseurs), plus un gardien de but désigné et jusqu'à huit substituts (maximum de dix-huit joueurs). – **Règle 19**

Le jeu

- a) Le match comprend deux périodes de vingt minutes, avec une pause à la mi-temps de cinq minutes. Il devrait y avoir un échauffement de dix minutes. – **Règle 29**
- b) Le changement de joueurs, sauf le gardien de but, se produit aux trois minutes.

Feuille de pointage – Règle 27

- a) Une feuille de pointage doit être remplie avant chaque match.
- b) Tous les buts, aides et pénalités sont enregistrés et le pointage est affiché sur le tableau d'affichage.
- c) Une différence de plus de cinq buts n'est pas affichée.

OPTION A

La surface de jeu

- a) Les matchs doivent se dérouler sur la largeur dans une moitié du terrain réglementaire. La ligne de fond et la ligne du centre constitueront les lignes

de jeu. Ainsi, deux jeux peuvent avoir lieu simultanément, si les nombres le permettent (min. 28 joueurs). – **Règle 1**

- b) L'enceinte est un arc décrit à 0,6 m de chaque côté des poteaux du filet, qui se prolonge aussi loin que l'arrière du but. L'arrière du filet doit se trouver à 13,72 m de la ligne de fond. – **Règle 3**
- c) Il devrait y avoir une ligne du centre. Aucune autre marque au sol n'est exigée. – **Règle 12**
- d) Les surfaces de jeu sans marques au sol peuvent être utilisées en se servant de ruban ou de craie pour marquer l'emplacement de l'enceinte.

Le bâton de crosse – Règle 15

- a) La longueur totale du bâton du joueur ne doit mesurer ni plus de 101,6 cm (40’’), ni moins de 66,04 cm (26’’).
- b) Les « longs bâtons » sont interdits.

La balle – Règle 14

- a) Les balles utilisées dans tous les matchs doivent être des balles de crosse molles, conformes aux normes de l'ACC et approuvées par l'ACC.

Les buts – Règle 2

- a) Chaque but se compose de deux poteaux verticaux, éloignés de *1,5 m (5')* l'un de l'autre, et joints par une barre horizontale rigide située à *1,5 m (5')* du sol. Toutes les mesures sont prises de l'intérieur des barres.

L'équipement des joueurs – Règle 17

- a) Tous les joueurs doivent porter en tout temps l'équipement suivant : casque, masque, protège-dents, gants et suspensor ou équipement de protection pour les filles.
- b) L'équipement suivant est facultatif : épaulières, coudières et genouillères.

Les équipes

- a) Chaque équipe se compose de six joueurs (deux attaquants, deux milieux de terrain et deux défenseurs), plus un gardien de but désigné et jusqu'à huit substituts (maximum de quinze joueurs). – **Règle 19**
- b) Un entraîneur de chaque équipe peut se trouver sur le terrain pour donner des consignes aux joueurs. – **Règle 22**
- c) Seuls les joueurs, les arbitres et les entraîneurs dont les noms figurent sur la feuille de jeu peuvent se trouver sur le terrain.

Le jeu

- a) Le match comprend deux périodes de vingt minutes, avec une pause à la mi-temps de cinq minutes. Il devrait y avoir un échauffement de dix minutes. – **Règle 29**

- b) Le changement de joueurs, sauf le gardien de but, se produit aux trois minutes.

Nomination des officiels – Règle 23

- a) L'organisme directeur approprié, ou son délégué, peut nommer pour chaque match un ou deux arbitres.
- b) Si aucun arbitre n'est affecté au match, les entraîneurs sur le terrain font aussi fonction d'arbitres du match.

Feuille de pointage – Règle 27

- a) Une feuille de pointage doit être remplie avant chaque match.
- b) Aucun pointage n'est tenu ni affiché sur le tableau d'affichage.

Règles du jeu

- a) Deux joueurs doivent rester dans la zone offensive en tout temps. Trois joueurs doivent rester dans la zone défensive en tout temps.

Mises au jeu, possession et attribution de la possession

- a) Le jeu doit commencer par une mise au jeu au début d'une période. – **Règle 34**
- b) Après un changement de joueurs, le jeu commence avec le gardien de but de l'équipe qui était en possession de la balle à la fin du changement de joueurs.
- c) Après un but, le jeu reprendra avec la possession attribuée à l'équipe contre laquelle on a marqué. L'équipe qui a marqué doit dégager la zone (à l'exception de deux joueurs qui doivent rester dans la zone, mais ne peuvent participer au jeu jusqu'à ce que la balle se rende dans l'autre zone).

Pénalités

- a) Les pénalités sont facultatives.
- b) Si l'association locale détermine qu'aucune pénalité ne doit être imposée, les dispositions suivantes s'appliquent. Lorsqu'une infraction a lieu, le jeu est arrêté et l'infraction est expliquée au joueur fautif par l'arbitre ou son propre entraîneur. Si l'équipe du joueur fautif était en possession de la balle, celle-ci est attribuée à l'équipe adverse. Dans les cas plus graves, l'entraîneur peut remplacer le joueur fautif par un autre joueur.

OPTION X

La surface de jeu

- a) Les matchs doivent être joués sur la largeur dans l'une des zones d'attaque. La ligne de fond et la ligne de confinement la plus proche doivent être les lignes de jeu pour deux des terrains. Les deux lignes de confinement sont les lignes de jeu pour le troisième terrain. Ceci permet à trois matchs de se dérouler simultanément, si les nombres le permettent (min. 42 joueurs). –

Règle 1

- b) L'enceinte est un arc décrit à 0,6 m de chaque côté des poteaux du filet, qui se prolonge aussi loin que l'arrière du but. L'arrière du filet doit se trouver à 13,72 m de la ligne de fond. – **Règle 3**
- c) Il devrait y avoir une ligne du centre. Aucune autre marque au sol n'est exigée. – **Règle 12**
- d) Les surfaces de jeu sans marques au sol peuvent être utilisées en se servant de ruban ou de craie pour marquer l'emplacement de l'enceinte.

Le bâton de crosse – Règle 15

- a) La longueur totale du bâton du joueur ne doit mesurer ni plus de 101,6 cm (40’’), ni moins de 66,04 cm (26’’).
- b) Les « longs bâtons » sont interdits.

La balle – Règle 14

- a) Les balles utilisées dans tous les matchs doivent être des balles de crosse molles, conformes aux normes de l'ACC et approuvées par l'ACC.

Les buts – Règle 2

- a) Chaque but se compose de deux poteaux verticaux, éloignés de 1,5 m (5') l'un de l'autre, et joints par une barre horizontale rigide située à 1,5 m (5') du sol. Toutes les mesures sont prises de l'intérieur des barres.

L'équipement des joueurs – Règle 17

- a) Tous les joueurs doivent porter en tout temps l'équipement suivant : casque, masque, protège-dents, gants et suspensoir ou équipement de protection pour les filles.
- b) L'équipement suivant est facultatif : épaulières, coudières et genouillères.

Les équipes

- a) Chaque équipe se compose de six joueurs (deux attaquants, deux milieux de terrain et deux défenseurs), plus un gardien de but désigné et jusqu'à huit substituts (maximum de quinze joueurs). – **Règle 19**
- b) Un entraîneur de chaque équipe peut se trouver sur le terrain pour donner des consignes aux joueurs. – **Règle 22**

- c) Seuls les joueurs, les arbitres et les entraîneurs dont les noms figurent sur la feuille de jeu peuvent se trouver sur le terrain.

Le jeu

- a) Chaque session se compose de deux séances d'entraînement d'une durée de 15 minutes et de deux matchs d'une durée de 15 minutes. – **Règle 29**
- b) Chaque joueur joue une période de trois minutes.

Nomination des officiels – Règle 23

- a) L'organisme directeur approprié, ou son délégué, peut nommer pour chaque match un ou deux arbitres.
- b) Si aucun arbitre n'est affecté au match, les entraîneurs sur le terrain font aussi fonction d'arbitres du match.

Feuille de pointage – Règle 27

- a) Une feuille de pointage doit être remplie avant chaque match.
- b) Aucun pointage n'est tenu ni affiché sur le tableau d'affichage.

Contact – Règles 41 et 42

- a) Le contact est limité à la main inférieure seulement.
- b) La mise en échec corporelle est interdite.
- c) Un joueur défensif peut mettre en échec un joueur offensif en plaçant la tête de son bâton sur la tête du bâton d'un adversaire.

Règles du jeu

- a) Deux joueurs doivent rester dans la zone offensive en tout temps. Trois joueurs doivent rester dans la zone défensive en tout temps.
- a) Sur une balle libre, tous les joueurs, à l'exception du premier joueur à la balle, doivent rester à une distance de deux longueurs de bâton.
- b) Aucun joueur ne peut tenir la balle pendant plus de dix secondes.
- c) Lorsqu'il y a un changement de possession, au moins une passe doit être faite avant un tir au but.

Mises au jeu, possession et attribution de la possession

- a) Le jeu doit commencer par une mise au jeu au début d'une période. – **Règle 34**
- b) Après un changement de joueurs, le jeu commence avec le gardien de but de l'équipe qui était en possession de la balle à la fin du changement de joueurs.
- c) Après un but, le jeu reprendra avec la possession attribuée à l'équipe contre laquelle on a marqué. L'équipe qui a marqué doit dégager la zone (à l'exception de deux joueurs qui doivent rester dans la zone, mais ne peuvent participer au jeu jusqu'à ce que la balle se rende dans l'autre zone).

Pénalités

- a) Aucune pénalité ne doit être imposée. Lorsqu'une infraction a lieu, le jeu est arrêté et l'infraction est expliquée au joueur fautif par l'arbitre ou son propre entraîneur. Si l'équipe du joueur fautif était en possession de la balle, celle-ci est attribuée à l'équipe adverse. Dans les cas plus graves, l'entraîneur peut remplacer le joueur fautif par un autre joueur.

ANNEXE C RÈGLEMENTS – NOVICES (10 ans et moins)

À noter : Les modifications suivantes sont apportées aux règlements actuels de la crosse au champ masculine de l'ACC. En cas d'incompatibilité entre le manuel des règlements de l'ACC et ces règles spéciales pour les novices, ces règles spéciales s'appliqueront.

OPTION L/A

Le bâton de crosse – Règle 15

- a) La longueur totale du bâton du joueur ne doit mesurer ni plus de 101,6 cm (40"), ni moins de 66,04 cm (26").
- b) Trois « longs bâtons » à la fois sont permis sur le terrain. Ils peuvent être d'une longueur totale maximum de 1,5 m (5').

Les buts – Règle 2

- a) Chaque but se compose de deux poteaux verticaux, éloignés de 1,5 m (5') l'un de l'autre, et joints par une barre horizontale rigide située à 1,5 m (5') du sol. Toutes les mesures sont prises de l'intérieur des barres.

Les équipes

- a) Chaque équipe se compose de neuf joueurs (trois attaquants, trois milieux de terrain et trois défenseurs), plus un gardien de but désigné et jusqu'à huit substituts (maximum de dix-huit joueurs). – **Règle 19**

Le jeu

- a) Le match comprend deux périodes de vingt minutes, avec une pause à la mi-temps de cinq minutes. Il devrait y avoir un échauffement de dix minutes. – **Règle 29**
- b) Le changement de joueurs, sauf le gardien de but, se produit aux trois minutes.

Feuille de pointage – Règle 27

- a) Une feuille de pointage doit être remplie avant chaque match.
- b) Tous les buts, aides et pénalités sont enregistrés et le pointage est affiché sur le tableau d'affichage.
- c) Une différence de plus de cinq buts n'est pas affichée.

OPTION X

La surface de jeu

- a) Les matchs doivent se dérouler sur la largeur dans une moitié du terrain réglementaire. La ligne de fond et la ligne du centre constitueront les lignes de jeu. Ainsi, deux jeux peuvent avoir lieu simultanément, si les nombres le permettent (min. 28 joueurs). – **Règle 1**
- b) L’enceinte est un arc décrit à 0,6 m de chaque côté des poteaux du filet, qui se prolonge aussi loin que l’arrière du but. L’arrière du filet doit se trouver à 13,72 m de la ligne de fond. – **Règle 3**
- c) Il devrait y avoir une ligne du centre. Aucune autre marque au sol n’est exigée. – **Règle 12**
- d) Les surfaces de jeu sans marques au sol peuvent être utilisées en se servant de ruban ou de craie pour marquer l’emplacement de l’enceinte.

Le bâton de crosse – Règle 15

- a) La longueur totale du bâton du joueur ne doit mesurer ni plus de 101,6 cm (40’’), ni moins de 66,04 cm (26’’).
- b) Deux « longs bâtons » à la fois sont permis sur le terrain. Ils peuvent être d’une longueur totale maximum de 1,5 m (5’).

Les buts – Règle 2

- a) Chaque but se compose de deux poteaux verticaux, éloignés de 1,5 m (5’) l’un de l’autre, et joints par une barre horizontale rigide située à 1,5 m (5’) du sol. Toutes les mesures sont prises de l’intérieur des barres.

Les équipes

- a) Chaque équipe se compose de six joueurs (deux attaquants, deux milieux de terrain et deux défenseurs), plus un gardien de but désigné et jusqu’à huit substituts (maximum de quinze joueurs). – **Règle 19**
- b) Un entraîneur de chaque équipe peut se trouver sur le terrain pour donner des consignes aux joueurs. – **Règle 22**
- c) Seuls les joueurs, les arbitres et les entraîneurs dont les noms figurent sur la feuille de jeu peuvent se trouver sur le terrain.

Le jeu

- a) Le match comprend deux périodes de vingt minutes, avec une pause à la mi-temps de cinq minutes. Il devrait y avoir un échauffement de dix minutes. – **Règle 29**
- b) Le changement de joueurs, sauf le gardien de but, se produit aux trois minutes.

Nomination des officiels – Règle 23

- a) L'organisme directeur approprié, ou son délégué, peut nommer pour chaque match un ou deux arbitres.
- b) Si aucun arbitre n'est affecté au match, les entraîneurs sur le terrain font aussi fonction d'arbitres du match.

Feuille de pointage – Règle 27

- a) Une feuille de pointage doit être remplie avant chaque match.
- b) Aucun pointage n'est tenu ni affiché sur le tableau d'affichage.

Règles du jeu

- a) Deux joueurs doivent rester dans la zone offensive en tout temps. Trois joueurs doivent rester dans la zone défensive en tout temps.

Mises au jeu, possession et attribution de la possession

- a) Le jeu doit commencer par une mise au jeu au début d'une période. – **Règle 34**
- b) Après un changement de joueurs, le jeu commence avec le gardien de but de l'équipe qui était en possession de la balle à la fin du changement de joueurs.
- c) Après un but, le jeu reprendra avec la possession attribuée à l'équipe contre laquelle on a marqué. L'équipe qui a marqué doit dégager la zone (à l'exception de deux joueurs qui doivent rester dans la zone, mais ne peuvent participer au jeu jusqu'à ce que la balle se rende dans l'autre zone).

Pénalités

- a) Les pénalités sont facultatives.
- b) Si l'association locale détermine qu'aucune pénalité ne doit être imposée, les dispositions suivantes s'appliquent. Lorsqu'une infraction a lieu, le jeu est arrêté et l'infraction est expliquée au joueur fautif par l'arbitre ou son propre entraîneur. Si l'équipe du joueur fautif était en possession de la balle, celle-ci est attribuée à l'équipe adverse. Dans les cas plus graves, l'entraîneur peut remplacer le joueur fautif par un autre joueur.

INDEX

RÈGLEMENT	SUJET
A	
22.1	admissibilité en tant que personne déléguée
60.1 ii	aides artificielles utilisées par l'entraîneur
33.2	alignement avant le début de la partie
16.4	altération du bâton
Section 12	application des pénalités
23.1	arbitre
23.1	arbitre en chef
29.2	arrêt du chronomètre au cours des trois dernières minutes
29.2	arrêt du chronomètre lors des périodes de prolongation
24.6	avertissement avant la fin d'un temps mort
24.6	avertissement avant le début d'une période
62.5	avertissement de « conserver la balle dans la zone »
62.4	avertissement de « mettre la balle dans la zone »
34.8	avertissement de la « possession » lors d'une mise au jeu
24.7	avis donné par l'OCB concernant cinq infractions personnelles
27.6	avis donné par les marqueurs concernant cinq infractions personnelles
B	
78.2	bagarre – joueurs immobilisés aux bancs
78.3	bagarre – troisième joueur s'interposant
1.3	balises – cônes ou pylônes
14	balle
39.2	balle en vol – possession
84.5	balle enfoncée dans la boue
40	balle hors limites
RA 49.10	balle lancée dans le territoire du gardien de but par le gardien
34.8	balle libre lors d'une mise au jeu
84.3	balle logée ailleurs que dans le bâton
84.4	balle logée dans l'équipement ou l'uniforme
84.6	balle logée dans le filet du but
36.3	balle morte – définition
68.1	balle morte après qu'une infraction personnelle est commise
13	banc des pénalités
9.2	bancs
15	bâton

59.2	bâton – brisé
15.4	bâton – construction
16.3	bâton - construction ou cordage truqué
63.1	bâton - construction ou cordage truqué
75.3	bâton - construction ou cordage truqué
56.1	bâton – coup de pied
34.4	bâton – coup de pied lors de la mise au jeu
15	bâton – dimensions
75.3	bâton – dimensions – pénalité
59.3	bâton – échange
59	bâton – gestes non réglementaires
16	bâton – interdictions
59.1	bâton – lancement
59.4	bâton – libre dans le territoire du gardien de but
15.1	bâton - maximum de quatre bâtons longs
56.1	bâton – mettre le pied sur le bâton de l’adversaire
34.4	bâton – mettre le pied sur le bâton lors d’une mise au jeu
16.4	bâton – modification apportée au bâton
63	bâton – non réglementaire
59.4	bâton – perte
61.14	bâton – plus de quatre bâtons longs
59.2	bâton – prendre part au jeu sans bâton
66	bâton – projeter le bâton dans le visage
15.1	bâton court
63.1	bâton de construction non réglementaire
15.3	bâton du gardien de but
34.6	bâton gaucher
45.5	bâton touché avant la vérification du bâton – but refusé
75.3	bâton touché avant la vérification du bâton – pénalité de trois minutes
15.1	bâtons longs – maximum de quatre
61.14	bâtons longs – maximum de quatre
44.3	blessure
80.3	but compté lors d’une situation du coup de sifflet à retardement
38.2	but refusé
2	buts
38	buts marqués
C	
4.1	cage
21	capitaines
17.1	casque protecteur
79.4	céder le passage lors d’une substitution
7	centre du terrain

17.3	chandails de couleur différente
34.9	choix des zones de confinement lors d'une mise au jeu au centre en situation de désavantage numérique
29	chronométrage de la partie
25	chronométreur de la partie
26	chronométreurs des pénalités
71	cingler
38.2	circonstances lors desquelles un but est refusé
21	cocapitaines
37.1	coéquipier se trouvant à moins de cinq verges lors d'une reprise de jeu libre
75.1	comportement menaçant
22.3	condition du terrain
75	conduite antisportive
78.2	conduite antisportive constituant une infraction résultant en l'expulsion
61.3	conduite antisportive en raison d'avoir retardé la partie
34.1 iii	conduite antisportive lors d'une mise au jeu
75.5	conduite antisportive lors d'une mise au jeu
1.3	cônes ou pylônes comme balises
63.1	construction or cordage truqué
16.3	construction ou cordage truqué
75.3	construction ou cordage truqué – pénalité
16.3	construction truquée
75.3	construction truquée – pénalité
Section 4	contrôle de la partie
16.3	cordage – truqué
75.3	cordage – truqué – pénalité
16.5	cordage ne faisant pas partie du bâton
16.6	couleur des mailles du cordage
4.3	couleur des mailles du filet du but
17.3	couleur différente
56	coup de pied au bâton d'un adversaire
34.10	coup de sifflet par mégarde lors d'une mise au jeu au centre du terrain
18.6	cuissards
D	
70.5	dardage
79.2	début du chronométrage d'une pénalité
38	définition d'un but marqué
36.2	définition d'une balle en jeu
39.3	définition d'une balle libre
80.1	dégagement libre avec possession de la balle à la ligne du centre
49.3	délai accordé au gardien de but – avertissement visuel et à haute voix

45	demande par un entraîneur en chef pour une vérification de bâton – mesure ou nombre
Section 6	déroulement de la partie
19.1	désignation des joueurs
fin	diagramme du terrain de jeu
2.1	dimension et emplacement des buts
15	dimensions du bâton
75.3	dimensions du bâton résultant en une pénalité pour conduite antisportive
1	dimensions du terrain
15.7	dispositif d'arrêt dans la gorge du bâton
35.1 vi	distance requise d'une ligne de démarcation lors d'une mise au jeu
35.1 v	distance requise de la cage lors d'une mise au jeu
35.1 viii	distance requise lors d'une mise au jeu
37.1	distance requise lors d'une reprise de jeu libre
41.1i	distance requise pour une mise en échec réglementaire
34.4	donner un coup de pied à son propre bâton lors de la mise au jeu
34.4	donner un coup de pied lors de la mise au jeu
70.3	dos tourné lors d'une mise en échec
72	double-échec
Section 5	durée de la partie
E	
59.3	échange de bâtons
54	écran non réglementaire – écran mobile
54	écran non réglementaire – position du bâton
54	écran non réglementaire – position du joueur offensif
43.1	écran réglementaire par un joueur offensif
23.4	enregistrement et vérification du pointage
29.3	entracte à la mi-temps
45	entraîneur – demande pour une vérification de bâton – mesure ou nombre
60	entraîneur – gestes non réglementaires
60.1 ii	entraîneur – utilisation d'aides artificielles
22.1	entraîneur en chef
60	entraîneur en chef – gestes non réglementaires
22	entraîneurs
61.13	entraîneurs – nombre maximal dans la zone des entraîneurs
48.1 ii	entrer en contact avec le gardien de but
39.2	équipe considérée être en possession de la balle
RA 34.19	équipe jouant avec moins de dix joueurs
Section 2	équipement

18.3	équipement – gardien de but
17.1	équipement du gardien de but
64	équipement non réglementaire
17	équipement personnel
Section 3	équipes
34.10	erreur de l'arbitre lors d'une mise au jeu au centre
28	erreurs de la part des officiels hors terrain
76	expulsion pour avoir commis cinq infractions personnelles
F	
15.5	fabrication du bâton
73	faire trébucher
4	filet – but
1	forme et dimensions du terrain
30	foudre
71.4	frôlement
G	
17.1	gants
18.4	gants comme ceux des gardiens de but au hockey
47	gardien de but désigné
79.7	gardien de but devant purger une pénalité
59.2	gardien de but jouant sans bâton
RA 49.10	gardien de but remettant la balle dans son territoire
75.1 iii	gestes menaçants ou paroles vulgaires
59	gestes non réglementaires avec le bâton
60	gestes non réglementaires de la part des entraîneurs et autres
H	
65	hors-jeu
RA 65.5	hors-jeu deux fois
I	
58	immobilisation de la balle
58.4	immobilisation de la balle – balle reste prise dans le bâton
34.1 iv	infraction commise avant la mise au jeu
80.2 ii	infraction commise par le gardien de but
79.7	infraction commise par un gardien de but
84.2	infraction commise par un joueur au banc des pénalités ou par un substitut
80.2 iii	infraction concernant le territoire du gardien de but commise par un joueur offensif
80.2 ii	infraction concernant le territoire du gardien de but commise par un joueur défensif
80.2 ii	infraction concernant le territoire du gardien de but

	commise par le gardien de but
68.1	infraction personnelle commise avant la mise au jeu
68.1	infraction personnelle commise lorsque la balle est morte
78	infraction résultant en l'expulsion – définition
77	infraction résultant en l'expulsion – pénalité
79.6	infraction technique – libération après qu'un but est compté
50.2	infraction technique commise avant la mise au jeu
50.2	infraction technique commise lorsque la balle est morte
75.1 v	infraction technique répétée
24.7	infractions – avis donné par l'OCB concernant cinq infractions personnelles
27.6	infractions – avis donné par le marqueur concernant cinq infractions personnelles
76	infractions – joueur écopant de cinq infractions personnelles
Section 10	infractions personnelles
69.1	infractions personnelles – définition
76	infractions personnelles – expulsion
81	infractions simultanées
81.2 iv	infractions simultanées – aucun dégagement libre
RA 34.14	infractions simultanées commises entre les périodes
Section 9	infractions techniques
51	infractions techniques – définition
50	infractions techniques – pénalité
71.2	interdiction de frapper le casque ou le cou d'un adversaire avec le bâton
18	interdictions concernant l'équipement personnel
16	interdictions concernant le bâton
49	interdictions concernant le territoire du gardien de but
30.1	interruption d'une partie
J	
18.6	jambières
57	jouer la balle de la main
71.1	joueur agissant de façon totalement imprudente
75.2	joueur banni de la zone du banc
44.3	joueur blessé – saignement
79	joueur commettant une infraction
80.2 ii	joueur défensif commettant une infraction concernant le territoire du gardien de but
76	joueur écopant de cinq infractions personnelles
39.1	joueur en possession de la balle
61.15	joueur entrant ou quittant le terrain en passant par le

	point d'entrée
79.3	joueur entrant sur le terrain doit céder le passage
61.4	joueur hors limites participant au jeu
59.2	joueur participant au jeu sans bâton
RA 49.6 à 9	joueur poussé de façon non réglementaire dans le territoire du gardien de but
55.1 ii	joueur protégeant son bâton
61.2	joueur quittant le banc des pénalités trop tôt
61.2	joueur réintégrant le jeu trop tôt ou de façon non réglementaire après une pénalité
22.5	joueur/entraîneur
33.2	joueurs – alignement au centre
34.1 ii	joueurs en position « prêt » lors de la mise au jeu

L

40.3 iii	lancer – déviation
40.3 iii	lancer ou tir dévié
59.1	lancer le bâton
75.1 iii	langage – menaces, obscénités, etc.
12.1	largeur des lignes
79.6	libération du joueur pénalisé après qu'un but est compté lors d'une infraction technique
11.1	ligne de confinement pointillée
1.2	lignes de démarcation
1.2	limites du terrain
16.7	longueur ajustable des manches
16.5	longueur du cordage ne faisant pas partie du bâton

M

42.1	main considérée comme faisant partie du bâton
42.1	main gantée tenant le bâton
55.1 ii	main libre – infraction
16.7	manche de bâton ajustable
1	marquage des lignes sur le terrain
27	marqueurs
15.1	maximum de quatre bâtons longs
61.14	maximum de quatre bâtons longs
71.1	méchanceté délibérée
17.1	mentonnière
33	mesures devant être prises avant le début de la partie
30	météo inclément – partie interrompue
46	méthode de substitution
56.1	mettre le pied sur le bâton d'un adversaire
34.4	mettre le pied sur le bâton d'un adversaire lors de la mise au jeu
35	mise au jeu ailleurs qu'au centre du terrain
34	mise au jeu au centre du terrain
34.9	mise au jeu au centre du terrain – situation de

	désavantage numérique
RA 34.21	mise en échec après qu'un but est compté
42	mise en échec avec le bâton
41	mise en échec avec le corps
48.1 ii	mise en échec du gardien de but
70	mise en échec non réglementaire avec le corps
70.2	mise en échec pouvant être évitée
RA 34.19	moins de dix joueurs sur le terrain
19.2	moins de dix joueurs sur le terrain en raison d'une blessure
82	mouchoir lancé lors d'un coup de sifflet à retardement
82	mouchoir signalant une infraction
N	
69.1	nature d'une infraction personnelle
23.1	nombre d'arbitres – trois
19.1	nombre de joueurs
20.2	nombre de joueurs pouvant endosser l'uniforme de l'équipe lors d'une partie
20.1	nombre de joueurs substituts
22.1	nomination de la personne déléguée
17.2	numéros figurant sur les chandails
O	
52	obstruction
24.2	OCB – devoirs
24	OCB (officiel en chef du banc)
23	officiels
60	officiels de l'équipe – gestes non réglementaires
24	officiels du banc
30	orage électrique
P	
16.1	panier - bâton
63.1	panier trop profond
18.5	pantalons sport
75.1 iii	paroles vulgaires ou obscènes
61.4	participation au jeu par un joueur se trouvant hors limites
32	partie gagnée par forfait
30	partie interrompue ou inachevée
31	partie nulle
82.4	pas - définition
29.3	pauses entre les quarts
RA 46.3	pénalité – rentrée retardée sur le terrain de jeu
84.1	pénalité décernée à une équipe

55.2	pénalité pour avoir retenu avec le bâton
75.3	pénalité pour construction ou cordage truqué
77	pénalité pour une infraction résultant en l'expulsion
50	pénalité pour une infraction technique
30.3	période d'échauffement après l'interruption de la partie
31.2	période de prolongation à but unique
31	périodes de prolongation
84.1	personne déléguée
17.1	perte d'une pièce d'équipement requise
RA 17.1	perte d'une pièce d'équipement requise
59.4	perte du bâton
8.2	point d'entrée
58.3	poser la main sur la tête du bâton lorsque la balle s'y trouve
39	possession de la balle
50.2	possession de la balle après qu'une infraction technique est commise
39.1	possession de la balle par le gardien de but
53	pousser
66	pousser, projeter ou agiter le bâton au visage d'un adversaire
24.1	préposé au banc
14.3	préposés aux balles
48	priviléges du gardien de but
79	procédure à suivre par un joueur qui écope d'une pénalité à purger
61	procédure non réglementaire
16.1	profondeur du panier du bâton
31.1	prolongation
17.1	protège-gorge pour les gardiens de but
18.3	protèges-tibias
1.3	pylônes ou cônes comme balises
 Q	
61.2	quitter le banc des pénalités avant d'y être autorisé
61.15	quitter ou entrer sur le terrain en passant par le point d'entrée
 R	
23.4	registre des buts
83	règle concernant l'avantage potentiel
47.4	règle concernant le défendeur désigné
RA 46.3	rentrée retardée après une punition ou une substitution
34.1 iii	répétition d'une infraction lors de la mise au jeu
75.4	répétition d'une infraction lors de la mise au jeu
75.1 v	répétition d'une infraction technique

37	reprise de jeu libre
61.7	reprise de jeu libre – distance requise
80	reprise du jeu après une pénalité
40.6	reprise du jeu près de la ligne de fond
67	retard d'une équipe
61.3	retarder la partie
34.1 iii	retarder la partie lors de la mise au jeu
75.5	retarder la partie lors de la mise au jeu de façon répétée
55	retenir
55.2	retenir avec le bâton
55.3	retenir le bâton d'un adversaire avec son propre bâton
74	rudesse excessive
S	
fin	signaux des officiels
34.1i	situation d'avantage numérique à la fin d'une période
36	situation de la balle (morte ou en jeu)
59.2	situations durant lesquelles le gardien de but peut jouer avec ou sans bâton
Section 13	situations particulières
46.2	substitut doit céder le passage
46.4 i	substitution – à la fin d'une période
46.4 i	substitution – après qu'un but est compté
46.4 i	substitution – lors d'un temps mort
RA 46.3	substitution – rentrée retardée sur le terrain de jeu
20	substituts
18.5	urvêtement sport
T	
9	table du chronométreur
83	technique de la continuation du jeu
82	technique du coup de sifflet à retardement
80.3	technique du coup de sifflet à retardement – but compté
62	temporiser
29.1	temps de réparation au cours d'un quart
44.2	temps mort – à la demande d'un officiel
44.3	temps mort – blessure
24.8	temps mort – demande non réglementaire
79.7	temps mort – pénalité décernée au gardien de but
RA 36.1	temps mort – situation du coup de sifflet à retardement
44.2	temps mort demandé par un officiel
44.7	temps mort écourté

44	temps morts
44.1	temps morts demandés par une équipe
58.2	tenir le bâton contre le corps
22.3	terrain – condition
Section 1	terrain de jeu
fin	terrain de jeu – diagramme
3	territoire du gardien de but
49	territoire du gardien de but – interdictions
RA 49.6 à 9	territoire du gardien de but – joueur offensif poussé de façon non réglementaire dans le territoire du gardien de but
Section 8	territoire du gardien de but et gardien de but
82.5	tir – définition lors d'une situation du coup de sifflet à retardement
33.1	tirage au sort pile ou face
44.4 ii	traces de sang
29.2	trois dernières minutes du dernier quart
78.3	troisième joueur s'interposant lors d'une bagarre
RA 61.1	trop de joueurs « deux fois »
61.11	trop de joueurs dans la partie
61.12	trop de joueurs sur le terrain
2.1	tuyaux
 U	
20.2	uniforme de l'équipe – nombre de joueurs pouvant l'endosser lors d'une partie
17.2	uniforme des joueurs
23.5	uniforme des officiels
61.15	utilisation du point d'entrée pour entrer ou quitter le terrain de jeu
 Z	
61.5	zone de confinement
8	zone de substitution spéciale
11	zone des entraîneurs
61.13	zone des entraîneurs – interdictions
5	zones de but
10	zones des bancs
6	zones latérales