

Association  
canadienne  
de crosse



Canadian  
Lacrosse  
Association

# MANUEL DES RÈGLES DE LA CROSSE EN ENCLOS ET ÉTUDES DE CAS 2019 – 2020



Mention de source : Paul Evans, ©Paul Evans Photography

*Rédigé par le Programme national de certification des arbitres*



## REMERCIEMENTS

- Le Manuel des règles de la crosse en enclos et études de cas est produit par le Comité des officiels de l'ACC en collaboration avec le Comité des entraîneurs et le secteur de crosse en enclos.
- Le président du Comité d'arbitrage tient à remercier les membres du groupe de travail du PNCO pour avoir produit le Manuel avec diligence.
- Les suggestions de nouvelles situations et de questions à inclure dans ce Manuel devraient être soumises au président du Comité d'arbitrage par l'intermédiaire du bureau national de l'ACC.

Financé par le  
gouvernement  
du Canada

Canada 

© Association canadienne de crosse 2019

**Tous droits réservés. Aucune partie de ce document ne peut être reproduite ou transmise sous quelque forme et par quelque moyen que ce soit, électronique ou mécanique, y compris la photocopie et l'enregistrement, ou par tout système de mise en mémoire et de récupération de l'information sans la permission écrite de l'Association canadienne de crosse.**

# Préface

## Historique de la crosse

Par Michael Kanentakeron Mitchell

Directeur autochtone des Premières nations (ACC)

Au Canada, deux sports sont officiellement reconnus en vertu d'une loi du Parlement – le hockey, comme sport d'hiver, et la crosse, à titre de sport d'été. Le jeu de crosse a des racines historiques et culturelles dans notre pays.

Le jeu de crosse tire ses origines ici même, en Amérique du Nord. Diverses tribus et nations jouaient ce jeu pour remercier la force vitale du Créateur, honorant les Aînés et leur nation, bien avant que les Européens viennent s'établir dans le nouveau monde. Les nations amérindiennes jouaient le jeu de crosse sous une forme ou une autre, avec peu de règles de base. Parfois une vallée entière servait à un match avec balle et bâtons auquel participaient des centaines de personnes. Quand les premiers Européens ont tout d'abord observé un tel match, ils ont pensé qu'il s'agissait d'un jeu de guerre entre deux tribus, en raison de l'enthousiasme montré par les joueurs. Ce qui se passait réellement, c'était la résolution d'un conflit ou d'un différend entre des tribus au moyen d'un jeu de balle et de bâtons, qui fut plus tard connu sous le nom de « crosse ». Le nom vient du fait que le bâton courbé et pourvu d'un filet rappelait aux Jésuites « une crosse d'évêque ». Les Iroquois appelaient ce jeu « Tewaarathon » ou « Teiontsikwaeks ». Les Ojibways l'appelaient « Bagattaway ». D'autres tribus traduisaient le nom du jeu simplement pour signifier balle et bâton.

Avec l'arrivée de plus de colons d'Europe, on a commencé à remarquer le jeu joué par les Premières nations. Au Canada, la plupart des villes durant les années 1800 comptaient leur propre équipe de crosse. Pendant les années 1860, un Anglais du nom de

George Beers a transformé le jeu de crosse en un sport moderne avec des règlements précis. Ce fut suivi par la création de tout un ensemble d'organisations de crosse, qui se sont développées sur le plan national, ainsi qu'international.

Au Canada, au milieu des années 1930, la crosse s'était transformée de la crosse au champ en la crosse en stade (crosse en enclos). Au cours du dernier siècle, le jeu de crosse a été régi par l'Association canadienne de crosse, dont le mandat est d'établir les règles de conduite pour la crosse. Au début du siècle, la crosse est devenue un sport collégial et universitaire aux États-Unis, suivant l'introduction du sport par des équipes canadiennes et autochtones qui présentaient des matchs de démonstration avec leurs homologues américains. En 1869, une équipe mohawk de Kahnawake s'est rendue en Angleterre et a joué devant la reine Victoria. Le sport de la crosse a aussi été introduit dans d'autres pays du Commonwealth, dont l'Australie et la Nouvelle-Zélande.

De nos jours, la crosse est le sport qui présente la croissance la plus rapide au Canada. Chaque région du pays, y compris le grand nord, manifeste un grand intérêt pour le sport. L'Association canadienne de crosse est restée à l'avant-garde par la production des nouvelles règles du jeu de la crosse en enclos. Nous espérons que chaque organisation de crosse et organismes intéressés prendront le temps de se familiariser avec la nouvelle orientation.

C'est avec honneur et grande fierté que nous présentons ce nouveau manuel au nom de l'Association canadienne de crosse à tous les participants à ce sport au Canada.

# TABLE DES MATIÈRES

Règle 1 – LE TERRAIN .....	2
Règle 2 - LA SURFACE DE JEU .....	3
Règle 3 – LE BANC DES JOUEURS .....	4
Règle 4 - LE BANC DES PÉNALITÉS .....	6
Règle 5 – LES APPAREILS DE SIGNALISATION ET DE CHRONOMÉTRAGE .....	7
Règle 6 – LE BÂTON DE CROSSE .....	8
Règle 7 - LA BALLE.....	11
Règle 8 - LES BUTS.....	12
Règle 9 - LA TENUE .....	13
Règle 10 - LES CHAUSSURES DE CROSSE.....	14
Règle 11 - LA PROTECTION DE LA TÊTE.....	14
Règle 12 - L'ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT .....	16
Règle 13 - L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS .....	20
Règle 14 - LES ÉQUIPES .....	22
Règle 15 - LE CAPITAINE DE L'ÉQUIPE .....	24
Règle 16 - LES GARDIENS DE BUT .....	25
Règle 17 - LE PERSONNEL DE SOUTIEN (QUI NE JOUE PAS).....	27
Règle 18 - LA PROTECTION POLICIÈRE .....	28
Règle 19 - LE JEU .....	29
Règle 20 - LA PROLONGATION .....	30
Règle 21 - RETARD INHABITUEL.....	30
Règle 22 - NOMINATION DES OFFICIELS .....	30
Règle 23 - LES ARBITRES .....	31
Règle 24 - LE MARQUEUR OFFICIEL.....	33
Règle 25 - LE CHRONOMÉTREUR DE LA PARTIE.....	35
Règle 26 - LE CHRONOMÉTREUR DES 30 SECONDES .....	35
Manuel des règles de la crosse en enclos et études de cas	Janvier 2019

Règle 27 - LES JUGES DE BUT.....	36
Règle 28 - INJURE AUX OFFICIELS ET INCONDUITE.....	36
Règle 29 - AJUSTEMENTS DE L'ÉQUIPEMENT .....	38
Règle 30 - IMPRUDENCE ET ATTEINTE À LA SÉCURITÉ DU JEU .....	38
Règle 31 - BALLE HORS DU TERRAIN .....	39
Règle 32 - BALLE TOUCHANT UN ARBITRE .....	41
Règle 33 - MISE EN ÉCHEC LE LONG DE LA BANDE.....	41
Règle 34 - BÂTON BRISÉ / JOUER SANS BÂTON.....	42
Règle 35 - DONNER UN SIX-POUCES.....	44
Règle 36 - CHANGEMENT DE JOUEURS / TROP DE JOUEURS .....	45
Règle 37 - ASSAUT .....	48
Règle 38 - MISE EN ÉCHEC PAR DERRIÈRE.....	49
Règle 39 - JEU DANS LE TERRITOIRE DU GARDIEN DE BUT .....	50
Règle 40 - DOUBLE ÉCHEC.....	55
Règle 41 - RETARDER LA PARTIE.....	56
Règle 42 - DONNER DU COUDE.....	58
Règle 43 - MISES AU JEU .....	58
Règle 44 - TOMBER SUR LA BALLE / BALLE HORS DE VUE.....	61
Règle 45 - BAGARRE.....	62
Règle 46 – MAIN LIBRE .....	67
Règle 47 – BUTS ET AIDES .....	68
Règle 48 – INCONDUITE GROSSIÈRE .....	70
Règle 49 – MANIPULER LA BALLE DE LA MAIN.....	71
Règle 50 – BÂTON ÉLEVÉ.....	72
Règle 51 – RETENIR .....	73
Règle 52 – ACCROCHER.....	74
Règle 53 – BALLE NON RÉGLEMENTAIRE .....	74
Règle 54 – JOUEURS BLESSÉS .....	74

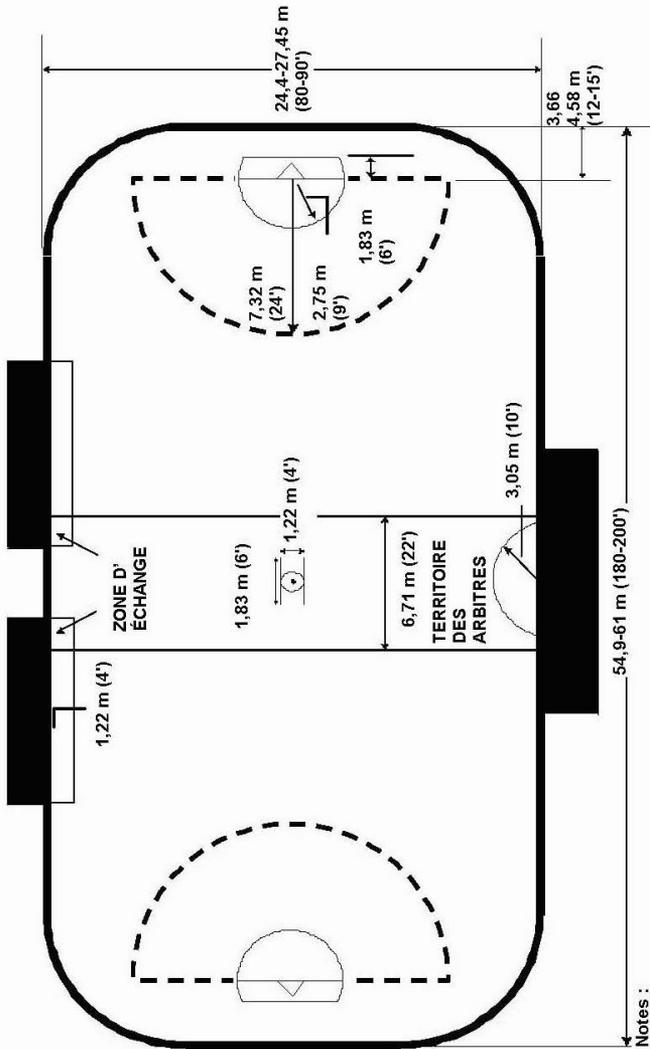
Règle 55 – OBSTRUCTION .....	76
Règle 56 – INTERFÉRENCE DE LA PART DES SPECTATEURS .....	80
Règle 57 – DONNER UN COUP DE PIED À UN JOUEUR .....	81
Règle 58 – JOUER LA BALLE DU PIED .....	81
Règle 59 – DONNER UN COUP DE GENOU .....	82
Règle 60 – QUITTER LE BANC DES JOUEURS OU DES PÉNALTÉS .....	82
Règle 61 – PLACER LA BALLE DANS LE BÂTON .....	85
Règle 62 – MALTRAITER LES OFFICIELS .....	85
Règle 63 - REFUSER DE JOUER.....	86
Règle 64 – CINGLER.....	87
Règle 65 – DARDER.....	89
Règle 66 – RÈGLE DES DIX SECONDES .....	90
Règle 67 – TROISIÈME HOMME DANS UNE ALTERCATION .....	92
Règle 68 – RÈGLE DES TRENTE SECONDES .....	93
Règle 69 – LANCER SON BÂTON.....	95
Règle 70 – TEMPS MORTS.....	97
Règle 71 – FAIRE TRÉBUCHER .....	99
Règle 72 - RUDESSE EXCESSIVE.....	100
Règle 73 – ENCERCLEMENT .....	101
Règle 74 – INFRACTIONS.....	101
Règle 75 – POSSESSION ET ATTRIBUTION DE LA POSSESSION .....	102
Règle 76 – PÉNALTÉS MINEURES.....	105
Règle 77 – PÉNALTÉS MAJEURES .....	109
Règle 78 – PÉNALTÉS DE 10 MINUTES POUR INCONDUITE .....	112
Règle 79 – PÉNALTÉS D'INCONDUITE DE PARTIE.....	113
Règle 80 - PÉNALTÉS DE MATCH .....	113
Règle 81 – EXPULSIONS.....	114
Règle 82 – PÉNALTÉS AU GARDIEN DE BUT .....	116

Règle 83 – PÉNALITÉS SIMULTANÉES .....	117
Règle 84 – PÉNALITÉS MULTIPLES .....	122
Règle 85 – APPEL DES PÉNALITÉS .....	123
Règle 86 – TIRS DE PÉNALITÉ .....	125
Règle 87- NARGUER.....	131
Règle 88- SAISIR LE PROTECTEUR FACIAL .....	131
BUTS ACCORDÉS .....	132
ANNEXE A : L'ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT.....	133
ANNEXE B: SIGNAUX DES OFFICIELS .....	135
ANNEXE C: CHAMPIONNATS ET PRIX DE L'ACC.....	143 -
ANNEXE D: RÈGLEMENTS – MOUSTIQUES (6 ans et moins).....	146 -
ANNEXE E: RÈGLEMENTS – ATOMES (7-8 ans).....	153 -
ANNEXE F: RÈGLEMENTS – NOVICES (9-10 ans) .....	160 -
ANNEXE G : RÈGLEMENTS – MAÎTRES .....	163 -
ANNEXE H : RÈGLES DE CROSSE EN ENCLOS FÉMININE .....	166 -
ANNEXE I : SPÉCIFICATIONS DES FILETS .....	172 -

**VEUILLEZ PRENDRE NOTE DE CE QUI SUIT :**

- 1. Pour les fins des Championnats nationaux de l'ACC, tous les renvois aux ligues mineures s'appliquent aux joueurs de la catégorie Midget et des catégories inférieures conformément à la politique de l'ACC.**
- 2. Les modifications ou les changements apportés à une règle ainsi que l'année du changement sont présentés entre parenthèses après le texte de la règle.**

Diagramme du terrain et marquage des lignes pour le jeu de l'ACC



Notes :

1. Toutes les lignes devraient être d'une largeur de 5,08 cm (2") et de couleur blanche.
2. Précisions pour les lignes pointillées : 5,08 cm (2") de large, 30,48 cm (12") de long, 10,16 cm (4") d'espace entre les lignes.
3. La ligne pointillée ne touche aucune partie des marques du territoire de but.
4. Le point de 5,08 cm (2") est marqué au centre du rayon de 60,96 cm (2') du cercle de mise au jeu.
5. Le territoire de but est un cercle découpé à 1,83 m (6') derrière la ligne du but.
6. La zone centrale est d'une largeur de 6,71 m (22').

## Règle 1 – LE TERRAIN

- (a) La crosse se joue dans une aire appelée le terrain. Le comité directeur de l'Association doit approuver toutes les éventuelles différences entre les caractéristiques du terrain et celles prévues dans les règlements, ou avec les dimensions indiquées sur le graphique de la page précédente.
- (b) Le terrain est délimité par une balustrade appelée la bande, qui peut être faite de bois, de plastique ou de tout autre matériau approuvé par l'ACC. La bande ne doit pas avoir plus de 1,22 m (4'), ni moins de 1,07 m (3' 6") de hauteur à partir du plancher. Le côté de la bande qui fait face au jeu doit être de couleur uniforme et libre de toute aspérité, obstacle ou objet qui risque de blesser les joueurs.
- (c) La bande est recouverte sur le dessus et entourée d'une clôture en grillage, ou faite d'un autre matériau convenable, d'une hauteur minimale de 1,83 m (6') sur les côtés et de 3,64 m (12') aux extrémités, qui a pour objet de conserver la balle en jeu.
- (d) Toutes les portes et portillons doivent s'ouvrir vers l'extérieur de la surface de jeu.

### SITUATION 1 – Règle 1a

**?** Quelle est la procédure quand des problèmes se présentent relativement au stade, p. ex. lignes mal tracées, mauvais fonctionnement des appareils de signalisation et de chronométrage, dimensions du stade?

**R** Tous les problèmes relatifs au stade ou à l'équipement devraient être notés en détail sur le formulaire de rapport d'état du stade qui sera remis avec la feuille de pointage officielle. Tout poteau autonome, poutre ou soutien vitré doit être matelassé. L'arbitre demandera du matelassage avant que le jeu ne se poursuive. Le matelassage devrait être vérifié avant le jeu et le jeu ne devrait pas commencer si des objets dangereux sont exposés.

### SITUATION 2 – Règle 1b et c

**?** Quelle est la procédure quand le grillage pend du plafond aux extrémités du stade et descend du côté de la vitre qui fait face au jeu?

**R** Faire passer le grillage du côté extérieur de la vitre et considérer tout ce qui touche le grillage comme hors du terrain. S'il n'est pas possible de bouger le grillage, tout ce qui est au-dessus de la vitre sera considéré hors du terrain.

**Remarque** : Tout le grillage est hors du jeu pour des préoccupations de sécurité et de responsabilité.

### SITUATION 3 – Règle 1

**?** Quelle est la procédure quand des morceaux de papier sont collés du côté de la vitre qui fait face aux spectateurs, derrière le filet, pour aider aux tireurs de l'équipe hôte en leur donnant une cible?

**R** Faire enlever les papiers, étant donné qu'il s'agit d'un avantage injuste.

### SITUATION 4 – Règles 1 et 31

**?** Qu'est-ce qui est considéré hors du terrain quand une extrémité du stade a un niveau de vitre ou de clôture et l'autre extrémité en a deux?

**R** Tout ce qui est au-dessus du premier niveau de clôture ou de vitre aux deux extrémités sera considéré hors du terrain si ce n'est pas égal.

## Règle 2 – LA SURFACE DE JEU

- (a) Toutes les lignes doivent être blanches et avoir 5,08 cm (2") de large. Leur emplacement est indiqué sur le graphique de la page précédente.
- (b) La surface de jeu est divisée en trois zones : la zone défensive, la zone centrale et la zone offensive, qui sont délimitées par les deux lignes qui sont parallèles aux lignes de but. La zone défensive d'une équipe est la zone offensive de l'autre équipe, et vice versa.
- (c) Le territoire du gardien de but se compose d'une ligne semi-circulaire ayant le but pour diamètre, ainsi que tout l'espace inclus dans ce demi-cercle. L'intérieur du territoire du gardien de but peut être peint d'une couleur pleine autre que le blanc.

## SITUATION 1 – Règle 2a

**?** Quelle est la procédure quand vous constatez que des lignes peintes dans le secteur des bancs ne sont pas de longueur égale et sont plus longues que le secteur des bancs?

**R** Des lignes peintes pour l'échange dans le secteur des bancs doivent être de longueur égale et pas plus longues que le secteur des bancs. Un rapport d'état du stade doit être envoyé à l'organisme directeur approprié.

## SITUATION 2 – Règle 2c

**?** Que faites-vous quand vous constatez que le rayon du territoire du gardien de but n'est pas correct ou que la ligne de fond ne se trouve pas à une distance minimum de 1,83 m (6') de la ligne de but?

Le territoire du gardien de but doit être un cercle d'un rayon de 2.74 m (9'), coupé à 1,83 m (6') derrière la ligne de but jusqu'au fond du territoire.

**R** Un rapport d'état du stade doit être envoyé à l'organisme directeur approprié. Des mesures correctives doivent être prises dans les plus brefs délais.

Si les deux équipes sont présentes dans le stade, signalez le problème aux deux équipes et avisez-les que la règle est la suivante : si le lancer provient de derrière le filet et que le joueur qui effectue le lancer a les deux pieds derrière la ligne de fond (prolongée), le but sera annulé et la possession sera attribuée au gardien de but. Si le joueur effectuant le lancer a au moins un pied devant la ligne de fond (prolongée), le but compte.

## Règle 3 – LE BANC DES JOUEURS

Le terrain est bordé de deux bancs semblables pour les joueurs. Ces deux bancs des joueurs sont situés du même côté du terrain, en face du banc des pénalités, et sont séparés physiquement l'un de l'autre. Chacun de ces bancs est muni de deux portillons, un à chaque extrémité qui ouvre vers l'intérieur du banc, et doit être

assez grand pour pouvoir asseoir tous les joueurs d'une équipe au complet. Sauf quand un joueur entre au banc ou en sort, les portillons doivent demeurer fermés et le loquet enclenché. Toute omission à cet égard entraînera une pénalité mineure de banc. Dans la zone d'échange, toute pénalité imposée en vertu de cette règle, dont on écope durant l'échange, s'accompagnera aussi d'une pénalité pour inconduite de partie.

### **SITUATION 1 – Règle 3**

**?** Qu'est-ce qui se passe si une des équipes laisse continuellement le portillon du banc des joueurs ouvert ou le loquet non enclenché?

**R** Si le portillon est ouvert, décernez une pénalité mineure de banc.

**R** Si un joueur est mis en échec à travers un portillon qui n'est pas enclenché, décernez une pénalité mineure de banc.

### **SITUATION 2 – Règle 3**

**?** Qui a le choix du banc des joueurs et du but à défendre?

**R** L'équipe hôte a le choix de la moitié du terrain qu'elle occupe et doit commencer la partie en utilisant le banc le plus proche de cette extrémité.

Lors de tout différend concernant les bancs ou les buts à défendre, les arbitres détermineront le banc et le but de chaque équipe.

### **SITUATION 3 – Règle 3**

**?** Qu'est-ce qui se produit lorsque l'équipe offensive retire son gardien de but pour ajouter un attaquant supplémentaire et le gardien de but se tient dans le portillon ouvert du banc?

**R** Donnez un avertissement et si la porte n'est pas fermée, appliquez le règlement 36(a) et attribuez la possession à l'équipe non fautive. (Assurez-vous que l'amorce du jeu n'enfreint pas la SITUATION 5 – règle 36a)

## SITUATION 4 – Règle 3

**?** Est-ce que A1 devrait écoper d'une pénalité d'inconduite de partie s'il commet une infraction digne d'une pénalité contre le porteur de la balle B1 ou lorsque les deux joueurs cherchent à obtenir une balle libre, pendant qu'ils se trouvent dans la zone d'échange?

**R** Non, parce que ni A1 ni B1 ne sont en train de faire un échange de joueurs. La pénalité contre A1 devrait être décernée de façon normale.

## Règle 4 – LE BANC DES PÉNALITÉS

Le terrain est bordé de deux bancs des pénalités distincts, un pour chaque équipe, situés de chaque côté de la zone du chronométrateur. Les bancs des pénalités sont situés dans la zone centrale, et ils doivent pouvoir accueillir dix personnes chacun, y compris les officiels hors terrain.

## SITUATION 1 – Règle 4

**?** Comment les bancs des pénalités sont-ils attribués?

**R** Une équipe occupera le banc des pénalités à la même extrémité du terrain que son banc des joueurs. Lors de tout différend concernant les bancs des pénalités, les arbitres détermineront le banc des pénalités de chaque équipe.

## SITUATION 2 – Règle 4

**?** Qui a accès au banc des pénalités?

**R**

1. Le marqueur officiel	2. Le chronométrateur de la partie
3. L'annonceur	4. Le chronométrateur des 30 secondes
5. Un membre accrédité de chaque équipe	6. Les joueurs pénalisés
7. L'arbitre de réserve	

## Règle 5 – LES APPAREILS DE SIGNALISATION ET DE CHRONOMÉTRAGE

- (a) Chaque terrain doit être muni d'une sirène ou d'un autre dispositif similaire convenable, ainsi que d'un chronomètre électrique, servant à tenir les spectateurs, les joueurs et les officiels de la partie au courant avec exactitude de tous les facteurs liés au temps pendant tout le déroulement de la partie.
- (b) Une sirène et un chronomètre distincts doivent être à la disposition du chronométreur des 30 secondes.
- (c) Des lampes électriques doivent être installées derrière chacun des buts pour les juges de but.

### SITUATION 1 – Règle 5a, b, & c

**?**

Qu'est-ce qui se passe s'il n'y a pas d'appareil de chronométrage électrique ou s'il ne fonctionne pas ?

**R**

Un chronomètre manuel peut être utilisé et l'arbitre devrait en informer les deux équipes. L'équipe visiteuse peut demander qu'un membre accrédité de son club en surveille le fonctionnement.

Si aucun chronomètre électrique n'est disponible le chronométreur de la partie devrait utiliser une sirène manuelle ou un sifflet.

Si un seul chronomètre électrique fonctionne, l'arbitre doit signaler aux deux équipes quel chronomètre des 30 secondes est le chronomètre officiel.

Le chronométreur des 30 secondes utilisera un drapeau ou une autre aide visuelle pour signaler aux équipes quand il reste dix secondes au chronomètre des 30 secondes.

Dans tous les cas, un rapport d'état du stade doit être envoyé à l'organisme directeur approprié.

## Règle 6 – LE BÂTON DE CROSSE

- (a) La tête et le manche du bâton de crosse doivent être conçus et faits d'un cadre de bois, de plastique ou d'un autre matériau. Sur ce cadre est tissé un filet de cuir souple, de nylon ou d'une autre matière. Les manches des bâtons de crosse (qui peuvent être remplacés) doivent être spécifiquement conçus et fabriqués pour le jeu de crosse. L'ACC doit approuver toutes les conceptions et tous les matériaux.
- (b) Les arbitres ne doivent pas autoriser l'utilisation de bâtons de crosse qui, selon eux, risquent de causer des blessures à cause de leur configuration ou de réparations. Les arbitres doivent faire rapport à l'organisme directeur approprié chaque fois qu'un bâton a été déclaré dangereux et retiré du jeu.
- (c) La longueur totale du bâton du joueur ne doit mesurer ni plus de 116,84 cm (46 "), ni moins de 101,6 cm (40 "). Sa largeur doit être entre 20,32 cm (8 ") et 11,43 cm (4,5 "). La largeur se mesure entre les bords intérieurs du cadre. Il est interdit d'adjoindre ou d'attacher quoi que ce soit à l'extérieur du bâton.

**Remarque :** *Dans le Pee Wee et les catégories inférieures, la longueur minimale du bâton est de 86,36 cm (34 ").*

- (d) Il est interdit de construire, de modifier ou de corder un bâton pour empêcher la balle d'être en jeu ou pour procurer à un joueur un avantage quelconque sur son adversaire.
- (e) Le bâton du gardien de but peut avoir n'importe quelle longueur, mais sa largeur ne doit pas dépasser 38,1 cm (15 "). Il est interdit d'adjoindre ou d'attacher quoi que ce soit à l'extérieur du bâton. La largeur se mesure entre les bords intérieurs du cadre.
- (f) Si un joueur utilise un bâton non réglementaire, il doit écopé d'une pénalité et son bâton est placé dans la zone du chronométrateur pendant le reste de la partie. Les officiels doivent mesurer ou examiner le bâton pendant le premier arrêt du jeu après que le capitaine ou le capitaine adjoint adverse en a fait la demande. Si une équipe a demandé la mesure d'un bâton et que celui-ci s'avère réglementaire, l'équipe en question écopé d'une pénalité mineure.

## SITUATION 1 – Règle 6d

? Quelles sont les mesures réglementaires du bâton du joueur ?

**R** La longueur totale du bâton du joueur ne doit mesurer ni plus de 116,84 cm (46 "), ni moins de 101,6 cm (40 "). Sa largeur doit être entre 20,32 cm (8 ") et 11,43 cm. (4,5 "). La largeur se mesure entre les bords intérieurs du cadre. Il est interdit d'ajouter ou d'attacher quoi que ce soit à l'extérieur du bâton. Pour les catégories Pee Wee et inférieures, la longueur minimale du bâton est de 86,36 cm (34 ")

## SITUATION 2 – Règle 6f

Pour mesurer un bâton de façon réglementaire, les conditions suivantes doivent être remplies :

- La mesure doit être demandée par un capitaine ou un capitaine adjoint.
- Le bâton doit être sur le terrain et utilisé pendant le jeu immédiatement avant la demande.
- L'arbitre doit pouvoir obtenir le bâton avant qu'il ne quitte le terrain.
- Une mesure, c.-à-d. longueur ou largeur, doit être stipulée dans la demande.

? Est-ce qu'un joueur ou un gardien de but peut être pénalisé pour avoir utilisé un bâton non réglementaire : (A – E)

**R** Par conséquent, la décision devrait être : (A – E)

<b>?</b>		<b>R</b>	
a)	sur le terrain pendant un jeu, avant le début de la partie?	a)	Non
b)	sur le banc?	b)	Non
c)	sur le banc des pénalités?	c)	Non
d)	après un tir de pénalité?	d)	Oui
e)	avant un tir de pénalité?	e)	Oui, voir la remarque.

**Remarque:** Seulement si le joueur qui fait le tir de pénalité était sur le terrain lorsque le tir de pénalité a été accordé. Si le tireur du tir de pénalité écope d'une pénalité, on doit l'interdire de faire ce tir. Un autre joueur qui était sur le terrain au moment de l'infraction fera le tir.

**SITUATION 3 – Règle 6f**

**?** Est-ce qu'un but peut être refusé à cause d'un bâton non réglementaire?

**R** Un bâton peut être mesuré après un but ou un tir de pénalité, mais en aucun cas le but ne sera refusé à cause d'un bâton non réglementaire.

**SITUATION 4 – Règle 6f**

**?** Où est-ce que le bâton est mesuré?

**R** Toutes les mesures de bâtons auront lieu dans le territoire des arbitres et il ne peut y avoir qu'une mesure de bâton par équipe par arrêt du jeu.

**SITUATION 5 – Règle 6**

**?** Quelle est la procédure si un arbitre demande à un joueur ou à un gardien de but de présenter son bâton pour le faire mesurer et que le joueur ou le gardien de but se rend plutôt au banc.

**R** Ne mesurez pas le bâton.  
Décernez une pénalité mineure pour conduite antisportive.

**SITUATION 6 – Règle 6a et b**

**?** Est-ce qu'un arbitre peut retirer un bâton qu'il considère dangereux (c.-à-d. avec un manche de hockey) de son propre chef sans qu'une demande ne soit faite?

**R** Oui, il peut et doit le faire! Si un arbitre retire un bâton dangereux de son propre chef, aucune pénalité ne sera décernée. Le joueur peut retirer la tête du bâton, mais le manche restera dans la zone du chronométreur jusqu'à la fin de la partie. Un rapport sur le bâton dangereux sera envoyé à l'organisme directeur approprié.

## SITUATION 7 – Règle 6a

**?** Qu'est-ce qui se passe quand l'équipe adverse demande un examen du manche d'un bâton et qu'il s'avère que c'est un manche de bâton de hockey?

**R** Il faut mettre le bâton dans la zone du chronométrateur. Le joueur peut retirer la tête du bâton, mais le manche restera dans la zone du chronométrateur jusqu'à la fin de la partie. Un rapport sur le bâton dangereux sera envoyé à l'organisme directeur approprié.

## SITUATION 8 – Règle 6d

**?** Qu'est-ce qui se passe si un bâton de crosse est modifié?

**R**

1. Un bâton de crosse qui a été modifié ou construit de façon à procurer un avantage à la mise au jeu, ne peut pas être utilisé pour les mises au jeu. Le joueur qui utilise ce bâton n'aura pas le droit de faire la mise au jeu.
2. Un bâton de crosse non réglementaire peut entraîner une pénalité en vertu de la règle 6.

Comment est-ce qu'un arbitre mesure un bâton qui fait l'objet d'une demande?

La balle qui pénètre dans le panier du bâton doit se déplacer librement de la tête du bâton jusqu'à l'arrêt de la balle au bout et doit reposer librement sur l'arrêt de la balle. Un bâton modifié de quelque façon que ce soit, pour que la balle demeure coincée dans le panier, sera considéré non réglementaire. Décernez une pénalité mineure et placez le bâton dans la zone du marqueur officiel pour le restant de la période. À moins que cela se passe à la fin de la partie, l'arbitre doit placer le bâton dans le vestiaire des arbitres sous clé jusqu'à la fin de la partie.

## Règle 7 – LA BALLE

Les balles utilisées pour tous les événements, les matchs et les séances d'entraînement sanctionnés par l'ACC doivent être conformes aux normes de l'ACC et approuvées par l'ACC.

## SITUATION 1 – Règle 7

? Que faites-vous quand vous vérifiez les balles avant une partie et vous vous rendez compte que quelques-unes sont blanches, d'autres oranges et certaines rouges?

**R** Le règlement de l'ACC exige que les balles approuvées soient de couleur unie. Ainsi toutes les couleurs susmentionnées sont réglementaires. Demandez aux officiels hors terrain d'utiliser toute une couleur avant d'en employer une autre. Informez les deux équipes avant de passer à la prochaine couleur.

## SITUATION 2 – Règle 7

? Qu'est-ce qui se passe si vous arrivez à un match et les balles ne sont pas conformes à la liste de balles approuvées, publiée par l'ACC?

<http://cla-fr.pointstreaksites.com/view/cla-fr/propos/quipement-1>

**R** Le match sera joué avec les balles disponibles et un rapport sera envoyé à l'organisme directeur approprié.

## Règle 8 – LES BUTS

- (a) Chaque but se compose de deux poteaux verticaux, éloignés de 1,22 m (4') l'un de l'autre, et joints par une barre horizontale rigide située à 1,22 m (4') du sol. Toutes les mesures sont prises de l'intérieur des barres. Les poteaux et la barre horizontale sont munis d'un filet en forme de cône dont les mailles doivent être inférieures à 3,81 cm (1,5"), accroché au sol à un point situé à 1,22 m (4') derrière le centre de la ligne de but. Le filet ne doit pas être tendu.

**Remarque:** Dans les ligues de crosse Junior B, Junior A, et Senior B, les deux poteaux verticaux sont éloignés de 1,37 m (4'6") et joints par une barre horizontale rigide située à 1,22 m (4') du sol. Toutes les mesures sont prises de l'intérieur des barres.

- (b) Les poteaux et la barre horizontale du but ont un diamètre nominal de 5,08 cm (2") et sont peints rouge.

### **SITUATION 1 – Règle 8a et b**

**?** Que faire si vous constatez des anomalies dans la fabrication du but?

**R** Si les poteaux et la barre horizontale ne sont pas conformes au règlement, un rapport d'état du stade doit être envoyé à l'organisme directeur approprié.

### **SITUATION 2 – Règle 8**

**?** Que faites-vous si les mailles sont d'une couleur autre que le blanc?

**R** Rien. La règle ne stipule pas une couleur particulière pour les mailles. Le noir, le vert, le bourgogne et le blanc sont permis.

<h2><b>Règle 9 – LA TENUE</b></h2>
------------------------------------

- (a) Chaque équipe doit porter une tenue uniforme et distinctive. Tous les joueurs doivent arborer leur numéro, qui doit mesurer au moins 25,4 cm (10") de haut dans le dos, et au moins 15,24 cm (6") sur le devant ou en haut des manches du chandail. Le capitaine et ses adjoints doivent respectivement arborer la lettre «C» ou la lettre «A» sur le devant de leur chandail. Ces lettres doivent mesurer au moins 10,16 cm (4") de haut. Les numéros qui apparaissent sur les casques, les gants, les chaussures et les autres pièces d'équipement des joueurs doivent correspondre au numéro figurant sur leur chandail et sur la feuille de pointage officielle.
- (b) Quand les couleurs des deux équipes sont en conflit, l'équipe hôte doit changer de couleur de chandail.
- (c) Pour la finale et les demi-finales de l'ACC, l'équipe qui se déplace doit aviser en temps utile l'autre équipe des couleurs qu'elle va porter.
- (d) Mis à part les gants, les genouillères et l'équipement protecteur de la tête, les joueurs doivent porter tout le reste de leur équipement sous leur tenue.

- (e) Tous les joueurs qui participent à l'échauffement d'avant-match doivent porter un uniforme de l'équipe, y compris un casque, un protecteur facial et des gants.

## Règle 10 - LES CHAUSSURES DE CROSSE

Il est interdit de porter des chaussures qui sont dangereuses (p. ex. avec des pointes métalliques).

## Règle 11 - LA PROTECTION DE LA TÊTE

- (a) Tous les joueurs (y compris les gardiens de but) doivent porter des casques approuvés qui conviennent à la crosse. Tous les joueurs de la même équipe doivent porter des casques de la même couleur.
- (b) (i) Tous les casques doivent être approuvés par NOCSAE ou l'ACN (CSA) munis d'une mentonnière, qui doit être correctement attachée pendant le jeu. Tout joueur qui perd son casque (à part le porteur de la balle) doit immédiatement se retirer du jeu et n'y revenir que lorsque son casque est attaché à nouveau. Si le porteur de la balle perd son casque mentonnière, l'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement. Si aucune pénalité n'est imposée, il y aura perte de possession et le joueur quittera la surface de jeu immédiatement. Toute infraction à cette règle entraîne une pénalité mineure.
- (ii) Les casques approuvés par l'ACN doivent rester dans l'état original du fabricant comprenant les protecteurs pour les oreilles. Les joueurs faisant des modifications aux casques approuvés par l'ACN écoperont d'une pénalité mineure et d'une pénalité d'inconduite de partie.
- (c) Tous les joueurs doivent porter un protecteur facial qui convient à la crosse, tel que spécifié dans la politique de l'ACC sur la sécurité et sur l'équipement. Les joueurs qui participent au jeu sans protecteur facial approuvé doivent écoper d'une pénalité mineure de deux minutes et d'une pénalité de dix minutes pour inconduite.
- (d) Dans les ligues de crosse mineures, tous les joueurs et gardiens de but doivent porter un protecteur buccal. Les joueurs ou gardiens de but qui participent au jeu sans protecteur buccal écoperont d'une pénalité mineure de deux minutes et d'une pénalité de dix minutes pour inconduite.

**Remarque:** *On recommande à tous les joueurs et gardiens de but évoluant dans les catégories supérieures aux ligues mineures d'utiliser un protecteur buccal.*

## SITUATION 1 – Règle 11

? Comment est-ce que la courroie de la mentonnière d'un joueur doit être portée?

**R** La configuration de la courroie de la mentonnière doit se conformer aux normes de sécurité énoncées par le Comité de l'équipement de l'ACC en vertu de la section 12 du Manuel d'exploitation de l'ACC. Toutes les courroies de mentonnières approuvées doivent être attachées de manière à ne pas pouvoir passer plus d'un doigt entre le menton du joueur et la courroie. L'utilisation de lacets, de ficelle ou de ruban n'est pas acceptable comme courroie. Les mentonnières doivent continuellement être en contact avec le menton durant le jeu. Les joueurs et les gardiens de but qui participent sur le terrain sans casque, courroie ou mentonnière bien configuré écoperont d'une pénalité de deux minutes pour équipement non réglementaire.

## SITUATION 2 – Règle 11b

? Est-ce qu'un joueur qui a perdu son casque et qui fait une montée doit immédiatement faire une passe ou un tir?

**R** Non. Le jeu est arrêté immédiatement et le joueur doit quitter la surface de jeu et être remplacé. Il y a perte de possession, à moins qu'il y ait pénalité à l'arrêt. Le chronomètre des 30 secondes sera remis à zéro.

? Que devriez-vous faire si le gardien de but perd son casque?

**R** Chaque fois que le gardien de but de l'équipe défensive perd son masque ou son casque, il faut immédiatement arrêter le jeu. Si l'équipe qui attaque est en possession de la balle, cette équipe est toujours en possession de la balle à la reprise du jeu. Dans tous les autres cas, reprenez la partie par une mise au jeu. Si c'est intentionnel de la part du gardien, décernez une pénalité mineure. Si un gardien sur la surface de jeu enlève intentionnellement une partie de son équipement de protection pendant qu'un joueur adverse fait une montée, accordez un tir de pénalité et décernez une pénalité pour inconduite grossière. (La pénalité mineure serait annulée par le tir de pénalité.)

## SITUATION 3 – Règle 11c

? Qu'est-ce qu'un casque approuvé?

**R** Tous les joueurs doivent porter des casques et des protecteurs faciaux approuvés. Les suivants ne sont pas approuvés :

- masques de genre football de tout type;
- tout casque à visière dont la visière dépasse le masque de plus de ½ pouce (1,27 cm);
- Les masques « cat-eye » qui ne sont pas approuvés par l'ACN.

Les types de casques et de masques suivants sont approuvés :

- ceux approuvés par l'Association canadienne de normalisation (ACN), de type standard pour le hockey sur glace, ou par la National Organizing Committee for Safety in Athletic Equipment (NOCSAE), de type standard pour la crosse et inchangé par rapport à leur état initial de fabrication. Ils doivent aussi être conformes aux normes de sécurité établies par le comité d'équipement de l'ACC, en vertu de la section 12 de la politique sur les opérations de l'ACC.

Le but de cette règle est d'éliminer les blessures faciales et dentaires. S'il y a des doutes à propos de la sécurité d'un protecteur facial ou d'un casque, il faut déterminer qu'il n'est pas réglementaire conformément à la règle 11C.

## Règle 12 – L'ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT

- (a) Mis à part le bâton, tout l'équipement que porte un gardien de but doit être conçu uniquement dans le but de protéger sa tête ou son corps. Il ne doit rien comporter qui l'aide indûment à exécuter sa tâche. L'ACC doit approuver toutes les conceptions et tous les matériaux.
- (a) Le gardien de but doit porter un protecteur facial approuvé, ainsi qu'un protecteur de gorge.
- (b) Le gardien de but doit porter des gants approuvés pour la crosse. Ces gants ne doivent être modifiés en aucune manière par rapport à leur état initial de fabrication.

**REMARQUE :** *Il est interdit de porter des mitaines d'attrape ou des gants bloqueurs.*

- (d) Le gardien de but peut utiliser des jambières approuvées de crosse. Cependant, il lui est interdit d'utiliser du feutre ou tout autre matériau au-delà du bord du protège-tibia.
- (e) Le gardien de but peut utiliser des épaulettes approuvées, un plastron, des protège-bras, des jambières et des pantalons. Ces protecteurs doivent épouser la forme de son corps et ils ne doivent rien comprendre qui procurerait au gardien de but un avantage indu.
- (f) Il est interdit au gardien de but de porter une ceinture abdominale ou un chandail qui dépassent sur les jambes par devant le pantalon au-dessous de l'aîne. Ainsi, tout tissu ajouté au chandail de l'équipe est proscrit.
- (g) Le gardien de but peut utiliser des chaussures renforcées approuvées pour protéger les orteils.
- (h) Le gardien de but doit revêtir tout son équipement protecteur au-dessous de sa tenue de gardien de but, à l'exception des gants, des protecteurs de tête, des chaussures et des jambières.
- (i) L'examen de l'équipement du gardien de but aura lieu pendant le premier arrêt du jeu après que le capitaine ou le capitaine adjoint en a fait la demande. Tout gardien de but portant de l'équipement non réglementaire doit écoper d'une pénalité majeure. Le gardien de but doit résoudre le problème avant de retourner au jeu à la première infraction. Une deuxième infraction du même gardien de but durant le même match mènera à une deuxième pénalité majeure, soit une inconduite de partie. Si une équipe a demandé la mesure d'une pièce d'équipement et que celle-ci s'avère réglementaire, l'équipe en question écoper d'une pénalité mineure de banc. Lors d'une pénalité mineure de banc, il faut qu'un joueur quelconque de l'équipe fautive (autre que les gardiens de but désignés) sorte du terrain, sans être remplacé, pendant deux minutes, à moins que la pénalité se termine plus tôt parce qu'un but a été marqué.

**Remarque:** *Voir l'annexe A du présent Manuel pour les dimensions de l'équipement selon la catégorie ou l'âge. Tout l'équipement selon la catégorie ou l'âge **DOIT** épouser la forme du corps.*

- (j) Le gardien de but ne peut pas recevoir de l'équipement lancé sur le terrain à partir de n'importe quel endroit de l'enclos, mais un de ses coéquipiers peut lui en passer sans qu'il ait à revenir au banc des joueurs. Tout gardien de but qui reçoit de l'équipement de manière non réglementaire en vertu de cette règle doit écoper d'une pénalité mineure, plus une pénalité de dix minutes pour inconduite. N'importe quel joueur se trouvant sur le terrain au moment de l'infraction peut servir les pénalités à purger.

## SITUATION 1 – Règle 12

1. Les gardiens de but ont le droit de porter seulement un plastron et un ensemble de protège-bras.
2. Ce plastron et ces protège-bras ne peuvent être modifiés en aucune manière par rapport à leur état initial de fabrication.
3. Aucun rembourrage supplémentaire ne peut être cousu, collé, attaché ou ajouté au plastron et aux protège-bras à tout endroit sur le plastron et les protège-bras.
4. Sous réserve de ce qui précède, il sera permis de porter des épaulettes en plus du plastron et des protège-bras, uniquement à des fins de protection.
5. Ces épaulettes ne peuvent pas comporter du rembourrage additionnel. Les épaulettes doivent aussi épouser la forme du plastron et des protège-bras du gardien de but.
6. Avec l'ajout des épaulettes, le plastron et les protège-bras du gardien de but ne devraient pas dépasser 7,6 cm (3") mesurés à partir de la peau.

## SITUATION 2 – Règle 12

**?** Comment est-ce qu'on demande l'examen de l'équipement du gardien de but?

**R** Toute demande pour examiner l'équipement d'un gardien de but doit être faite par un capitaine ou un capitaine remplaçant lorsqu'il se trouve sur le terrain. La demande peut seulement être faite durant un arrêt de jeu et le gardien de but qui doit faire l'objet de l'examen doit se trouver sur le terrain au moment de la demande. La demande doit être faite pour examiner un article de l'équipement du gardien de but :

- jambières;
- pantalons;
- plastron et protège-bras;
- gants.

**Remarque :** *Le maillot du gardien de but peut faire l'objet d'un examen en vertu de la situation 4 – règlement 12. Le casque du gardien de but peut faire l'objet d'un examen en vertu du règlement 11.*

### SITUATION 3 – Règle 12

**?** Quels critères sont utilisés lorsque l'équipe A demande une mesure d'une partie de l'équipement porté par le gardien de but de l'équipe B en vertu de la situation 2 – règlement 12?

**R** L'examen de l'équipement de tout gardien de but se composera de tous les éléments suivants :

- mesure de l'article demandé conformément à l'annexe A;
- inspection visuelle de la conformité de la partie demandée de l'équipement, à la discrétion de l'arbitre;
- inspection visuelle de tout équipement ajouté ou modifié de la partie demandée de l'équipement.

### SITUATION 4 – Règle 12f et 12i

**?** Que pouvez-vous faire si le chandail du gardien de but, avec ou sans extension, pend au-dessous de l'aine ou a des ailes sous les bras et pourrait de toute évidence aider à arrêter la balle.

**R** Considérez que le chandail est un équipement non réglementaire si une demande est faite par le capitaine de l'équipe adverse. Décernez une pénalité mineure au gardien de but et assurez-vous que le problème est corrigé. Il ne peut y avoir qu'une mesure du bâton, examen de l'équipement ou mesure de l'équipement par arrêt du jeu.

### SITUATION 5 – Règle 12i

Si une demande d'inspection est faite au bon moment (arrêt de jeu) et par la personne appropriée (capitaine ou capitaine adjoint) et le gardien de but se

trouve sur le terrain, l'arbitre demandera quel article de l'équipement du gardien de but doit être inspecté. Le capitaine ou le capitaine remplaçant ne peut choisir qu'un seul article.

Étant donné qu'il n'y a pas de dispositif universel de mesure, l'inspection ne peut porter que sur la conformité visuelle de l'équipement ainsi que sur la vérification de tout ajout.

En crosse mineure, un formulaire d'exemption approuvé par l'ACC, à propos de la taille adéquate de l'équipement, doit être joint à la feuille de pointage au début du match et l'équipe adverse doit être informée de son existence. Si un formulaire d'exemption approuvé par l'ACC ne peut être produit immédiatement, il n'y a aucun formulaire d'exception aux fins de l'inspection.

Une fois qu'il est établi qu'une inspection aura lieu, un arbitre accompagnera le gardien de but avec un représentant de chaque équipe à la salle des arbitres. L'autre arbitre restera sur le terrain et surveillera le reste des joueurs (qui devraient rester à leurs bancs).

Dans la salle des arbitres, l'arbitre examinera l'article d'équipement demandé des DEUX côtés du corps et vérifiera la conformité au corps en plus de s'assurer qu'aucune pièce ajoutée à l'équipement n'aiderait le gardien de but à arrêter la balle (voir les paragraphes 12a et 12e). Si l'arbitre détermine que l'équipement n'est pas réglementaire, la pénalité sera administrée lorsque tous les joueurs retourneront sur le terrain. Il informera le gardien de but que l'équipement doit être corrigé (à moins que ce ne soit la deuxième fois et le gardien de but est retiré du match). Si une inspection ne révèle aucune preuve de non-conformité ou d'ajout dans le but d'aider à arrêter la balle, une pénalité de retard de la partie sera administrée à l'équipe exigeant l'inspection lorsque l'arbitre retournera sur le terrain.

## **Règle 13 - L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS**

- (a) Tous les joueurs doivent porter des gants protecteurs, des épaulettes et des protège-bras, ainsi qu'un protecteur de reins, qui sont approuvés pour la crosse, tel que spécifié dans la politique de l'ACC sur la sécurité et sur l'équipement. Les joueurs qui participent au jeu sans être munis de tout l'équipement décrit ci-dessus doivent écoper d'une pénalité mineure de deux minutes et d'une pénalité d'inconduite de partie.
- (b) Il est interdit de porter de l'équipement fait de métal ou de tout autre matériau susceptible de causer des blessures. Les arbitres doivent interdire

le port de tout équipement qui, selon eux, risque de provoquer des blessures. Les arbitres doivent rapporter à l'organisme directeur approprié tous les cas de port d'équipement dangereux.

**Remarque:** *Il est interdit aux joueurs de porter des bijoux (p. ex. anneaux, boucles d'oreilles, colliers, chaînes). Les joueurs qui portent des bijoux doivent écoper d'une pénalité mineure de deux minutes et d'une pénalité d'inconduite de partie.*

**Remarque:** *Les articles qui signalent un problème médical sont exempts de la présente règle.*

- (c) Les arbitres doivent examiner l'équipement pendant le premier arrêt du jeu après que le capitaine ou le capitaine adjoint adverse en a fait la demande. Tout joueur portant de l'équipement non réglementaire doit écoper d'une pénalité mineure. Si une équipe a demandé la mesure d'une pièce d'équipement et que celle-ci s'avère réglementaire, l'équipe en question écoper d'une pénalité mineure de banc. Lors d'une pénalité mineure de banc, il faut qu'un joueur quelconque de l'équipe fautive (autre que les gardiens de but désignés) sorte du terrain, sans être remplacé, pendant deux minutes, à moins que la pénalité se termine plus tôt parce que l'équipe adverse a marqué un but.
- (d) Un joueur ne peut pas recevoir de l'équipement lancé sur le terrain à partir de n'importe quel endroit de l'enclos, mais doit obtenir de l'équipement au banc des joueurs. Tout joueur qui reçoit de l'équipement de manière non réglementaire en vertu de cette règle doit écoper d'une pénalité mineure, plus une pénalité de dix minutes pour inconduite. Les pénalités à purger peuvent être purgées par n'importe quel joueur (autre que les gardiens de but désignés).

## SITUATION 1 – Règle 13a

?

Est-ce qu'un arbitre peut enlever de l'équipement dangereux de son propre chef sans qu'on en fasse la demande?

**R**

Oui, il peut et doit le faire! Si un arbitre enlève l'équipement dangereux, aucune pénalité ne sera décernée, à moins que le même joueur ne commette une autre infraction avec le même équipement. Dans ce cas, une pénalité mineure sera décernée.

## SITUATION 2 – Règle 13a

**?** Qu'est-ce qui se passe quand l'équipe adverse demande un examen de l'équipement et il s'avère qu'il est dangereux?

**R** Il faut ordonner au joueur d'enlever l'équipement dangereux. Aucune pénalité ne sera décernée. Un rapport sur l'équipement dangereux sera envoyé à l'organisme directeur approprié. Il ne peut y avoir qu'une mesure du bâton, examen de l'équipement ou mesure de l'équipement par arrêt du jeu.

## Règle 14 - LES ÉQUIPES

- (a) Chaque équipe se compose de cinq (5) joueurs, d'un gardien de but désigné, et d'au plus treize (13) joueurs remplaçants et d'un gardien de but substitut, soit au total un maximum de vingt (20) joueurs. Toute équipe enfreignant cette règle doit écoper d'une pénalité mineure de banc de deux minutes, et les joueurs excédentaires doivent être expulsés de la partie. Lors d'une pénalité mineure de banc, il faut qu'un joueur quelconque de l'équipe fautive (autre que les gardiens de but désignés) sorte du terrain, sans être remplacé, pendant deux minutes, à moins que la pénalité se termine plus tôt parce que l'équipe adverse a marqué un but.
- (b) Seuls les joueurs en uniforme peuvent être inclus sur la feuille de pointage officielle. Un joueur peut entrer en jeu n'importe quand à condition d'être membre en règle de son équipe et que son nom ait été inscrit correctement sur la feuille de pointage officielle avant son entrée en jeu.

## SITUATION 1 – Règle 14

**?** Quelle est la procédure pour les incidents qui ont lieu avant ou après la partie?

**R** Tout incident ou altercation notable, qui a lieu pendant la période d'échauffement ou après la partie, sera noté sur un rapport spécial d'incident. La compétence de l'arbitre commence quinze (15) minutes avant le début prévu de la partie et se poursuit jusqu'à ce que les équipes aient quitté les vestiaires à la fin de celle-ci et toutes les pénalités seront décernées au besoin. Tout incident qui comporte un abus d'un arbitre ou d'un officiel hors terrain, à n'importe quel moment, sera documenté et signalé à l'organisme directeur approprié.

**SITUATION 2 – Règle 14a**

**?** Quel est le nombre minimum de joueurs et de gardien de but en uniforme que peut avoir une équipe pour jouer une partie sans déclarer forfait?

**R** Six, dont un doit être le gardien de but.

**SITUATION 3 – Règle 14b**

<b>?</b> Que devriez-vous faire si le nom d'un joueur n'est pas sur la feuille de pointage officielle et: (A – F)	
<b>R</b> Les erreurs flagrantes devraient être corrigées sans pénalité. Un joueur auquel on a attribué un mauvais numéro ou un joueur qui figure deux fois tandis que le nom d'un autre joueur est absent constituent des erreurs qui devraient être corrigées sans pénalité. Dans tous les cas où une pénalité mineure de banc est décernée en vertu de cette règle, le capitaine nommera le joueur qui écoperà de cette pénalité : (A – F)	
<b>?</b>	
<b>R</b>	
a)	il écoper d'une pénalité de banc?
a)	Ajouter son nom sur la liste – pas de pénalité.
b)	il écoper d'une pénalité ou marque un but ou on lui attribue une aide et son nom se trouve sur la feuille de pointage officielle sous un autre numéro?
b)	Corriger la feuille de pointage officielle – pas de pénalité.
c)	son numéro figure deux fois et un autre nom se trouve sur la liste?
c)	Corriger la feuille de pointage officielle – pas de pénalité.
d)	il écoper d'une pénalité?
d)	Ajouter son nom à la liste, décerner une pénalité additionnelle (mineure de banc).
e)	il marque un but ou on lui attribue une aide?
e)	Ajouter son nom à la liste, décerner une pénalité mineure de banc, accorder le but.
f)	il purge une pénalité pour le gardien de but?
f)	Ajouter son nom à la liste, décerner une pénalité additionnelle (mineure de banc)
<b>Remarque :</b> La clé pour éviter ces genres de problèmes est de s'assurer que le nombre de joueurs sur la feuille de pointage officielle correspond au	

nombre de joueurs sur le terrain au début de la partie!

## SITUATION 4 – Règle 14

**?** Est-ce qu'une équipe a le droit d'avoir plus d'un gardien de but en uniforme dans une partie?

**R** Oui, mais il ne peut y avoir que deux gardiens de but désignés sur la feuille de pointage officielle.

Pour pouvoir utiliser plus de deux gardiens de but dans une même partie, les critères suivants doivent s'appliquer :

- le maximum de 20 joueurs ne peut être dépassé;
- seulement deux gardiens de but peuvent être désignés à la fois.

Quand le troisième (et autre) gardien de but entre dans le jeu, un des gardiens de but auparavant désignés devient inadmissible à participer au jeu comme gardien de but.

## SITUATION 5 – Règle 14a

**?** Qu'est-ce qui se passe quand une équipe n'a pas assez de joueurs pour continuer la partie (en raison de pénalités, de blessures, de maladie, etc.)?

**R** La partie est adjugée à l'équipe adverse et un rapport complet est envoyé à l'organisme directeur approprié.

## Règle 15 – LE CAPITAINE DE L'ÉQUIPE

- (a) Chaque équipe doit choisir un capitaine et au plus deux capitaines adjoints, qui doivent être identifiés par la lettre «C» ou «A» sur leur chandail, ainsi que sur la feuille de pointage.
- (b) Seul le capitaine ou l'un de ses adjoints, qui se trouvait sur le terrain au moment de l'arrêt du jeu, aura le privilège de demander à l'arbitre l'interprétation d'un règlement qui a été appliqué. Toute infraction à ce paragraphe doit entraîner une pénalité d'inconduite de dix minutes.

Remarque : Dans le Pee Wee et les catégories inférieures, l'entraîneur en chef d'une équipe peut avoir le privilège de demander à l'arbitre l'interprétation d'un règlement qui a été appliqué, ce qui doit être fait avec respect et seulement durant un arrêt du jeu.

- (c) Les gardiens de but ainsi que les joueurs-entraîneurs ou les joueurs-gérants n'ont pas droit aux privilèges des capitaines et de leurs adjoints.

### **SITUATION 1 – Règle 15a**

**?** Est-ce qu'une équipe doit nommer un capitaine et deux capitaines adjoints?

**R** Une équipe doit nommer un capitaine, mais les capitaines adjoints sont facultatifs.

### **SITUATION 2 – Règle 15a**

**?** Quelle est la procédure quand un arbitre remarque qu'il n'y a pas de capitaine ou de capitaines adjoints sur la feuille de pointage officielle? Énoncez la procédure.

**R** Si aucun capitaine ou capitaine adjoint ne figure sur la feuille de pointage officielle, l'arbitre demandera à l'entraîneur d'identifier un capitaine et notera son nom sur la feuille de pointage officielle.

## **Règle 16 – LES GARDIENS DE BUT**

- (a) Chaque équipe a droit à un gardien de but désigné sur le terrain à la fois. On peut faire sortir le gardien de but désigné pour le remplacer par un joueur de champ. Ce substitut n'a pas droit aux mêmes privilèges que le gardien de but.
- (b) Chaque équipe doit disposer d'un gardien de but substitut désigné, prêt à jouer, se trouvant sur le banc des joueurs ou à proximité immédiate. Une équipe ne doit jamais avoir plus de deux gardiens de but désignés en même temps sur la feuille de pointage officielle.
- (c) Les gardiens de but qui souhaitent retourner au banc de leur équipe pour effectuer des réparations à leur équipement doivent y être autorisés par l'arbitre, après que ce dernier a inspecté l'équipement en question.

## SITUATION 1 – Règle 16

**?** Quelle est la différence entre un gardien de but et un joueur de champ?

**R** Un gardien de but doit être désigné comme tel sur la feuille de pointage officielle pour être soumis aux règles concernant les gardiens de but.

**Remarque** : Lorsqu'il se trouve en dehors de son territoire, le gardien de but ne peut pas utiliser son équipement additionnel pour rentrer dans un joueur. Traitez cette situation sévèrement.

## SITUATION 2 – Règle 16d

**?** Que devrait faire un officiel si le gardien de but ne demande pas la permission pour se rendre au banc des joueurs afin d'effectuer des réparations à son équipement?

**R** L'arbitre décernera une pénalité mineure au gardien de but pour avoir retardé la partie.

**Remarque** : Un arbitre devrait toujours surveiller les réparations de l'équipement et essayer de reprendre le jeu aussi rapidement que possible.

## SITUATION 3 – Règle 16

**?** Est-ce que des bouteilles d'eau sont permises sur le terrain près du filet du gardien de but?

**R** Non.

**Remarque** : *Quand une partie a lieu lorsqu'il fait chaud et humide, permettez au gardien de but d'aller se désaltérer au banc des joueurs.*

## Règle 17 – LE PERSONNEL DE SOUTIEN (QUI NE JOUE PAS)

- (a) Les seules personnes autorisées à se trouver au banc des joueurs sont les joueurs en tenue, ainsi que l'entraîneur et les soigneurs correctement habillés. Au maximum six (6) membres du personnel de soutien sont autorisés à se trouver au banc des joueurs.
- (b) Seul l'entraîneur en chef désigné sur la feuille de pointage sera autorisé à communiquer verbalement ou à adresser directement des commentaires verbaux aux arbitres. Si des commentaires verbaux de tout genre sont adressés aux arbitres par du personnel qui ne joue pas, autre que l'entraîneur en chef désigné, une pénalité mineure sera imposée à l'équipe fautive.
- (c) Si un membre quelconque du personnel de soutien pénètre sur le terrain pendant le jeu sans la permission de l'arbitre, son équipe doit écoper d'une pénalité mineure de banc. L'arbitre doit transmettre le rapport de l'incident à l'organisme directeur approprié. Lors d'une pénalité mineure de banc, il faut qu'un joueur quelconque de l'équipe fautive (autre que les gardiens de but désignés) sorte du terrain, sans être remplacé, pendant deux minutes, à moins que la pénalité se termine plus tôt parce que l'équipe adverse a marqué un but.
- (d) L'arbitre doit rapporter à l'organisme directeur approprié tout incident où un dirigeant d'une équipe a pénétré sur le terrain pendant le jeu sans sa permission.
- (e) À la fin de chaque période, tout le personnel de l'équipe qui joue et qui ne joue pas doit se rendre à ses vestiaires respectifs sans aucun contact verbal de tout genre avec les arbitres. Durant son retour sur le terrain, au début de toutes les périodes, tout le personnel de l'équipe qui joue et qui ne joue pas n'aura aucun contact verbal de tout genre avec les arbitres. Tout contact verbal de tout genre sera pénalisé par une pénalité mineure imposée à la personne fautive. En cas de deuxième contact verbal par la même équipe, pendant un match, l'entraîneur en chef écoperait d'une inconduite de partie. Un capitaine d'équipe aura toujours le droit d'exercer son privilège de discuter de la décision d'un arbitre, pendant une pause du jeu, en vertu du règlement 15 [b].

À noter : Tout arbitre qui n'applique pas ce règlement, comme énoncé ci-dessus, en abordant tout membre du personnel de l'équipe à ces moments, comme susmentionné, fera l'objet d'un rapport écrit du directeur général de

l'une ou l'autre équipe, adressé à l'organisme directeur approprié et au commissaire de la ligue.

Ce règlement s'applique à tous les niveaux de la crosse au-dessus de Midget.

## SITUATION 1 – Règle 17a

**?** Que signifie “correctement habillés”?

**R** Correctement habillés signifie que tous les joueurs, y compris le gardien de but désigné remplaçant, doivent porter des casques et des masques approuvés pendant qu'ils se trouvent au banc des joueurs.

## Règle 18 – LA PROTECTION POLICIÈRE

Le club hôte doit prévoir une protection policière adéquate en tout temps pour tous les joueurs et tous les arbitres et officiels hors terrain.

## SITUATION 1 – Règle 18

**?** Qu'est-ce qui se passe si un arbitre ou officiel hors terrain est menacé ou victime de voie de fait?

**R** Lorsqu'un arbitre ou un officiel hors terrain est menacé ou victime de voie de fait, il doit immédiatement communiquer avec le service de police et le signaler sur-le-champ à l'organisme directeur approprié.

## SITUATION 2 – Règle 18

**?** Est-ce que le contrôle que l'arbitre a du jeu englobe les spectateurs?

**R** Oui, au besoin, l'arbitre peut suspendre la partie jusqu'à ce que l'équipe hôte ait retiré un spectateur abusif.

## Règle 19 - LE JEU

- (a) La partie dure trois périodes de vingt (20) minutes de jeu chronométré, séparées par des entractes de dix (10) minutes. Chaque période commence par une mise au jeu au centre du terrain.
- (b) Le club hôte choisit la moitié de terrain qu'il occupe au début de la partie, et les équipes changent de côté à chaque nouvelle période.
- (c) La victoire est attribuée à l'équipe qui a marqué le plus de buts.

### SITUATION 1 – Règle 19a

- ?** Quelle est la procédure si une équipe est en retard pour une partie? L'autobus est coincé dans un embouteillage. L'équipe a téléphoné pour prévenir qu'elle arrivera 45 minutes après le début prévu du jeu. L'équipe hôte demande de remettre la partie.

**R** Si une partie est retardée plus longtemps que la durée désignée par l'autorité provinciale, l'arbitre remettra la partie si l'équipe non fautive en fait la demande.

**Remarque :** *Un arbitre doit signaler tous les débuts de jeu tardifs à l'organisme directeur approprié.*

### SITUATION 2 – Règle 19b

- ?** Qui a le choix du banc des joueurs et du but à défendre?

**R** L'équipe hôte a le choix de la moitié du terrain qu'elle occupe et doit commencer la partie en utilisant le banc le plus proche de cette extrémité.

Lors de tout différend concernant les bancs ou les buts à défendre, les arbitres détermineront le banc et le but de chaque équipe

### SITUATION 3 – Règle 19b

- ?** Quand est-ce que les équipes changent de moitié de terrain?

**R** Les équipes changent de moitié de terrain au début des deuxième et troisième périodes. Elles ne changent pas de moitié de terrain pour les périodes de prolongation.

## Règle 20 - LA PROLONGATION

- (a) Si la marque est égale à la fin du temps réglementaire, l'arbitre ordonne la poursuite de la partie après une pause de deux minutes. Le jeu se poursuit pendant une période complète de dix minutes de jeu chronométré. En ce qui concerne les parties de ligue de l'ACC, si la marque est encore égale à la fin de la première période de prolongation, il y a match nul.
- (b) Dans les éliminatoires de l'ACC, si la marque est encore égale à la fin de la première période de prolongation, la partie continue. Après un nouvel entracte de dix minutes, les équipes changent à nouveau de côté et disputent des périodes de vingt (20) minutes de jeu chronométré, espacées d'entractes de dix minutes, jusqu'à ce qu'un but soit marqué (victoire en prolongation).
- (c) Dans les parties d'un tournoi à la ronde, où la différence de buts sert à déterminer le classement final des équipes ex-aequo, toutes les périodes de prolongation sont disputées selon la règle de la victoire en prolongation.

## Règle 21 - RETARD INHABITUEL

Si un retard inhabituel se produit à moins de cinq minutes de la fin de la première ou de la deuxième période, l'arbitre peut décréter le début immédiat de l'entracte normal, le reste de la période étant disputé à la reprise du jeu. Au retour au jeu, les équipes sont du même côté du terrain, et ce jusqu'à la fin de cette période. Les équipes changent alors de côté et commencent immédiatement la période suivante.

## Règle 22 - NOMINATION DES OFFICIELS

L'organisme directeur approprié, ou son délégué, nomme pour chaque partie deux arbitres, ainsi que les officiels hors terrain suivants : le chronométreur de la partie, le chronométreur des 30 secondes, le marqueur officiel et deux juges de but. Un des arbitres est l'arbitre en chef, qui effectue la mise au jeu au début de chaque période pour indiquer son autorité. En cas de désaccord, sa décision est exécutoire.

## Règle 23 - LES ARBITRES

- (a) Les arbitres ont le contrôle intégral de la partie, y compris de tous les participants, et ils appliquent les règlements tels qu'énoncés dans le présent Manuel des règles. La compétence de l'arbitre commence quinze (15) minutes avant le début prévu de la partie et se poursuit jusqu'à ce que les équipes aient quitté les vestiaires à la fin de celle-ci.
- (b) Les arbitres doivent porter la tenue officielle des arbitres.
- (c) Les arbitres doivent être impartiaux.
- (d) Les arbitres doivent prévenir les équipes trois (3) minutes avant le début prévu de chaque période.
- (e) Les arbitres doivent garantir que tous les joueurs sont adéquatement équipés et qu'ils utilisent de l'équipement réglementaire et approuvé.
- (f) Les arbitres doivent s'assurer que tous les officiels hors terrain sont en place et que les appareils de signalisation et de chronométrage fonctionnent correctement.
- (g) Les arbitres doivent rapporter toutes les pénalités, buts et aides au marqueur officiel. Si le but est contesté, l'arbitre peut consulter le juge de but.
- (h) Les arbitres doivent s'assurer que seuls les joueurs en tenue sont inscrits sur la feuille de pointage officielle.
- (i) Les arbitres doivent s'assurer que les joueurs des deux équipes sont séparés sur le banc des pénalités.
- (j) Si un arbitre se blesse pendant le jeu, si bien qu'il ne peut plus s'acquitter de ses tâches, le jeu doit immédiatement s'arrêter. Si un arbitre ne peut pas terminer la partie, le deuxième arbitre a le droit de nommer un remplaçant, s'il le juge nécessaire ou si un des deux entraîneurs le demande.
- (k) Si aucun des deux arbitres désignés n'est présent au début de la partie, les entraîneurs des deux équipes doivent se mettre d'accord sur des arbitres substitués. Si les arbitres dûment désignés arrivent en cours de partie, ils doivent remplacer immédiatement les arbitres temporaires.
- (l) Les arbitres doivent faire rapport rapidement et de façon détaillée, à l'organisme directeur approprié, des circonstances des incidents suivants :

- (i) quand un joueur utilise de l'équipement qui peut provoquer une blessure (règle 13b);
- (ii) quand un membre du personnel de soutien pénètre sur le terrain sans la permission de l'arbitre pendant une période de jeu (règle 17(b) et (c));
- (iii) quand un participant à la partie fait un geste indécent (règle 48 (a) (ii));
- (iv) quand un membre du personnel de soutien est expulsé de la partie (règle 28 (b));
- (v) quand quelqu'un tente de blesser quelqu'un d'autre (règle 30);
- (vi) quand la balle est lancée intentionnellement hors du terrain (règle 41 (c));
- (vii) quand quelqu'un commet une inconduite grossière (règle 48);
- (viii) quand un joueur ou un membre du personnel de soutien participe à une altercation avec un spectateur (règles 45 (d) et 56 (a));
- (ix) quand un ou plusieurs joueurs quittent le banc des joueurs ou celui des pénalités pendant une altercation (règle 60 (c) et (g));
- (x) quand quiconque moleste un arbitre ou un officiel hors terrain (règle 62);
- (xi) quand une équipe refuse de commencer à jouer (règle 63 (a));
- (xii) quand des joueurs se bagarrent en utilisant leur bâton (règle 64 (b));
- (xiii) quand un bâton est lancé intentionnellement hors du terrain (règle 69 (c));
- (xiv) quand quelqu'un écope d'une pénalité de match (règle 80).

## SITUATION 1 – Règle 23

**?** Est-ce que le contrôle que l'arbitre a du jeu englobe les spectateurs?

**R** Oui, au besoin, l'arbitre peut suspendre la partie jusqu'à ce que l'équipe hôte ait retiré un spectateur abusif.

## Règle 24 – LE MARQUEUR OFFICIEL

- (a) Le marqueur officiel doit s'assurer avant le début de la partie que les noms et prénoms de tous les joueurs en tenue de chaque équipe sont bien inscrits sur la feuille de pointage officielle. Le capitaine et les capitaines adjoints, ainsi que le gardien de but et le gardien de but substitut, doivent tous être désignés sur la feuille de pointage officielle. Le marqueur officiel doit remplir tous les endroits pertinents de la feuille de pointage officielle (p. ex. séries, date, etc.), et l'entraîneur ou le gérant de chaque équipe doit la signer, puis les arbitres doivent la vérifier.
- (b) Le marqueur officiel doit consigner exactement toutes les pénalités, tous les buts et aides, ainsi que le moment correspondant, aux endroits prévus à cet effet sur la feuille de pointage officielle. Il doit également indiquer à quel moment le ou les gardiens de but substitués sont entrés en jeu, et quand ont eu lieu les temps morts.
- (c) Le marqueur officiel doit veiller à ce que tous les buts, aides, pénalités, tirs de pénalité, ainsi que les motifs pour lesquels des buts sont refusés, soient bien annoncés au moyen du système de sonorisation.
- (d) Pendant la partie, le marqueur officiel doit informer les arbitres chaque fois qu'un joueur ou un gardien de but écope de :
- sa cinquième pénalité;
  - sa deuxième pénalité majeure; ou
  - sa deuxième pénalité de dix minutes pour inconduite.
- (e) Le marqueur officiel et la feuille de pointage officielle doivent se trouver au niveau du terrain.
- (f) À la fin de la partie, le marqueur officiel doit remplir toutes les informations pertinentes, y compris un résumé des pénalités, des buts et des aides, tels que notés sur la feuille de pointage officielle. Il doit recueillir toutes les signatures nécessaires des officiels hors terrain, et présenter la feuille de pointage officielle aux arbitres pour qu'ils la signent.

Il doit alors distribuer des copies de la feuille de pointage officielle à l'organisme directeur approprié, ainsi qu'aux équipes hôte et visiteuse.

## SITUATION 1 – Règle 24d

**?** Quelles sont les situations que le marqueur officiel doit immédiatement signaler aux arbitres?

### **R**

- Quand un participant à la partie fait un geste indécent. (Règle 48 (a)(ii))
- Quand quelqu'un commet une inconduite grossière. (Règle 48)
- Quand un joueur ou un membre du personnel de soutien participe à une altercation avec un spectateur. (Règles 45(d) et 56(a))
- Quand un ou plusieurs joueurs quittent le banc des joueurs ou celui des pénalités pendant une altercation. (Règle 60(c) et (g))
- Quand quiconque moleste un arbitre ou un officiel hors terrain. (Règle 62)
- Quand un bâton est lancé intentionnellement hors du terrain. (Règle 69 (c))

## SITUATION 2 – Règle 24d

**?** Qui est responsable du secteur du banc des pénalités?

### **R**

Le marqueur officiel sera responsable des officiels hors terrain, à moins qu'il n'y ait un arbitre de réserve présent et, dans ce cas, l'arbitre de réserve sera responsable.

## SITUATION 3 – Règle 24d

**?** Quelles sont les pénalités que le marqueur officiel doit immédiatement signaler aux arbitres?

### **R**

<u>Pénalité</u>	<u>Conséquence</u>
Cinquième pénalité	Expulsion
Deuxième pénalité majeure	Inconduite de partie
Troisième pénalité majeure	Deuxième inconduite de partie
Deuxième pénalité de dix minutes pour inconduite	Inconduite de partie

## SITUATION 4 - Règle 24f

**?** Qui est responsable de signer et d'approuver la feuille de pointage officielle remplie.

**R** Les arbitres doivent vérifier et approuver la feuille de pointage officielle remplie avant de la signer après la partie. Le marqueur officiel est responsable de tenir à jour, de remplir et de distribuer la feuille de pointage officielle remplie et signée.

## Règle 25 - LE CHRONOMÉTREUR DE LA PARTIE

- (a) Le chronométrateur de la partie contrôle le déroulement officiel du jeu et la durée de toutes les pénalités. Il déclenche le chronomètre quinze minutes avant le début de la partie, ainsi que pendant tous les entractes.
- (b) Le chronométrateur de la partie indique au marqueur officiel le moment auquel commencent et s'achèvent toutes les pénalités. Sur demande, il donne aux joueurs pénalisés des informations exactes au sujet de la durée de pénalités qu'il leur reste à purger. Le chronométrateur de la partie est seul habilité à indiquer aux joueurs pénalisés qu'ils peuvent quitter le banc des pénalités.
- (c) Le chronométrateur de la partie doit informer les arbitres, qui à leur tour informeront les deux équipes, quand il reste trois minutes à chaque entracte.

## Règle 26 - LE CHRONOMÉTREUR DES 30 SECONDES

- (a) Le chronométrateur des 30 secondes doit être muni d'un chronomètre distinct (chronomètre des 30 secondes), ainsi que d'une sirène grâce à laquelle il prévient les arbitres chaque fois qu'il y a infraction à la règle des 30 secondes.
- (b) Le chronométrateur des 30 secondes fait fonctionner le chronomètre des 30 secondes pendant les situations d'infériorité numérique pour aider les arbitres à gérer la règle des 10 secondes. Cependant, ce sont les arbitres qui arrêtent le jeu (par conséquent la sirène ne doit pas retentir).

- (c) Le chronométrateur des 30 secondes fait fonctionner le chronomètre des 30 secondes pendant toutes les situations de possession.

## SITUATION 1 – Règle 26b

? Qui aide en ce qui concerne la règle des 10 secondes?

**R** Le chronométrateur des 30 secondes aidera les arbitres à gérer la règle des 10 secondes en faisant fonctionner le chronomètre des 30 secondes jusqu'à l'entrée de la balle dans la zone offensive ou jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 18 secondes au chronomètre.

L'arbitre doit siffler et appliquer la règle des 10 secondes.

**Remarque :** Consultez la Règle 5, Situation 1.

## Règle 27 – LES JUGES DE BUT

- (a) Derrière chaque but, à l'extérieur du terrain, il doit y avoir une cage adéquatement protégée. Deux personnes, qui ne sont membres d'aucune des deux équipes en présence, sont nommées juges de but. Il ne changent pas de côté pendant la partie, et seuls les arbitres peuvent les remplacer.
- (b) En cas de contestation d'un but, l'arbitre peut demander au juge de but si la balle a pénétré dans le but et si elle a franchi entièrement la ligne de but. Dans tous les cas, la décision de l'arbitre est exécutoire.

## Règle 28 – INJURE AUX OFFICIELS ET INCONDUITE

- (a) Tout joueur ou gardien de but qui manque de respect envers un arbitre suite à une décision, ou qui jure, ou injurie ou insulte quiconque dans le stade, doit écoper d'une pénalité mineure / pénalité de 10 minutes pour inconduite. Tout joueur ou gardien de but qui manque de respect envers un arbitre suite à une décision, ou qui jure, ou injurie ou insulte quiconque dans le stade, doit écoper d'une pénalité de 10 minutes pour inconduite.
- (b) Si un membre du personnel de soutien, ou un joueur ou gardien de but non identifié se trouvant sur le banc des joueurs, commet une telle infraction, l'équipe fautive écope d'une pénalité mineure de banc. Si un membre du

personnel de soutien récidive après avoir écopé d'une pénalité mineure de banc, il doit écopé d'une pénalité d'inconduite de partie. Cette pénalité doit être rapportée à l'organisme directeur approprié. Lors d'une pénalité mineure de banc, il faut qu'un joueur quelconque de l'équipe fautive (autre que les gardiens de but désignés) sorte du terrain, sans être remplacé, pendant deux minutes, à moins que la pénalité se termine plus tôt parce que l'équipe adverse a marqué un but.

- (c) Tout joueur ou gardien de but qui tente d'inciter, par ses gestes ou ses paroles, un adversaire à écopé d'une pénalité ou d'une pénalité supplémentaire, doit écopé d'une pénalité mineure pour conduite anti-sportive. Tout joueur ou gardien de but qui récidive après la pénalité mineure doit écopé d'une pénalité de dix minutes pour inconduite.
- (d) Si un joueur ou gardien de but ou un membre du personnel de soutien, se trouvant à proximité du banc des joueurs, lance quoi que ce soit sur le terrain pendant le jeu ou pendant un arrêt du jeu, l'équipe fautive écope d'une pénalité mineure de banc. Lors d'une pénalité mineure de banc, il faut qu'un joueur quelconque de l'équipe fautive (autre que les gardiens de but désignés) sorte du terrain, sans être remplacé, pendant deux minutes, à moins que la pénalité se termine plus tôt parce que l'équipe adverse a marqué un but.
- (e) Tout joueur ou gardien de but qui envoie la balle intentionnellement (du pied ou autrement) hors de la portée d'un arbitre qui tente de la récupérer doit écopé d'une pénalité de dix minutes pour inconduite.
- (f) Sauf pour aller au banc des pénalités, tout joueur qui pénètre ou reste dans le territoire des arbitres, pendant que l'arbitre confère avec un homologue, doit écopé d'une pénalité de dix minutes pour inconduite. Ce territoire est situé devant le banc du chronométrateur.

## **SITUATION 1 – Règle 28**

<u>Quelle serait la bonne décision dans les situations suivantes?</u>	
<u>situation</u>	<u>bonne décision</u>
Le joueur utilise un langage blasphématoire ou obscène sans s'adresser à aucune personne en particulier	Pénalité de 10 minutes pour inconduite (28a)
Le joueur profère des jurons ou des obscénités à l'endroit d'un officiel	Pénalité de 10 minutes pour inconduite (28a)

Le joueur profère des jurons ou des obscénités à l'endroit d'un adversaire ou d'un membre du personnel au banc d'une équipe	Pénalité mineure de deux minutes (28c)
Un membre du personnel au banc d'une équipe profère des jurons ou des obscénités à l'endroit de l'équipe adverse	Pénalité mineure de deux minutes (28b)
Un membre du personnel au banc d'une équipe profère des jurons ou des obscénités à l'endroit d'un officiel	Pénalité mineure de deux minutes. Si le comportement persiste ou se reproduit, une inconduite de partie sera décernée. (28b)

## Règle 29 - AJUSTEMENTS DE L'ÉQUIPEMENT

Les ajustements de l'équipement ou des bâtons ne doivent pas provoquer d'arrêt ou de retard du jeu. Cependant, après un arrêt de jeu, le gardien de but peut, s'il a obtenu la permission de l'arbitre, ajuster ou réparer son équipement ou son bâton.

## Règle 30 - IMPRUDENCE ET ATTEINTE À LA SÉCURITÉ DU JEU

Tout joueur ou gardien de but qui agit de façon imprudente ou qui met en danger un adversaire, un officiel, un entraîneur, un gérant ou un soigneur, doit écopier d'une pénalité de match. Un rapport doit être envoyé à l'organisme directeur approprié.

### SITUATION 1 - Règle 30

**?** Quelles règles peuvent aussi être invoquées comme imprudence et atteinte à la sécurité du jeu?

**R** Les règles suivantes peuvent aussi être invoquées comme imprudence et atteinte à la sécurité du jeu :

Règle 33 – Mise en échec le long de la bande	Règle 40 – Double échec	Règle 59 – Donner un coup de genou
Règle 35 – Donner un six-pouces	Règle 45 – Bagarre	Règle 64 – Cingler
Règle 37 – Assaut	Règle 50 – Bâton élevé	Règle 65 – Darder
Règle 38 – Mise en échec	Règle 57 – Donner un	Règle 72 – Rudesse

par derrière	coup de pied à un joueur	excessive
--------------	--------------------------	-----------

### SITUATION 2 – Règle 30

**?** Est-ce qu'un membre du personnel de soutien peut écoper d'une pénalité de match?

**R** Oui, une pénalité de match peut être décernée à :

1. un officiel d'équipe
2. un entraîneur
3. un gérant
4. un soigneur
5. tout membre du personnel au banc

### SITUATION 3 – Règle 30

**?** Quelle est la procédure si vous remarquez qu'un combattant porte une bague pendant une altercation?

**R** Tout joueur mêlé à une altercation qui porte des bagues, du ruban ou tout autre matériel écoperà d'une pénalité de match.

### SITUATION 4 – Règle 30

**?** Quelle est la procédure si vous remarquez qu'un combattant porte une bague pendant une altercation?

**R** Tout joueur mêlé à une altercation qui porte une bague, du ruban ou tout autre matériel sur n'importe quelle partie de la main écoperà d'une pénalité de partie. De plus, tout joueur mêlé à une altercation qui porte du ruban, un appareil orthopédique pour le bras ou le poignet ou tout autre matériel éloigné du poignet écoperà d'une pénalité de partie. Tout joueur qui enlève intentionnellement du ruban ou tout autre matériel de son poignet après une altercation, mais avant l'examen de l'arbitre écoperà d'une pénalité de partie.

## Règle 31 – BALLE HORS DU TERRAIN

- (a) Tant qu'elle n'a pas touché quelque chose qui est hors du terrain, la balle n'est pas considérée hors du terrain. Un joueur peut récupérer une balle avec son bâton même si elle a franchi la balustrade.
- (b) Si la balle est hors du terrain ou se coince dans la clôture, l'arbitre attribue la possession à un adversaire situé à proximité du joueur ou gardien de but qui a touché la balle en dernier avant qu'elle sorte. Ce joueur prend

possession de la balle à un endroit désigné, situé le plus près possible de l'endroit où la balle est sortie. Si l'arbitre n'est pas certain du joueur qui a touché la balle en dernier, ou si les arbitres ne sont pas d'accord à ce sujet, il y a une mise au jeu.

### SITUATION 1 – Règles 31 et 68a Remarque

<b>?</b> Qu'est-ce qui se passe si: (A – B)			
<b>R</b> La décision correcte est: (A – B)			
<b>?</b>		<b>R</b>	
a)	la balle rebondit sur la balustrade, frappe ensuite la barre horizontale et sort du terrain?	a)	Possession au gardien de but dans son territoire. Consultez : Règle 75, Situation 3
b)	la balle rebondit sur la balustrade, frappe ensuite le gardien de but et sort du terrain?	b)	Possession à l'équipe offensive.

### SITUATION 2 – Règle 31c

<b>?</b> À qui attribue-t-on la possession lorsqu'un lancer : (A – B)			
<b>R</b> La décision correcte est : (A – B)			
<b>?</b>		<b>R</b>	
a)	frappe le poteau et la balle rebondit sur le sol et sort ensuite du terrain à l'autre extrémité?	a)	La possession est attribuée à l'équipe offensive là où la balle est sortie du terrain.
b)	frappe le gardien de but et la balle rebondit sur le sol et sort du terrain à l'autre extrémité?	b)	La possession est attribuée à l'équipe offensive là où la balle est sortie du terrain.

**REMARQUE :** *En crosse mineure, quand la balle frappe le casque, le protecteur facial ou le protecteur de gorge du gardien de but, la possession sera attribuée au gardien de but dans son territoire. Règle 54 (d)*

### SITUATION 3 – Règle 31a, Règle 1

**?** Que faites-vous quand le stade a différentes hauteurs de vitre ou de clôture à chaque extrémité?

**R** Si les deux équipes sont présentes dans le stade, signalez le problème aux deux équipes et avisez-les de la solution proposée par l'arbitre pour la partie en question.

## Règle 32 – BALLE TOUCHANT UN ARBITRE

- (a) Une balle, qui touche un arbitre, est considérée en jeu.
- (b) Si un but est marqué parce que la balle dévie directement ou indirectement sur l'arbitre et dans le but, le but ne sera pas accordé. La partie reprendra par une mise au jeu.
- (c) Si la balle touche un arbitre et rebondit hors du terrain, une mise au jeu aura lieu.

### SITUATION 1 – Règle 32

**?** Quelle est la définition de “rebond direct sur un arbitre et dans le but”?

**R** Une balle sera considérée rebondir directement sur un arbitre et dans le but si elle ne touche aucun joueur autre que le gardien de but avant d'entrer dans le but.

## Règle 33 – MISE EN ÉCHEC LE LONG DE LA BANDE

- (a) Tout joueur ou gardien de but qui met en échec, donne un double échec, pousse ou fait trébucher un adversaire de telle manière que ce dernier donne violemment contre la bande, doit écoper d'une pénalité majeure.

**REMARQUE :** *Faire rouler le long de la bande le porteur de la balle qui tente de se faufiler dans une ouverture trop étroite ne constitue pas une mise en échec le long de la bande.*

- (b) Si la mise en échec visait à blesser l'adversaire, le joueur ou gardien de but fautif doit écoper d'une pénalité de match.

## Règle 34 - BÂTON BRISÉ / JOUER SANS BÂTON

- (a) Tout gardien de but ou tout joueur qui joue avec un bâton brisé doit écoper d'une pénalité mineure. Si le bâton d'un joueur est brisé, celui-ci doit le lâcher immédiatement, et il peut continuer à jouer. Un gardien de but peut continuer à jouer avec un bâton brisé à condition que son bâton et lui demeurent entièrement dans le territoire du gardien de but. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.

**REMARQUE :** *Le bâton est considéré brisé quand l'arbitre pense qu'il est dangereux ou qu'il ne convient pas au jeu normal.*

- (b) Si un joueur ou un gardien de but perd son bâton, il peut continuer à jouer.
- (c) Un joueur dont le bâton est brisé n'a pas le droit de récupérer un bâton lancé sur le terrain de n'importe où, mais il doit en récupérer un au banc des joueurs. Un gardien de but dont le bâton est brisé n'a pas le droit de récupérer un bâton lancé sur le terrain de n'importe où, mais il peut recevoir un bâton d'un de ses coéquipiers, sans avoir à revenir au banc des joueurs. Tout joueur ou gardien de but enfreignant cette règle doit écoper d'une pénalité mineure, ainsi que d'une pénalité de dix minutes pour inconduite.

N'importe quel joueur se trouvant sur le terrain (autre que les gardiens de but désignés) peut servir les pénalités à purger. Les pénalités au gardien de but sont purgées par deux joueurs qui se trouvaient sur le terrain au moment de l'infraction. Le premier purge la pénalité mineure et l'autre purge la pénalité pour inconduite après l'expiration de la pénalité mineure.

### SITUATION 1 – Règle 34a

**?** Le joueur A1 met en échec le joueur B1 et on entend un craquement. À la fin du jeu, le capitaine de l'équipe B vous demande de vérifier le bâton. Il est fendu et dangereux.

**R** Une pénalité mineure sera décernée au joueur pour avoir joué avec un bâton brisé et dangereux (si cela est déterminé à la suite d'une demande précise de l'équipe adverse). Si la demande d'inspection révèle que le

bâton n'est ni brisé ni dangereux, une pénalité mineure de banc sera décernée à l'équipe qui a fait la demande. Le bâton doit subir cette inspection avant de sortir du terrain.

## SITUATION 2 – Règle 34a

**?** Pendant qu'il joue avec un bâton brisé, le gardien de but s'étire en dehors de son territoire et ramène une balle libre dans son territoire.

**R** Décernez une pénalité au gardien de but pour avoir joué avec un bâton brisé.

## SITUATION 3 – Règle 34c

<b>?</b> Un joueur brise ou perd son bâton pendant le jeu: (A – C)	
<b>R</b> La décision correcte est: (A – C)	
<b>?</b>	
<b>R</b>	
a)	et un coéquipier sur le banc des pénalités lui donne un bâton?
a)	Décernez une pénalité mineure et une pénalité de 10 minutes pour inconduite au joueur qui reçoit le bâton.
b)	et un coéquipier sur le terrain lui donne un bâton?
b)	Bien que la règle 34c stipule qu'un bâton doit être obtenu au banc, un joueur sur le terrain peut donner un bâton à un autre, pourvu qu'aucune autre règle ne soit enfreinte.
c)	dans l'aire des spectateurs et récupère son bâton d'un spectateur?
c)	Un joueur peut seulement recevoir un bâton du banc ou d'un coéquipier sur le terrain, étant donné que l'arbitre ne saurait pas s'il a reçu le même bâton du spectateur et ne connaîtrait pas l'état du bâton. Les bâtons perdus dans l'aire des spectateurs peuvent être récupérés au prochain arrêt du jeu. Les pénalités décernées conformément à la règle 69b seront une pénalité mineure de deux minutes et une pénalité de dix minutes pour inconduite.

## SITUATION 4 – Règle 34

**?** Est-ce qu'un joueur peut enlever la tête de plastique d'un bâton brisé?

**R** Oui, au premier arrêt du jeu qui lui convient, il peut enlever la tête seulement, pourvu qu'elle ne soit pas jugée brisée et dangereuse.

## Règle 35 – DONNER UN SIX-POUCES

Tout joueur ou gardien de but qui tente de donner un six-pouces à un adversaire doit écoper d'une pénalité majeure. Tout joueur ou gardien de but qui donne un six-pouces à un adversaire doit écoper d'une pénalité de match.

**REMARQUE:** *Si un joueur écoper d'une pénalité majeure ou de match en vertu de cette règle, un joueur quelconque (mis à part les gardiens de but désignés) doit purger la pénalité. Si un gardien de but écoper d'une pénalité majeure ou de match en vertu de cette règle, un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction doit purger la pénalité.*

**REMARQUE :** *Donner un six pouces signifie donner un coup à un adversaire avec l'extrémité de son bâton. On peut aussi considérer que donner un six-pouces est une imprudence et atteinte à la sécurité du jeu (règle 30).*

**REMARQUE :** *Les tentatives de donner un six pouces incluent toutes les situations où le joueur fautif fait un geste vers l'adversaire avec l'extrémité de son bâton, peu importe s'il y a ou non réellement contact avec le corps de l'adversaire.*

**REMARQUE:** *Dans les ligues de crosse mineures, toute tentative de donner un six-pouces, même si elle n'occasionne pas un contact brutal, donne lieu à une pénalité majeure et une pénalité d'inconduite de partie.*

## SITUATION 1 – Règle 35

**?** Quelle est la définition de piquer avec le bout du bâton?

**R** Piquer avec le bout du bâton signifie faire une mise en échec en tenant une main au haut du bâton tandis que le manche et l'extrémité du bâton frappent la tête ou les épaules de l'adversaire ou tentent de frapper le bâton de l'adversaire par le côté.

Ce genre de mise en échec n'est pas réglementaire et doit être déclaré une infraction conformément à la règle 35, Donner un six-pouces. La tentative donnera lieu à une pénalité majeure. S'il y a contact entre le corps de l'adversaire et l'extrémité du bâton, une pénalité de match sera décernée. Le mouvement d'agression d'une mise en échec est traité dans la note explicative de la règle 35.

## **Règle 36 - CHANGEMENT DE JOUEURS / TROP DE JOUEURS**

- (a) On peut effectuer des changements de joueurs chaque fois qu'il y a un arrêt avant une mise au jeu. Il peut aussi y avoir des changements de joueurs n'importe quand pendant le jeu, à condition que le joueur sortant du jeu ait un pied dans la zone d'échange avant que le substitut provenant du banc des joueurs pose un pied sur le terrain. Si l'équipe en attaque commet l'infraction, la balle est attribuée à l'équipe non fautive. Si l'équipe en défensive commet l'infraction, elle écope d'une pénalité retardée mineure de banc. Lors d'une pénalité mineure de banc, il faut qu'un joueur quelconque de l'équipe fautive (autre que les gardiens de but désignés) sorte du terrain, sans être remplacé, pendant deux minutes, à moins que la pénalité se termine plus tôt parce que l'équipe adverse a marqué un but.
- (b) Tout joueur qui, à la fin de sa pénalité, se dirige vers son banc des joueurs par tout autre chemin qu'en traversant le terrain, doit écopier d'une pénalité mineure pour substitution non réglementaire.
- (c) Si l'équipe en défensive a trop de joueurs sur le terrain et que, parce qu'il ne reste pas assez de temps ou à cause des pénalités déjà décernées, la pénalité mineure de banc ne peut pas être purgée entièrement pendant le temps réglementaire ou pendant la première prolongation, l'équipe non fautive doit bénéficier d'un tir de pénalité. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.

**SITUATION 1 – Règle 36**

<b>?</b>		Quelle est la décision lorsque, pendant un changement de joueurs, une équipe remplace et compte trop de joueurs sur le terrain, une pénalité retardée est signalée et il se passe ce qui suit: (A – E)	
<b>R</b>		La décision correcte est: (A – E)	
<b>?</b>		<b>R</b>	
a)	un joueur se rend au banc?	a)	Quand le jeu est terminé, décernez une pénalité mineure de banc.
b)	le changement original de joueurs comptait deux joueurs de plus?	b)	Quand le jeu est terminé, décernez une pénalité mineure de banc.
c)	un joueur retourne au banc et revient sur le terrain 10 secondes plus tard?	c)	Arrêt du jeu et décernez deux pénalités mineures de banc.
d)	après que le signal de pénalité retardée est donné, l'entraîneur envoie un autre joueur du banc?	d)	Arrêt du jeu et décernez deux pénalités mineures de banc.
e)	après que le signal de pénalité retardée est donné, l'entraîneur envoie deux autres joueurs du banc?	e)	Arrêt du jeu et décernez deux pénalités mineures de banc.

**SITUATION 2 – Règle 36a**

<b>?</b>		<b>R</b>	
a)	Un joueur se trouve au banc en vue d'une substitution et, par inadvertance, il est frappé par la balle alors qu'il n'avait aucune intention de jouer la balle. Si le substitut se trouve sur le terrain, est-ce que cela devrait être pénalisé?	a)	Non.
b)	Qu'est-ce qui se passe quand le joueur A1 (au banc des joueurs) est évidemment en route pour le banc en vue d'une substitution et le joueur B1 l'empêche délibérément d'accéder au banc. Le joueur B2 (substitut) sort du banc?	b)	Décernez une pénalité pour obstruction au joueur B1.
c)	Qu'est-ce qui se passe, si le joueur A1 tente de quitter le banc des joueurs pour entrer dans le jeu et le joueur	c)	Décernez une pénalité pour

	B1 l'empêche de sortir du banc?		obstruction au joueur B1.
d)	Qu'est-ce qui se passe en b) et c) ci-dessus si les joueurs A1 et B1 se trouvent tous les deux dans la zone d'échange lorsque le contact se produit	d)	Décernez une pénalité pour obstruction et une pénalité d'inconduite de partie au joueur B1.

### SITUATION 3 – Règle 36c

<b>?</b> Est-ce qu'un tir de pénalité devrait être accordé si l'infraction pour trop de joueurs est retardée jusqu'à ce que la dernière sonnerie retentisse: (A – C)			
<b>R</b> La décision correcte est: (A – C)			
<b>?</b>		<b>R</b>	
a)	dans une partie à égalité avec une première prolongation possible?	a)	Non, il y a assez de temps pendant la première prolongation pour purger la pénalité en entier.
b)	sans prolongation possible?	b)	Oui, il n'y a pas assez de temps pour purger la pénalité en entier et, par conséquent, un tir de pénalité est accordé.
c)	dans une partie à égalité avec victoire en prolongation possible?	c)	Oui, la victoire en prolongation peut se terminer à n'importe quel moment, donc il n'y a pas assez de temps pour purger la pénalité en entier et le tir de pénalité est accordé.
<b>Remarque:</b> Un tir de pénalité peut seulement être accordé quand la pénalité ne peut être purgée en entier pendant la troisième période ou la première période de prolongation. Si une pénalité est décernée (en vertu de la règle 36c) avec 2 minutes de jeu restant dans la troisième période ou la première période de prolongation (et moins de deux pénalités sont actuellement purgées), la pénalité peut être purgée en entier et aucun tir de pénalité ne sera accordé.			

### SITUATION 4 – Règle 36c

**?** Quelle est la décision dans la situation suivante : troisième période ou première période de prolongation?

A1, pénalité de deux minutes décernée à 3:59

A2, pénalité de deux minutes décernée à 2:45

Une pénalité retardée est décernée à l'équipe A pour trop de joueurs et le jeu est arrêté avec 2:10 restant à jouer?

**R** La pénalité mineure de banc (A3) ne peut pas débiter avant que la pénalité de A1 expire (1:59). La pénalité décernée à A3 ne peut pas être purgée en entier et un tir de pénalité sera accordé.

### SITUATION 5 – Règle 36a

**?** Si un arbitre commence la partie avec trop de joueurs sur le terrain, est-ce qu'une pénalité devrait être décernée?

**R** Non. L'arbitre devrait arrêter le jeu et apporter la correction.

### SITUATION 6 – Règle 36

**?** Est-ce qu'un but compte si l'équipe offensive a trop de joueurs sur le terrain?

**R** Dans tous les cas, si une équipe marque avec trop de joueurs sur le terrain, le but est refusé si on se rend compte de la situation dans les limites de temps appropriées (voir la règle 60, situations).

## Règle 37 – ASSAUT

- (a) Tout joueur ou gardien de but qui court, saute ou fonce sur un joueur ou un gardien de but adverse doit écoper d'une pénalité mineure ou majeure. Si la collision est violente, l'arbitre peut appliquer la règle relative aux tentatives de blessures. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.

## SITUATION 1 – Règle 37

**?** Est-ce qu'un joueur de l'équipe offensive peut écoper d'une pénalité pour assaut?

**R** N'importe quel joueur de l'équipe offensive (y compris le porteur de balle) qui fonce délibérément sur un joueur de l'équipe défensive, peut écoper d'une pénalité pour assaut.

**Remarque:** Cette interprétation sera seulement utilisée quand l'infraction est trop violente pour être couverte par la règle concernant l'obstruction mineure.

## SITUATION 2 – Règle 37

**?** Quels critères devraient être utilisés pour déterminer la gravité de la pénalité lorsqu'un gardien de but sort de son territoire pour prendre en traître un joueur qui reçoit une passe et se retourne pour regarder la balle tout en courant vers le but de l'adversaire? (A – C)

**R** La décision correcte est : (A – C)

<b>?</b>		<b>R</b>	
a)	Si le gardien de but arrête le bâton de l'attaquant?	a)	Pas de pénalité.
b)	Si le gardien de but assume une position stationnaire, de sorte que l'attaquant ne peut éviter une collision violente?	b)	Décernez une pénalité majeure.
c)	Si le gardien de but est en mouvement et met en échec ou en double échec le joueur, causant une collision violente?	c)	Décernez une pénalité de match.
<b>Remarque:</b> Le gardien de but écoperait d'une pénalité sévère.			

## Règle 38 – MISE EN ÉCHEC PAR DERRIÈRE

(a) Une pénalité mineure double, ou une pénalité majeure accompagnée d'une pénalité d'inconduite de partie seront décernées à un joueur ou un gardien de but qui, à la discrétion de l'arbitre, compte tenu de la violence de l'impact, pousse délibérément, met en échec, commet un double échec ou frappe un adversaire par derrière n'importe où sur le terrain.

**REMARQUE:** *Pour l'application de la règle 85 (f) (le jeu est arrêté lorsque l'équipe en défensive, pendant une pénalité retardée, commet une deuxième infraction), la pénalité mineure double compte comme une seule infraction, et pour l'application de la règle 81 (EXPULSIONS), la pénalité mineure double compte comme deux pénalités en ce qui concerne l'accumulation des cinq pénalités.*

- (b) Une pénalité de match sera décernée lorsqu'un joueur est mis en échec avec un bâton élevé ou un double échec ou lorsqu'il est poussé ou mis en échec par derrière et projeté dans la bande ou dans le but, de telle sorte que le joueur est incapable de se protéger ou se défendre.

## SITUATION 1 – Règle 38

**?** La mise en échec par derrière est-elle une infraction de possession?

**R** Non. La mise en échec par derrière est la plus dangereuse mise en échec du jeu et entraîne une pénalité obligatoire, peu importe sa gravité. Une mise en échec délibérée par derrière, proche de la bande ou du poteau du but, entraînera une pénalité majeure ou une pénalité de match. Une mise en échec par derrière après un arrêt du jeu entraînera une pénalité majeure ou une pénalité de match.

## Règle 39 – JEU DANS LE TERRITOIRE DU GARDIEN DE BUT

- (a) L'équipe offensive qui obtient ou bénéficie de la possession de la balle dans le territoire de son propre gardien de but, dispose de cinq secondes pour la faire sortir de ce territoire en la passant ou en la portant, faute de quoi la possession est attribuée à l'autre équipe.
- (b) Si un joueur ou un gardien de but touche une balle libre ou touche le bâton d'un joueur ou du gardien de but opposé dans le territoire du gardien de but opposé, la possession sera attribuée à l'équipe non fautive.

**Remarque:** *Dans toutes les divisions supérieures à la crosse mineure, un joueur peut se pencher dans le territoire de l'équipe adverse pour recevoir une passe.*

**Remarque :** *Si un joueur ou un gardien de but arrête intentionnellement le bâton d'un joueur ou d'un gardien de but dans l'enceinte, une pénalité de deux minutes sera imposée au joueur fautif. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.*

- (c) Si un joueur ou gardien de but commet une obstruction (autre que bâton contre bâton) à l'encontre d'un gardien de but ou d'un joueur adverse se trouvant dans le territoire du gardien de but, il doit écoper d'une pénalité mineure ou majeure pour mise en échec dans le territoire du gardien de but. Si la balle était dans le territoire du gardien au moment de l'infraction, la pénalité n'est pas retardée et le jeu reprend, la possession étant attribuée à l'équipe non fautive. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.
- (d) Lors d'un tir au but, le tireur ne doit pas pénétrer dans le territoire du gardien de but. On considère que le territoire est un cylindre vertical imaginaire, qui comprend les lignes tracées sur le sol. Pendant un tir ou une feinte, le bâton ou toute partie du corps sauf les pieds du joueur peuvent pénétrer dans le territoire, à condition qu'il n'y ait pas de contact avec un défenseur ou avec le gardien de but. Si un joueur ou gardien de but marque un but alors qu'il se trouve dans le territoire du gardien de but adverse, ce but est refusé et la possession est attribuée à l'équipe adverse dans le territoire du gardien.
- (e) Si un joueur ou gardien de but de l'équipe offensive se trouve dans le territoire du gardien de but, le but est refusé. Cependant, si un attaquant pénètre dans le territoire à cause d'une mise en échec, le but est accordé, à condition que ledit joueur n'ait pas tenté de faire obstruction au gardien de but et qu'il ait essayé de sortir du territoire.
- (f) Tout joueur ou gardien de but qui coupe à travers le territoire du gardien de but adverse pour mettre le porteur de la balle en échec doit écoper d'une pénalité mineure. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction. S'il coupe à travers le territoire du gardien de but adverse et obtient ainsi un avantage net pour récupérer une balle libre, la possession est attribuée à l'équipe non fautive.
- (g) Quand un attaquant envoie intentionnellement la balle à un coéquipier à travers le territoire du gardien de but, la possession est attribuée à l'équipe non fautive dans le coin le plus proche de cette zone.
- (h) Un gardien de but peut quitter son territoire pour recevoir une passe, à condition qu'il ait les deux pieds hors du territoire. Dans ce cas, il n'a pas le

droit de revenir dans le territoire en portant la balle. Si un joueur ou un gardien de but pénètre dans le territoire avec la balle, la possession est attribuée à l'équipe adverse. À condition qu'il ait un pied dans son territoire, un gardien de but peut étendre son bâton pour récupérer une balle libre ou intercepter une passe adverse, puis revenir dans son territoire.

## SITUATION 1 – Règle 39d

<b>?</b> Quelle est la décision lorsqu'un joueur lance la balle : (A – D)			
<b>R</b> La décision correcte est: (A – D)			
<b>?</b>			
<b>R</b>			
a)	avec les deux pieds à l'extérieur du territoire du gardien, penché vers l'avant et faisant une feinte?	a)	Permettez au jeu de continuer ou accordez un but.
b)	après s'être penché dans le territoire du gardien pour attraper une passe?	b)	Permettez au jeu de continuer ou accordez un but. En crosse mineure – refusez le but
c)	avec un pied dans le territoire du gardien, mais ne touchant pas le sol?	c)	Arrêtez le jeu et accordez la possession de la balle au gardien de but. Consultez: Règle 75, Situation 3
d)	après être tombé avec son bras dans le territoire du gardien et en touchant le sol, mais avec les deux pieds à l'extérieur du territoire du gardien?	d)	Arrêtez le jeu et accordez la possession de la balle au gardien de but. Consultez: Règle 75, Situation 3

## SITUATION 2 – Règle 39

**?** Est-ce qu'un joueur peut sauter dans ou à travers le territoire du gardien durant le tir?

**R** Oui, cependant dès que le pied du tireur pénètre le territoire du gardien, il y a arrêt du jeu et la possession sera accordée au gardien de but dans son territoire. Consultez: Règle 75, Situation 3

**SITUATION 3 – Règle 39**

**?** Est-ce qu'un joueur peut marquer à partir de l'arrière du but?

**R** Oui, cependant les pieds du tireur doivent rester en dehors du cylindre du territoire du gardien et son bâton ne doit pas toucher quoi que ce soit en dedans du territoire, y compris les poteaux du but, avant que la balle ne quitte le bâton.

**Remarque:** Consultez la Règle 2, Situation 2

**SITUATION 4 – Règle 39g et h**

**?** Quelle est la décision si un joueur propulse la balle intentionnellement vers son gardien de but dans son territoire? Le gardien de but permet à la balle de rebondir ou de rouler à travers le territoire, étend ensuite son bâton et ramène la balle dans le territoire.

**R** Considérez ceci comme un « retour ».

**SITUATION 5 – Règle 39h**

<b>?</b> Quelle est la décision si un joueur: (A – D)	
<b>R</b> La décision correcte est : (A – D)	
<b>?</b>	
<b>R</b>	
a)	<p>           passe son bâton dans le territoire de son propre gardien et intercepte une passe de l'adversaire et ensuite met les pieds dans le territoire du gardien?         </p>
a)	<p>           Ceci n'est pas un « retour », car la balle était déjà dans le territoire du gardien.         </p>
b)	<p>           passe son bâton dans le territoire de son propre gardien et intercepte une passe d'un coéquipier et ensuite met les pieds dans le territoire du gardien?         </p>
b)	<p>           Ceci est un « retour » étant donné que la passe était faite d'un coéquipier à l'autre.         </p>

c)	Qu'est-ce qui se passe si un joueur (non le gardien de but) allonge son bras à partir de l'intérieur du territoire et avec son bâton ramène une balle libre dans le territoire?	c)	Ceci est un "retour". Le gardien de but est le seul à pouvoir faire ceci.
d)	Que se passe-t-il si un gardien de but ayant le contrôle de la balle est refoulé dans son territoire au moyen d'une mise en échec ou si son pied pénètre dans le territoire du gardien?	d)	Ceci est un "retour".

### SITUATION 6 – Règle 39a

**?** Que se passe-t-il au compte des 5 secondes si un joueur (pas le gardien de but) allonge son bras à partir de l'intérieur du territoire du gardien et avec son bâton prend le contrôle de la balle et que la balle demeure hors du territoire du gardien?

**R** Le compte des 5 secondes s'appliquera.

### SITUATION 7 – Règle 39f

<b>?</b>	Quelle est la décision si un joueur coupe à travers le territoire du gardien adverse pour: (A – B)		
<b>R</b>	La décision correcte est: (A - B)		
<b>?</b>		<b>R</b>	
a)	mettre en échec le porteur de la balle?	a)	Décernez une pénalité mineure si le porteur de la balle se trouve à l'intérieur de la ligne pointillée. Sinon, il n'y a aucun avantage distinct et aucune pénalité n'est décernée.
b)	obtenir un avantage distinct afin de récupérer une balle libre?	b)	Attribuez la possession si la balle se trouve à l'intérieur de la ligne pointillée. Sinon, il n'y a aucun avantage distinct et aucun changement de possession n'est décerné.

## Règle 40 – DOUBLE ÉCHEC

- (a) Tout joueur ou gardien de but qui met un adversaire en double échec non réglementaire doit écoper d'une pénalité mineure ou majeure, et ce, que l'adversaire en question soit ou non en possession de la balle. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.

**Remarque :** *Un double échec réglementaire est défini comme une mise en échec appliquée à un adversaire, avec la partie du bâton tenue entre les deux mains :*

- de l'avant ou du côté;
- au-dessous des épaules;
- au-dessus de la taille; et
- le joueur qui exécute le double échec est autorisé à tendre les bras pendant cette mise en échec.

**Remarque :** *Un double échec non réglementaire est défini comme une mise en échec appliquée :*

- au-dessous de la taille;
- plus haut que les épaules;
- à un adversaire qui n'est pas debout;
- à un joueur qui ne porte pas la balle, à l'extérieur de la ligne pointillée.

**Remarque:** *La ligne pointillée s'appliquera dans le Pee Wee et toutes les catégories inférieures. Dans le Bantam et toutes les catégories plus élevées, la référence à la ligne pointillée sera remplacée par la zone défensive.*

### SITUATION 1 – Règle 40

<b>?</b>	Est-ce qu'un joueur de l'équipe défensive peut mettre en double échec un joueur de l'équipe offensive qui n'a pas la balle: (A – C)		
<b>R</b>	La décision correcte est: (A - C)		
<b>?</b>		<b>R</b>	
a)	à l'extérieur de la ligne pointillée dans le Pee Wee et les catégories	a)	Non, il s'agit d'une pénalité automatique.

	inférieures?		
b)	à l'intérieur de la ligne pointillée dans le Pee Wee et les catégories inférieures?	b)	Oui, à la condition que le double échec soit réglementaire.
c)	dans la zone défensive dans le Bantam et les catégories plus élevées?	c)	Oui, à la condition que le double échec soit réglementaire.

## Règle 41 - RETARDER LA PARTIE

- (a) Tout joueur ou toute équipe qui retarde la partie doit écoper d'une pénalité mineure, y compris une équipe qui n'est pas sur le terrain et prête à jouer au moment prévu, au début de la partie ou de chaque période.
- (b) Tout joueur ou gardien de but qui ne lâche pas immédiatement la balle ou qui la frappe intentionnellement (du pied ou autrement) pour l'éloigner après un arrêt de possession doit écoper d'une pénalité mineure. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.
- (c) Quand un joueur ou un gardien de but expédie la balle intentionnellement (du bâton ou autrement) hors du terrain, il doit écoper d'une pénalité mineure et un rapport doit être envoyé à l'organisme directeur approprié. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.
- (d) Tout joueur ou gardien de but qui déplace intentionnellement le but de sa position normale doit écoper d'une pénalité mineure. Si parce qu'il ne reste pas assez de temps ou à cause des pénalités déjà décernées, la pénalité mineure pour avoir déplacé le but ne peut pas être purgée entièrement pendant le temps réglementaire ou pendant la première prolongation, l'équipe non fautive doit bénéficier d'un tir de pénalité. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.
- (e) Toute équipe qui n'obéit pas aux ordres de l'arbitre et provoque ainsi un retard en apportant des changements supplémentaires doit écoper d'une pénalité mineure de banc. Lors d'une pénalité mineure de banc, il faut qu'un joueur quelconque de l'équipe fautive (autre que les gardiens de but désignés) sorte du terrain, sans être remplacé, pendant deux minutes, à moins que la pénalité se termine plus tôt parce que l'équipe adverse a marqué un but.

- (f) Si des joueurs d'une équipe retardent le jeu en n'allant pas se placer assez rapidement pour une mise au jeu, l'arbitre peut effectuer la mise au jeu avec un seul joueur de centre.
- (g) Un joueur pénalisé, autre que le gardien de but, qui ne va pas directement en courant au banc des pénalités, doit écoper d'une pénalité mineure pour conduite antisportive. Si un joueur récidive après avoir eu la pénalité mineure, il doit écoper d'une pénalité d'inconduite de dix minutes.

### SITUATION 1 – Règle 41d

**?** Est-ce que le but compte si, au moment où le joueur fait un tir, le gardien de but détache accidentellement le filet de son encrage et la balle entre dans le filet et aucun sifflet n'a retenti avant que la balle n'entre dans le filet?

**R** Oui, c'est un but.

### SITUATION 2 – Règle 41e

**?** Qu'est-ce qui se passe si l'ensemble ou la plupart des joueurs viennent sur le terrain pour féliciter un joueur d'avoir marqué un but?

**R** Avertissez les deux équipes que la prochaine fois que cela arrive, une pénalité de retard de la partie sera décernée à l'équipe fautive.

### SITUATION 3 – Règle 41

**?** Qu'est-ce qui se passe si une ou les deux équipes ne sont pas prêtes à commencer une période de jeu?

**R** Assurez-vous que le chronométrateur remette le chronomètre à dix minutes à la fin de la période. Quand il reste trois minutes au chronomètre, les officiels donnent à chaque équipe un avertissement de trois minutes en informant le capitaine, le capitaine adjoint ou le personnel au banc, qu'il reste trois minutes à l'entracte. Si une des équipes n'est pas sur le terrain, prête à commencer le jeu, décernez une pénalité de retard de la partie.

Prêt à commencer le jeu signifie que six joueurs se trouvent sur le terrain avec tout l'équipement nécessaire.

## SITUATION 4 – Règle 41g

? Que devrait être la pénalité si un joueur pénalisé ne se rend pas directement en courant au banc des pénalités?

**R** Décernez une pénalité mineure pour conduite antisportive. Si le joueur continue, décernez-lui une pénalité de dix minutes pour inconduite.

**Remarque:** Avant que cette règle puisse être appliquée, l'arbitre doit continuellement se démener. Si vous ne courez pas, ne vous attendez pas à ce que les joueurs courent!

## Règle 42 – DONNER DU COUDE

(a) Tout joueur qui commet une faute sur un adversaire en utilisant son coude doit écoper d'une pénalité majeure. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.

(b) Tout joueur qui commet une faute sur un adversaire au-dessus des épaules en utilisant son coude doit écoper d'une pénalité majeure.

## Règle 43 – MISES AU JEU

(a) Au début de chaque période, l'arbitre en chef fera la mise au jeu. Après un but, l'un des arbitres doit faire la mise au jeu à moins que la possession ne doive être accordée en vertu du règlement 85.

(b) Toutes les mises au jeu ont lieu dans le cercle de mise au jeu central.

(c) Les joueurs qui se disputent la mise au jeu doivent placer le cadre de leur bâton à plat sur le sol, perpendiculairement à la longueur du terrain. Le côté ouvert du bâton de chaque joueur doit faire face à son propre but, et ses pieds ne doivent pas empiéter sur les lignes parallèles du cercle de mise au jeu tant que la balle n'a pas quitté le cercle de mise au jeu d'un diamètre de 60,96 cm (2').

**Remarque:** Pendant la mise au jeu, l'épaule droite du joueur doit être la plus proche de son propre but, ou lui faire face.

**Remarque:** Dans l'Atome et les catégories inférieures les joueurs qui se disputent la mise au jeu peuvent avoir leurs pieds SUR les lignes parallèles (mais pas au-delà).

- (d) L'arbitre place la balle au sol, entre les bâtons des deux joueurs. Il signale le début du jeu d'un coup de sifflet. Les deux joueurs ont alors le droit de prendre possession de la balle en s'en emparant directement vers l'arrière, mais sans toucher le bâton de leur adversaire et sans toucher de la main le filet de leur propre bâton. Il leur est également interdit de marcher sur le bâton de leur adversaire ou de le frapper du pied.

**Remarque :** Le mouvement de mise au jeu doit continuer jusqu' à ce que les deux bâtons ne soient plus au-dessus du point de mise au jeu.

- (e) Si un joueur tente de récupérer la balle d'une façon non réglementaire ou s'il bouge son bâton ou ses gants avant le coup de sifflet, la possession est attribuée à l'équipe non fautive.
- (f) Si un joueur commet une faute sur un adversaire pendant une mise au jeu, l'arbitre doit décerner la pénalité appropriée.
- (g) Si pendant une mise au jeu, un joueur tombe sur la balle, la possession est attribuée à l'équipe non fautive. Si pendant une mise au jeu, un joueur retient intentionnellement la balle du jeu, la possession est attribuée à l'équipe non fautive.
- (h) Pendant la mise au jeu, seuls les deux joueurs qui se disputent la mise au jeu sont autorisés à se trouver dans la zone centrale. Si un autre joueur pénètre dans la zone centrale avant que la balle quitte le cercle de mise au jeu de 60,96 cm (2'), la possession est attribuée à l'équipe non fautive.

## SITUATION 1 – Règles 43e

**?** Que se passe-t-il si un joueur met le filet de son bâton à l'envers avant la mise au jeu?

**R** Dites au joueur de remettre son bâton en position normal. Si le joueur ne se conforme pas, la possession est accordée à l'équipe non fautive.

**SITUATION 2 – Règles 43, 39g, 31, 66b**

<b>?</b> Quelle est la décision correcte si le joueur A1 tire la balle directement vers l'arrière lors d'une mise au jeu. Il frappe ensuite la balle avec son bâton : (A – C)			
<b>R</b> La décision correcte est (A – C)			
<b>?</b>			
<b>R</b>			
a)	vers le sol en direction de son gardien de but hors de son territoire?	a)	Le chronomètre des 30 secondes est déclenché quand le gardien de but entre en possession.
b)	vers le sol en direction de son gardien de but dans son territoire?	b)	Considérez le jeu comme un « retour ».
c)	hors de terrain?	c)	Accordez la possession à l'équipe B.

**SITUATION 3 – Règle 43c**

**?** Quelle est la procédure si un joueur tarde à placer son bâton en position après que l'arbitre lui a demandé de le faire?

**R** Accordez la possession à l'équipe non fautive.

**SITUATION 4 – Règle 43h**

**?** Comment est-ce qu'on évite les mêlées à la mise au jeu?

**R** Accordez immédiatement la possession à l'équipe non fautive.

**SITUATION 5 – Règle 43h**

**?** Quelle est la décision quand les joueurs pénètrent dans la zone centrale avant que la balle ne quitte le cercle de mise au jeu de 2' (60,96 cm)?

**R** Accordez la possession à l'équipe non fautive.

**SITUATION 6 – Règle 43c**

**?** Quelle est la procédure si un joueur se présente à la mise au jeu avec un bâton modifié (p.ex. tête pincée, double poche, etc.)?

**R** Le joueur sera immédiatement remplacé par un coéquipier qui se trouve sur le terrain et qui a un bâton approprié, non modifié.

**SITUATION 7 – Règle 43d**

**?** Quand est-ce que les joueurs cessent d'essayer de s'emparer de la balle directement vers l'arrière?

**R** Quand la tête du bâton n'est plus au-dessus du point de mise au jeu.

**SITUATION 8 – Règle 43g**

**?** Qu'est-ce qui se passe si durant une mise au jeu la balle reste coincée dans le bâton du joueur de centre?

**R** Arrêtez le jeu et accordez la possession à l'équipe non fautive. Informez le joueur de centre qu'il ne peut plus utiliser ce bâton pour les mises au jeu.

**Règle 44 – TOMBER SUR LA BALLE / BALLE  
HORS DE VUE**

- (a) Tout joueur ou gardien de but qui retient intentionnellement la balle du jeu alors que celle-ci se trouve à l'extérieur du territoire du gardien (sauf dans le cas de la règle 43(f)), doit écopé d'une pénalité mineure. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction. Si ce joueur ou gardien de but tombe accidentellement sur la balle, si l'arbitre perd la balle de vue ou si la balle se retrouve par inadvertance coincée par un bâton contre le sol ou contre la bande, le jeu doit être immédiatement arrêté et la possession est attribuée à l'équipe non fautive.

- (b) Si un défenseur, autre que le gardien de but désigné, tombe délibérément sur la balle ou la ramène vers son corps quand elle se trouve dans le territoire du gardien de but, l'équipe non fautive bénéficie d'un tir de pénalité.

## SITUATION 1 – Règle 44a

**?** Qu'est-ce qui se passe si un joueur retient la balle du jeu?

**R** Accordez la possession à l'équipe non fautive. Un porteur de balle ne peut pas garder son bâton près de son corps ou de toute partie du terrain dans le but d'empêcher un adversaire de déloger la balle.

## SITUATION 2 – Règle 44a

**?** Quelle est la décision si un joueur retient délibérément la balle du jeu?

**R** Décernez une pénalité mineure. Un joueur ne peut pas retenir la balle du jeu de quelque manière que ce soit, se coucher sur une balle libre ou piéger une balle libre.

## Règle 45 – BAGARRE

- (a) Tout joueur ou gardien de but qui se bagarre doit écoper d'une pénalité majeure *et d'une pénalité d'inconduite de partie*. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.
- (b) Si la bagarre est amorcée par un ou plusieurs joueurs, ou s'ils sont les agresseurs, ils doivent écoper *d'une pénalité majeure* en plus des autres pénalités appropriées. Si une pénalité à titre d'instigateur est décernée à un combattant, l'arbitre déterminera si le joueur non fautif écoperà d'une pénalité d'inconduite de partie en vertu de la règle 45 (a).
- (c) Tout joueur ou gardien de but qui recommence à se bagarrer après qu'on a séparé les combattants doit écoper d'une pénalité d'inconduite de partie.

**REMARQUE:** *Ceci ne s'applique pas à un joueur ou gardien de but qui se défend.*

- (d) Tout joueur ou gardien de but participant à une bagarre hors du terrain doit écoper d'une pénalité d'inconduite de partie.
- (e) Si une bagarre se déclenche sur le terrain, les joueurs qui n'y participent pas doivent se rendre immédiatement à leur banc. Si une bagarre se déclenche près du (des) banc(s) des joueurs, les joueurs qui n'y participent pas doivent se rendre immédiatement au territoire de leur gardien de but respectif. Si une bagarre se déclenche près du territoire du gardien de but, le gardien de but doit aussi se rendre au banc de son équipe. Tout joueur ou gardien de but ne respectant pas cette obligation doit écoper d'une pénalité d'inconduite de partie.

**REMARQUE:** Ceci comprend les entractes et la fin de la partie.

## SITUATION 1 – Règle 45b

**?** Quelles sont les définitions *des pénalités décernées* à l'instigateur et l'agresseur dans une bagarre?

**R** Instigateur :

*L'instigateur d'une bagarre est le joueur qui, par ses propres actions ou son comportement, présente au moins l'un des critères suivants : distance parcourue afin d'amorcer la bagarre, gants retirés le premier, premier coup de poing porté, substitution directement du banc afin d'amorcer la bagarre, attitude ou posture menaçante, incitation ou instigation verbale d'un autre joueur, gestes ou menaces, comportement pour se venger d'un incident antérieur dans le match.*

**REMARQUE:** *L'instigateur n'est pas clair dans toutes les bagarres. Une pénalité ne devrait être décernée à un instigateur que lorsque l'arbitre est certain qu'au moins un des critères établis caractérise le joueur ou le gardien de but fautif.*

**Agresseur :**

Tout joueur qui continue une bagarre après que les arbitres ont tenté de séparer les bagarreurs, tente de recommencer une bagarre ou refuse d'arrêter de se bagarrer après qu'on lui a demandé de cesser.

**REMARQUE:** *Les pénalités imposées à l'agresseur devraient être décernées lorsque le joueur continue à se bagarrer après qu'on lui a demandé de cesser. Si les deux joueurs s'engagent toujours volontiers dans la bagarre, aucun agresseur ne doit être désigné.*

## SITUATION 2 – Règle 45a

**?** Quelle pénalité ou quelles pénalités seront décernées à deux joueurs ou gardiens de but mêlés à une bagarre?

**R** Les deux joueurs ou gardiens de but écoperont d'une pénalité majeure de 5 minutes pour s'être bagarrés et d'une inconduite de partie, plus toute autre pénalité décernée.

## SITUATION 3 – Règle 45b

**?** Quelle pénalité ou quelles pénalités seront décernées au joueur ou au gardien de but de l'équipe A qui est clairement l'instigateur ou l'agresseur dans une bagarre avec le joueur ou le gardien de but de l'équipe B?

**R** Le joueur ou le gardien de but qui est clairement l'instigateur ou l'agresseur recevra une pénalité majeure de 5 minutes et une inconduite de partie pour avoir été l'instigateur ou l'agresseur (règle 45 b), une pénalité majeure de 5 minutes et une inconduite de partie pour s'être bagarré (règle 45a) et une inconduite de partie pour 2 pénalités majeures (règle 77c).

L'intention de cette nouvelle règle est d'assurer que le bagarreux qui est clairement l'instigateur ou l'agresseur soit pénalisé pour avoir commencé la bagarre ou continué la bagarre après que les officiels lui aient clairement ordonné d'arrêter.

## SITUATION 4 – Règle 45a-b

**?** Durant une bagarre pendant laquelle le joueur ou le gardien de but de l'équipe A est clairement l'instigateur ou l'agresseur, le joueur ou le gardien de but de l'équipe B se bagarre pour se protéger. Quelles pénalités seront décernées?

**R** Le bagarreux qui est clairement l'instigateur recevra une pénalité majeure de 5 minutes et une inconduite de partie pour avoir été l'instigateur ou l'agresseur (règle 45 b), une pénalité majeure de 5 minutes et une inconduite de partie pour s'être bagarré (règle 45a) et une inconduite de partie pour 2 pénalités majeures (règle 77c). Le

joueur ou le gardien de but de l'équipe B recevra une pénalité majeure de 5 minutes pour s'être bagarré (règle 45b).

Cette règle a pour but de protéger le joueur ou le gardien de but qui ne fait que se défendre et ne participe pas de plein gré à la bagarre. Les officiels doivent faire preuve de diligence pour s'assurer que les participants de plein gré écoperont d'une inconduite de partie en vertu de la règle 45a pour s'être bagarrés.

## SITUATION 5 – Règle 45a-b

**?** Le joueur ou le gardien de but de l'équipe A attaque un joueur ou un gardien de but de l'équipe B et commence à donner des coups de poing et à se bagarrer avec le joueur ou le gardien de but de l'équipe B, qui refuse de participer. Les officiels essaient de mettre fin à la bagarre que livre seulement le joueur ou le gardien de but de l'équipe A, mais il n'arrête pas, continue à donner des coups de poing et à se bagarrer. Quelles pénalités seront décernées au joueur ou au gardien de but de l'équipe A?

**R** Le joueur ou le gardien de but de l'équipe A écoperont de pénalités en vertu des règles 45a et 45b pour avoir été clairement l'instigateur. On décernera au joueur ou au gardien de but de l'équipe A une pénalité majeure de 5 minutes et une inconduite de partie pour avoir été l'instigateur (règle 45b), une pénalité majeure de 5 minutes et une inconduite de partie pour s'être bagarré (règle 45a) et une inconduite de partie pour 2 pénalités majeures (règle 77c). Le joueur ou le gardien de but de l'équipe A écoperont ensuite d'une pénalité majeure de 5 minutes et d'une inconduite de partie pour avoir été l'agresseur (règle 45b).

En tout, le joueur ou le gardien de but de l'équipe A recevra trois (3) pénalités majeures et 4 inconduites de partie en raison de ses actes.

Ce cas montre qu'un joueur ou gardien de but peut écoper d'une pénalité à titre d'instigateur et d'agresseur en vertu de la règle 45b. Les officiels doivent faire preuve de diligence pour s'assurer de mettre rapidement fin aux bagarres, mais aussi de s'assurer que les bagarreurs qui sont clairement les instigateurs ou les agresseurs soient pénalisés.

## SITUATION 6 – Règle 45a-b

**?** Un joueur ou un gardien de but de l'équipe A amorce une altercation avec un joueur ou un gardien de but de l'équipe B. Au début, le joueur de l'équipe B ne se défend pas, mais il finit par rendre les coups. Dès que les officiels interviennent, le joueur ou le gardien de but de l'équipe B n'arrête pas de se bagarrer et continue à donner des coups de poing au joueur de l'équipe A (qui a cessé de se bagarrer). Quelles pénalités devraient être décernées?

**R** Joueur ou gardien de but de l'équipe A : 5 minutes à titre d'instigateur et inconduite de partie (règle 45b), 5 minutes pour s'être bagarré et inconduite de partie (règle 45a), plus inconduite de partie supplémentaire pour 2 pénalités majeures (règle 77c).

Joueur ou gardien de but de l'équipe B : 5 minutes pour s'être bagarré (aucune inconduite de partie parce que ce joueur s'est défendu) (règle 45b), 5 minutes à titre d'agresseur et inconduite de partie (règle 45b), inconduite de partie supplémentaire pour 2 pénalités majeures (règle 77c).

Ce cas montre les résultats en matière de pénalités pour le joueur ou le gardien de but qui amorce une bagarre et ce que joueur ou le gardien de but recevrait lorsqu'il devient l'agresseur dans une bagarre et quelles pénalités sont décernées.

## SITUATION 7 – Règle 45 a-b

**?** Quelles pénalités sont imposées à deux joueurs qui s'engagent volontiers dans une bagarre (sans instigateur) et B1 devient clairement l'agresseur conformément à la définition?

**R** En vertu de la règle 45A, A1 écope d'une pénalité majeure pour s'être bagarré et d'une pénalité d'inconduite de partie. B1 écope de la pénalité majeure pour s'être bagarré et d'une pénalité d'inconduite de partie conformément à la règle 45A. B1 écopera aussi d'une pénalité majeure pour avoir été l'agresseur et d'une pénalité d'inconduite de partie ainsi que d'une pénalité supplémentaire d'inconduite de partie pour avoir écopé de deux pénalités majeures dans un match.

**REMARQUE:** *Le libellé de la règle 45B, qui supprimerait l'inconduite de partie pour A1 lorsqu'il y a un instigateur, ne serait pas imposé dans ce cas étant donné que les deux joueurs s'engagent volontiers dans une bagarre. L'intention de la pénalité imposée à l'agresseur est de s'assurer que le joueur qui est manifestement l'agresseur dans une bagarre est pénalisé, ce que couvre cette situation.*

## SITUATION 8 – Règle 45d

**?** Quelle est la décision si un joueur/**gardien de but** participe à une altercation physique avec du personnel de soutien au banc?

**R** Décernez au joueur/**gardien de but** et à l'autre membre du personnel au banc une pénalité d'inconduite de partie, rédigez un rapport spécial d'incident *et faites-le parvenir à l'organisme directeur approprié.*

## SITUATION 9 – Règle 45d

**?** Quelle est la décision si un spectateur adresse des injures à un joueur/**gardien de but** au banc, au banc des pénalités ou sur le terrain et que le joueur:

- a) brandit son bâton vers un spectateur et le manque.
- b) brandit son bâton vers un spectateur et le frappe.
- c) monte dans les gradins mais ne fait rien.
- d) monte dans les gradins et se bagarre.

**R** Dans tous les cas, décernez une pénalité d'inconduite de partie au joueur/**gardien de but**, rédigez un rapport spécial d'incident *et faites-le parvenir à l'organisme directeur approprié.* Assurez-vous que le spectateur quitte les lieux.

## Règle 46 – MAIN LIBRE

- (a) Tout défenseur qui pousse ou manipule un adversaire ou son bâton de sa main libre doit écoper d'une pénalité mineure. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.
- (b) Si le porteur de la balle pousse de sa main libre un défenseur ou son bâton, la possession est attribuée à l'équipe non fautive.

## SITUATION 1 – Règle 46a

**?** Est-ce que c'est important si un joueur pousse avec l'avant ou l'arrière de sa main ou de son bras?

**R** Si un joueur utilise sa main libre pour éviter un défenseur, la possession sera accordée à l'équipe non fautive.

La main, le bras, ou une autre partie du corps du porteur de balle peut uniquement être utilisé pour arrêter la mise en échec et ne doit pas servir à tenir, pousser ou contrôler la direction du mouvement du bâton ou du corps de celui qui fait la mise en échec.

## SITUATION 2 – Règle 46b

**?** Quelle est la décision si le joueur B1 étend le bras autour du porteur de balle A1 et frappe le bâton de ce dernier avec sa main, libérant la balle? À aucun moment il ne touche la balle avec sa main ou empoigne le bâton de son adversaire.

**R** Décernez une pénalité mineure pour mise en échec avec main libre à B1.

## Règle 47 – BUTS ET AIDES

- (a) Il y a but quand un joueur ou gardien de but de l'équipe offensive fait pénétrer la balle dans le but grâce à son bâton. La balle doit pénétrer dans le but par devant et franchir entièrement la ligne de but. Il y a but quand la balle a rebondi sur un attaquant et pénètre dans le but. On attribue le but à l'attaquant en question. Le but est refusé si la balle est frappée du pied ou dirigée dans le but délibérément par quelque autre moyen qu'un bâton, à moins que la balle ne rebondisse sur un défenseur autre que le gardien de but désigné, auquel cas aucune aide n'est accordée. Après un but, l'un des arbitres doit faire la mise au jeu à moins que la possession ne doive être accordée en vertu du règlement 85.
- (b) Il y a but quand la balle est mise dans le but, de quelque manière que ce soit, par un joueur ou gardien de but de l'équipe défensive. On attribue le but à l'attaquant qui a touché la balle en dernier, mais aucune aide n'est accordée.

- (c) Quand un joueur ou gardien de but marque un but, on attribue une aide au(x) joueur(s) ou gardien de but qui ont participé au jeu immédiatement avant le but. Cependant, on ne peut attribuer plus de deux aides pour chaque but.
- d) Chaque but ou aide attribué à un joueur ou gardien de but sur la feuille de pointage officielle apporte un point à son dossier. À l'occasion d'un but, un joueur ou gardien de but ne peut recevoir qu'une seule aide ou un but.
- (e) En cas d'erreur manifeste lors de l'attribution d'un but ou d'une aide, celle-ci doit être rapidement rectifiée, mais aucun changement ne peut être effectué une fois que l'arbitre a signé la feuille de pointage officielle.

### SITUATION 1 – Règle 47

**?** La balle frappe un poteau de soutien à l'intérieur du but (soit au milieu du filet ou autour du poteau du but) et ceci empêche la balle de traverser entièrement la ligne. Est-ce que c'est un but?

**R** Oui. Le poteau de soutien a empêché le but et il devrait compter.

### SITUATION 2 – Règle 47

**?** Que faites-vous quand un but est marqué juste avant que le signal ne retentisse, mais que le temps s'écoule avant que le chronométréur ne puisse l'arrêter?

**R** Bien qu'il ne reste plus de temps au chronomètre, le coup de sifflet est considéré avoir été donné simultanément avec le signal. Si la balle était dans le filet avant que le signal ne retentisse, le but devrait compter.

Enregistrez le but sur la feuille de pointage officielle à une seconde restant dans la période.

Ne faites pas de mise au jeu. (Problème possible de sécurité)

### SITUATION 3 – Règle 47

**?** Un but est apparemment marqué et l'arbitre de tête ne voit pas la balle dans le filet. Qu'est-ce qui devrait se passer ensuite?

**R** Si l'arbitre de queue n'arrête pas immédiatement le jeu et signale un but, le jeu continue.

S'il y a des juges de but nommés et si la lumière rouge a été allumée, les arbitres doivent arrêter le jeu et consulter le juge de but.

Les arbitres ne peuvent pas demander une autre opinion (chronométrateur, marqueur, etc.).

## Règle 48 – INCONDUITE GROSSIÈRE

- (a) L'arbitre doit décerner une pénalité pour inconduite grossière à tout joueur ou gardien de but ou membre du personnel de soutien qui :
- (i) fait des remarques désobligeantes ayant trait à la race, à l'origine ethnique, à la religion ou au sexe;
  - (ii) fait des gestes indécents;
  - (iii) persiste dans son comportement après avoir été expulsé de la partie;
  - (iv) se comporte d'une manière qui constitue un déshonneur, une honte ou une disgrâce pour la crosse.
- (b) L'arbitre doit rapporter tous les incidents de ce genre à l'organisme directeur approprié.

### SITUATION 1 – Règle 48

**?** Qu'est-ce qu'une inconduite grossière?

**R** Tout joueur ou personnel de soutien au banc accusé d'inconduite grossière écoperait d'une pénalité mineure en vertu de la règle 28(a) ou (b) en plus d'une pénalité d'inconduite de partie et l'arbitre fera un rapport spécial d'incident.

Exemples d'inconduite grossière :

- nudité;
- gestes obscènes envers des joueurs, des spectateurs ou du personnel de soutien;
- cracher sur des joueurs, des spectateurs ou du personnel de soutien;

- inconduite continue après avoir été expulsé de la partie;
- casser intentionnellement un bâton avant de le rendre pour le faire mesurer;
- tout comportement injurieux à la crosse, non traité ailleurs dans les règlements ;
- un gardien sur la surface de jeu qui enlève intentionnellement une partie de son équipement de protection pendant qu'un joueur est en échappée.

Toute inconduite du genre à l'endroit d'un arbitre ou officiel hors terrain sera traitée en vertu de la règle 62, Molester les officiels.

## **SITUATION 2 – Règle 48**

Une pénalité d'inconduite grossière sera décernée à tout joueur ou personnel de soutien qui fait une parodie du jeu en utilisant un langage ou des gestes obscènes, des commentaires raciaux, culturels, religieux ou sexistes envers un autre joueur, un membre du personnel de soutien ou un spectateur.

Toute inconduite du genre à l'endroit d'un arbitre ou officiel hors terrain sera traitée en vertu de la règle 62, Molester les officiels.

## **Règle 49 – MANIPULER LA BALLE DE LA MAIN**

- (a) Tout joueur ou gardien de but qui attrape la balle de la main alors qu'elle se trouve hors du territoire du gardien doit écoper d'une pénalité mineure. Si un joueur ou un gardien de but touche la balle de la main hors du territoire du gardien, la possession est attribuée à l'équipe non fautive. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.
- (b) Le gardien de but désigné peut toucher ou attraper la balle de la main alors qu'elle se trouve dans le territoire du gardien. Si le gardien de but lance la balle de la main hors de son territoire, la possession est attribuée à l'équipe adverse.

- (c) Si un défenseur, autre que le gardien de but désigné, touche ou attrape la balle de la main alors qu'elle se trouve dans le territoire du gardien, l'équipe non fautive bénéficie d'un tir de pénalité. Mais si le gardien de but désigné avait été remplacé par un substitut, on attribue un but à l'équipe non fautive.

## SITUATION 1 – Règle 49

**?** Quelle partie du gant est considérée pour décider si la balle est manipulée de la main?

**R** Le gant entier, devant et derrière, pendant que ce gant ne tient pas le bâton.

## SITUATION 1 – Règle 49a

<b>?</b> Que doit faire l'arbitre dans les situations suivantes : (A – C)	
<b>R</b> Dans les situations suivantes, la décision de l'arbitre est : (A – C)	
<b>?</b>	
<b>R</b>	
a)	la balle dévie sur la main d'un joueur?
a)	Arrêtez le jeu seulement si le joueur manipule la balle avec la main délibérément.
b)	un joueur manipule la balle avec sa main tandis que sa main est sur son bâton?
b)	N'arrêtez pas le jeu.
c)	le joueur est soupçonné de retenir la balle avec son pouce?
c)	Arrêtez le jeu et attribuez la possession de la balle à l'équipe non fautive.
<b>Remarque:</b> Le fait de retenir la balle avec le pouce est une infraction entraînant un changement de possession. Le porteur de la balle ne peut pas empoigner de la main toute partie de la tête du bâton.	

## Règle 50 – BÂTON ÉLEVÉ

- (a) Tout joueur ou gardien de but qui met en échec un adversaire de telle façon que son bâton touche le cou, la figure ou le casque de son adversaire doit écoper d'une pénalité mineure ou majeure.

- (b) Si, pendant une mise en échec réglementaire, un joueur ou gardien de but se baisse délibérément de telle façon que le bâton de son adversaire le frappe au cou ou à la tête, il n'y a pas de pénalité.

**Remarque :** *On ne devrait pas tenir compte d'un contact accidentel avec le casque.*

**PÉNALITÉ MINEURE** – À sa discrétion, l'arbitre doit imposer une pénalité mineure, selon le degré de violence de la mise en échec, à un joueur/gardien de but qui met un adversaire en échec avec un bâton élevé.

**PÉNALITÉ MAJEURE** – À sa discrétion, l'arbitre doit imposer une pénalité majeure lorsqu'il y a un contact modéré du bâton avec le casque ou le cou ou sur le dessus de l'épaule ou de la clavicule. Une mise en échec qui frappe tout d'abord l'épaulette et fait un contact modéré ou une décélération importante avant le contact sur la tête ou le cou devrait être pénalisée par une pénalité majeure.

**INCONDUITE DE PARTIE** – À sa discrétion, l'arbitre doit imposer une pénalité majeure et une inconduite de partie lorsqu'il y a une extension excessive, partielle ou complète, des bras ou un contact solide avec le bâton au-dessus de l'épaule sur le cou ou la tête. Une mise en échec qui ricoche sur l'épaulette avec une décélération minimale devrait être pénalisée par une pénalité majeure et une inconduite de partie.

**PÉNALITÉ DE MATCH** – À sa discrétion, l'arbitre doit imposer une pénalité de match s'il est d'avis que le joueur ou le gardien de but était imprudent ou mettait en danger son adversaire avec son bâton élevé.

## Règle 51 – RETENIR

- (a) Tout joueur ou gardien de but qui empêche la progression de son adversaire en le retenant avec la main, le bras ou la jambe doit écoper d'une pénalité mineure. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.

### SITUATION 1 – Règle 51

- ? Est-ce qu'un joueur peut retenir un adversaire avec son bâton?

**R** Un joueur ne peut pas retenir un adversaire avec la partie du bâton qui n'est pas entre les mains.

## **SITUATION 2 – Règle 51a**

**?** Quand est-ce que l'arbitre devrait prendre note d'une retenue possible?

**R** Quand un joueur a seulement une main sur son bâton, le joueur a créé une situation de retenue possible et devrait être observé de près par l'arbitre.

## **Règle 52 – ACCROCHER**

Tout joueur ou gardien de but qui empêche la progression de son adversaire en le retenant ou l'accrochant avec son bâton doit écoper d'une pénalité mineure ou majeure. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.

## **SITUATION 1 – Règle 52a**

**?** Quelle partie du bâton est utilisée pour accrocher un adversaire?

**R** La partie du bâton qui n'est pas entre les mains.

## **Règle 53 – BALLE NON RÉGLEMENTAIRE**

Si une autre balle que la balle réglementaire de la partie pénètre sur le terrain pendant le jeu, le jeu se poursuit avec la balle réglementaire jusqu'à l'expiration de la phase de jeu en cours.

## **Règle 54 – JOUEURS BLESSÉS**

(a) Quand un joueur se blesse, le jeu se poursuit jusqu'à l'expiration de la phase de jeu en cours. Si l'équipe adverse est en possession de la balle à l'arrêt du jeu, elle la conserve à la reprise du jeu. Dans toutes les autres situations, le jeu reprend par une mise au jeu.

**Remarque:** *Quand un joueur est apparemment blessé gravement, l'arbitre doit immédiatement arrêter le jeu.*

- (b) Quand le jeu est arrêté pour cause de blessure, le joueur blessé (à l'exception du gardien de but désigné) doit quitter le terrain avant de pouvoir reprendre le jeu. Il doit demeurer à l'extérieur du terrain jusqu'à ce que le jeu reprenne.
- (c) Si un gardien de but se blesse ou est malade, il doit être prêt à reprendre le jeu immédiatement ou bien se faire remplacer par un substitut.
- (d) Quand un gardien de but se fait frapper directement sur le protecteur facial et qu'il est manifestement blessé, le jeu doit être arrêté immédiatement.

**REMARQUE:** *Dans les ligues de crosse mineures, quand un gardien de but est frappé sur le protecteur facial, le casque ou le protecteur de gorge, le jeu doit être immédiatement arrêté et le jeu reprend avec une possession de la balle par le gardien de but dans son territoire. Si, après avoir rebondi sur le protecteur facial, le casque ou le protecteur de gorge du gardien de but, la balle pénètre directement dans le but, le but compte.*

## SITUATION 1 – Règles 54 et 28

**?** Si le jeu est arrêté pour cause de blessure et qu'il devient évident que le joueur feint la blessure pour obtenir un coup de sifflet ou un arrêt du jeu, qu'est-ce qu'il faut faire?

**R** L'arbitre peut décerner une pénalité mineure pour conduite anti-sportive.

## SITUATION 2 – Règle 54b

**?** Le jeu est arrêté pour cause de blessure. Le joueur ne quitte pas le terrain. Ceci n'est pas remarqué et le jeu reprend. Lui ou son équipe marque un but avant le premier arrêt du jeu. Qu'est-ce qui se passe si l'autre équipe fait état de la situation?

**R** Accordez le but.

### SITUATION 3 – Règle 54b

**?** Est-ce qu'une équipe doit mettre un substitut sur le terrain pour remplacer un joueur qui a quitté le terrain parce que le jeu était arrêté en raison de sa blessure apparente? Est-ce que le joueur peut attendre sur le banc jusqu'à ce que le jeu reprenne et entrer ensuite en jeu?

**R** L'équipe doit avoir l'occasion de placer le nombre correct de joueurs sur le terrain. Par conséquent, le joueur peut attendre sur le banc sans substitut sur le terrain.

### SITUATION 4 – Règle 54d REMARQUE

**?** Dans les ligues de crosse mineures, si après avoir rebondi sur le protecteur facial, le casque ou le protecteur de gorge du gardien de but la balle pénètre directement dans le but, le but compte. Quelle est la définition de directement?

**R** Directement signifie que la balle entre dans le filet sans toucher autre chose que le poteau ou la barre horizontale du but. Si la balle rebondit sur le gardien de but, tout joueur, un bâton ou le sol avant d'entrer dans le filet, aucun but ne sera accordé.

## Règle 55 – OBSTRUCTION

**Remarque:** *Pour toutes les situations visées par cette règle, les arbitres ne doivent pas oublier que toute mise en échec (p. ex. double échec, faire trébucher, assaut, mise en échec par derrière, etc.) qui relève aussi d'une autre règle doit être pénalisée en vertu de celle-ci.*

**Remarque:** *La ligne pointillée s'appliquera dans le Pee Wee et toutes les catégories inférieures. Dans le Bantam et toutes les catégories plus élevées, la référence à la ligne pointillée sera remplacée par la zone défensive.*

- (a) Il est permis aux joueurs ou au gardien de but qui poursuivent une balle libre de mettre en échec leur adversaire ou son bâton. Mais si le contact constitue une tentative directe d'empêcher l'adversaire d'accéder à la balle alors que le joueur n'essaye pas de la jouer, il y a obstruction mineure et l'équipe non fautive bénéficie de la possession de la balle.
- (b) Un défenseur peut gêner, avec son corps ou une poussée de son bâton, la progression d'un attaquant qui n'est pas en possession de la balle à

condition que le joueur qui ne porte pas la balle soit à l'intérieur de la ligne pointillée dans le Pee Wee et les catégories inférieures, et dans la zone défensive dans le Bantam et les catégories plus élevées.

- (c) Tout joueur ou gardien de but qui empêche délibérément un adversaire ayant laissé tomber son bâton de le récupérer doit écoper d'une pénalité mineure. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.
- (d) Si on gêne, au moyen d'un écran mobile, un joueur ou gardien de but qui met en échec un adversaire, on attribue la possession de la balle à l'équipe non fautive. Le seul écran mobile autorisé est quand les deux joueurs se déplacent exactement sur la même trajectoire et dans la même direction, et que celui qui est placé en avant ralentit ou s'arrête. Dans toutes les autres situations, le joueur ou gardien de but qui fait écran doit être immobile dans une position debout normale au moment du contact, et il n'a pas le droit de pousser son adversaire.
- (e) On s'attend à un contact dans toutes les situations d'écran. Si le contact est excessif, on doit le pénaliser en vertu de la règle appropriée.
- (f) Si un joueur ou gardien de but ou un membre du personnel de soutien se trouvant sur le banc des joueurs ou le banc des pénalités, gêne le mouvement de la balle ou d'un adversaire pendant le jeu, il doit écoper d'une pénalité mineure. Si le gardien de but désigné a été retiré du jeu, et si un joueur ou gardien de but ou un membre du personnel de soutien se trouvant sur le banc des joueurs ou le banc des pénalités gêne le mouvement de la balle ou d'un joueur de l'autre équipe attaquant le but déserté, on doit accorder un but à l'équipe non fautive. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.

**SITUATION 1 – Règle 55f**

<b>?</b> Un gardien de but quitte le terrain pour un attaquant supplémentaire mais laisse son bâton debout dans le but et: (A – C)			
<b>R</b> La décision correcte est: (A – C)			
<b>?</b>			
<b>R</b>			
a)	un joueur adverse tire et manque le but?	a)	Arrêtez le jeu et décernez une pénalité de retard de la partie au gardien de but.
b)	un joueur adverse tire, touche le bâton et la balle n'entre pas dans le but?	b)	Arrêtez le jeu et accordez le but à l'équipe non fautive.
c)	vous remarquez le bâton tandis que le jeu est à l'autre extrémité?	c)	Signalez la pénalité retardée à l'équipe fautive.

**SITUATION 2 – Règle 55f**

**?** Le gardien de but de l'équipe B se trouve au banc pour un attaquant supplémentaire. L'équipe A est en possession de la balle. Un membre de l'équipe B (ou un membre du personnel au banc) gêne le mouvement d'un joueur de l'équipe A. Cette obstruction se produit à partir du banc des joueurs ou du banc des pénalités. Quelle est la décision.

**R** Accordez un but à l'équipe A.

**Remarque:** Pour qu'un but soit accordé dans cette situation, l'obstruction par la personne non réglementaire signifie un contact avec tout joueur sur la surface de jeu ou avec la balle.

Toute obstruction à partir du banc sera pénalisée comme suit :

- si l'équipe fautive a la possession de la balle, décernez une pénalité mineure immédiatement;
- si l'équipe non fautive a la possession de la balle, signalez une pénalité retardée mineure;
- si l'équipe non fautive a un passage libre jusqu'au but avec possession de la balle, accordez un tir de pénalité;

- si l'équipe non fautive a un passage libre jusqu'au but et le gardien de but a été enlevé, accordez un but;
- dans tous les autres cas, décernez une pénalité mineure à l'équipe fautive.

### SITUATION 3 – Règle 55d

? Est-ce qu'un écran/déplacement (*pick & roll*) est réglementaire?

**R** Oui, un joueur de l'équipe offensive peut gêner au moyen d'un écran un joueur de l'équipe défensive. Le joueur qui fait écran peut se déplacer (après s'être immobilisé pour l'écran) mais il ne peut pas pousser le joueur défensif de quelque manière que ce soit qui donne un avantage à l'équipe offensive.

### SITUATION 4 – Règle 55d

? Quels critères devraient être utilisés quand on considère une obstruction mineure?

**R** Le joueur qui est gêné doit avoir une chance raisonnable d'obtenir la balle. Si le joueur n'avait pas pu obtenir la balle même en l'absence d'obstruction, ne lui accordez pas la possession. Les actions non réglementaires du joueur fautif doivent être la raison pour laquelle le joueur n'a pas pu obtenir la balle.

L'action du joueur fautif a empêché le joueur défensif d'avoir une occasion raisonnable de participer au jeu.

Si l'équipe non fautive est sur le point d'obtenir la possession de la balle, l'obstruction mineure n'est pas signalée.

**Remarque:** Trop d'arrêts de jeu sont signalés pour obstruction mineure loin du jeu. Si c'est assez grave pour être signalé loin du jeu, il doit y avoir pénalité. Si ce n'est pas grave, il n'y a pas d'infraction. L'infraction pour obstruction mineure est signalée pour les situations de balle libre et d'écran.

**SITUATION 5 – Règle 55 REMARQUE**

**?** Est-ce qu'une infraction pour obstruction mineure peut être signalée quand un joueur met en double échec un adversaire ou sinon commet une faute sur lui par derrière?

**R** NON. Ceci est une pénalité et elle doit être décernée

**SITUATION 6 – Règle 55**

<b>?</b>		<b>R</b>	
a)	Qu'est-ce qui se passe quand le joueur A1 (au banc des joueurs) est évidemment en route pour le banc en vue d'une substitution, le joueur B1 l'empêche délibérément d'accéder au banc et le joueur A2 (substitut) sort du banc?	a)	Décernez une pénalité pour obstruction au joueur B1.
b)	Qu'est-ce qui se passe, si le joueur A1 tente de quitter le banc des joueurs pour entrer dans le jeu et le joueur B1 l'empêche de sortir du banc?	b)	Décernez une pénalité pour obstruction au joueur B1.
c)	Qu'est-ce qui se passe en a) et b) ci-dessus si les joueurs A1 et B1 se trouvent tous les deux dans la zone d'échange lorsque le contact se produit	c)	Décernez une pénalité pour obstruction et une pénalité d'inconduite de partie au joueur B1.

<b>Règle 56 – INTERFÉRENCE DE LA PART DES SPECTATEURS</b>
---

(a) Si un spectateur gêne un joueur ou gardien de but, la phase de jeu en cours se poursuit si l'équipe de ce joueur est en possession de la balle. Le jeu reprend par une mise au jeu. Si l'équipe adverse est en possession de la balle, le jeu est arrêté et elle conserve la possession à la reprise du jeu. On transmet un rapport adéquat de l'incident à l'organisme directeur approprié.

(b) Si des objets sont lancés sur le terrain et que cela gêne le déroulement de la partie, le jeu est arrêté et l'équipe qui était en possession de la balle la conserve à la reprise du jeu.

(c) Si un spectateur attrape la balle ou dévie sa trajectoire pendant le jeu, le jeu est arrêté et il reprend par une mise au jeu.

## Règle 57 – DONNER UN COUP DE PIED À UN JOUEUR

- (a) Tout joueur ou gardien de but qui donne ou tente de donner un coup de pied à un adversaire doit écoper d'une pénalité majeure ou d'une pénalité de match, à la discrétion de l'arbitre. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.

**Remarque:** Dans les ligues de crosse mineures toute tentative de donner un coup de pied à un adversaire, même si elle n'occasionne pas un contact brutal, donne lieu à une pénalité majeure et une pénalité d'inconduite de partie.

## Règle 58 – JOUER LA BALLE DU PIED

Les joueurs peuvent jouer la balle du pied dans toutes les zones. Cependant, on ne peut pas marquer un but en frappant la balle du pied directement dans le but adverse (voir la règle 47(a), Buts et aides).

### SITUATION – Règle 58

<b>?</b>	Quelle est la décision quand la balle, frappée du pied par un joueur, frappe le bâton du joueur et entre dans le but: (A – B)		
<b>R</b>	La décision correcte est: (A – B)		
<b>?</b>		<b>R</b>	
a)	tandis qu'il tient le bâton?	a)	But.
b)	tandis que son bâton est par terre?	b)	Aucun but.
<p>En plus de ce qui précède, une balle sera considérée comme envoyée directement dans le filet, par un coup de pied, si elle ne touche aucun autre joueur que le gardien de but avant d'entrer dans le filet</p>			

**Règle 59 – DONNER UN COUP DE GENOU**

Tout joueur ou gardien de but qui commet une faute sur un adversaire en utilisant son genou doit écoper d'une pénalité mineure ou majeure. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.

**Règle 60 – QUITTER LE BANC DES JOUEURS OU DES PÉNALITÉS**

- (a) Si un joueur ou gardien de but entre en jeu de manière non réglementaire depuis le banc de son équipe, tout but marqué par son équipe pendant que lui ou son substitut se trouvait de façon non réglementaire sur le terrain, sera annulé.
- (b) Aucun joueur ou gardien de but ne doit quitter le banc de son équipe ou le banc des pénalités à la fin d'une période ou d'une partie tant que l'arbitre ne l'a pas autorisé à le faire. Le premier joueur ou gardien de but, et tout membre du personnel de soutien de chaque équipe, qui quitte le banc de son équipe ou le banc des pénalités avant le signal de l'arbitre doit écoper d'une pénalité d'inconduite de partie.
- (c) Aucun joueur ou gardien de but ne doit quitter le banc des joueurs pendant une altercation. Le premier joueur ou gardien de but, et tout membre du personnel de soutien de chaque équipe, qui quitte le banc et entre sur le terrain pendant une altercation doit écoper d'une pénalité d'inconduite de partie. L'arbitre doit rapporter tous les incidents de ce genre à l'organisme directeur approprié.
- (d) Si un joueur quitte le banc des pénalités et entre sur le terrain avant l'expiration de sa pénalité à cause d'une erreur du chronométrateur de la partie, il doit retourner au banc des pénalités pour purger le reste de sa pénalité.
- (e) Si un joueur quitte le banc des pénalités et entre sur le terrain par sa propre faute avant l'expiration de sa pénalité, il doit écoper d'une pénalité mineure. Il doit aussi purger le reste de sa pénalité.
- (f) Si un joueur pénalisé quitte le banc des pénalités et entre sur le terrain avant l'expiration de sa pénalité, soit par sa faute, soit à cause d'une erreur du chronométrateur de la partie, tout but marqué par son équipe

pendant qu'il se trouve sur le terrain de façon non réglementaire, sera annulé.

- (g) Si un joueur pénalisé quitte le banc des pénalités pendant une altercation, il doit écoper d'une pénalité d'inconduite de partie. L'arbitre doit rapporter l'incident à l'organisme directeur approprié. Les pénalités à purger peuvent être purgées par n'importe quel joueur (autre que les gardiens de but désignés).
- (h) Si un joueur ou un gardien de but adverse participant au jeu de manière non réglementaire gêne le porteur de la balle qui se dirige vers le but alors qu'il n'y a aucun adversaire entre lui et le gardien de but, ce dernier doit bénéficier d'un tir de pénalité.
- (i) Si le gardien de but désigné a été retiré du terrain et qu'un joueur ou gardien de but participant au jeu de manière non réglementaire gêne le mouvement de la balle ou d'un joueur ou gardien de but attaquant le but déserté, on doit accorder un but à l'équipe non fautive.

## SITUATION 1 – Règle 60

Si le chronométrateur de la partie permet à un joueur de retourner sur le terrain avant l'expiration de sa pénalité, cette erreur doit être corrigée pendant le premier arrêt du jeu suivant le moment auquel la pénalité aurait dû être terminée. Si l'erreur n'a été découverte qu'après la reprise du jeu suivant l'arrêt, alors aucune correction ne sera apportée. Tous les buts marqués par son équipe, avant ou après l'expiration de la pénalité, seront comptés. Si l'erreur est signalée à un arbitre d'ici la fin du premier arrêt du jeu après l'expiration de la pénalité, tout but marqué par son équipe pendant que lui ou son substitut se trouvait de façon non réglementaire sur le terrain, sera annulé.

## SITUATION 2 – Règle 60a et e

?

Le joueur A1 écope d'une pénalité mineure à 5:00. En raison d'une erreur du chronométrateur, le joueur quitte le banc des pénalités à 3:30. L'équipe A marque à 2:45 (avec ce joueur sur le terrain). C'est le premier arrêt du jeu (depuis que la pénalité aurait expiré à 3:00) et on le signale à l'arbitre à ce moment-là.

**R**

Le but est annulé. Le joueur ne purge pas de temps supplémentaire.

### SITUATION 3 – Règle 60a et e

**?** Le joueur A1 écope d'une pénalité mineure à 5:00. En raison d'une erreur du chronométrateur, le joueur quitte le banc des pénalités à 3:30. L'équipe A marque à 3:10 avec ce joueur sur le terrain. L'erreur est signalée à l'arbitre pendant le prochain arrêt à 2:40.

**R** Le but compté à 3:10 est annulé.

### SITUATION 4 – Règle 60b

**?** Si les bancs se vident pendant une altercation et que les arbitres remarquent seulement le premier joueur de l'équipe A qui quitte le banc, est-ce qu'il écope d'une pénalité d'inconduite de partie?

**R** Décernez la pénalité d'inconduite de partie au joueur approprié de l'équipe A et demandez au capitaine de l'équipe B d'identifier le premier joueur de l'équipe B qui a quitté le banc et décernez-lui une pénalité d'inconduite de partie. Si aucun joueur n'est identifié, décernez une pénalité d'inconduite de partie au capitaine.

### SITUATION 5 – Règles 60c et 77

**?** Le joueur A1 écope d'une pénalité majeure de cinq minutes dans la première période. Le joueur A1 écope d'une deuxième pénalité majeure à 9:00 de la deuxième période. Ni les arbitres ni le marqueur officiel ne se rendent compte que c'est la deuxième pénalité majeure décernée au même joueur.

L'équipe A marque à 3:00 de la deuxième période. La situation est signalée à l'arbitre :

- a) au moment du but;
- b) à la fin de la deuxième période;
- c) à 15:00 de la troisième période.

**R** La décision correcte dans les trois situations est :

Accordez le but et décernez une pénalité d'inconduite de partie.

**SITUATION 6 – Règle 60h**

<b>?</b>		L'équipe A a un joueur au banc des pénalités et son gardien de but est au banc pour un attaquant supplémentaire. Le joueur pénalisé retourne sur le terrain prématurément et intercepte une passe, traverse le terrain et marque. On signale ensuite à l'arbitre: (A – B)	
<b>R</b>		La décision correcte est: (A - B)	
<b>?</b>		<b>R</b>	
a)	que c'était une erreur du chronométrateur?	a)	Refusez le but. Le joueur pénalisé retourne au banc des pénalités pour purger le temps qui reste.
b)	que ce n'était pas une erreur du chronométrateur?	b)	Refusez le but. Accordez le but à l'équipe B. Le joueur pénalisé retourne pour purger une pénalité mineure pour avoir quitté le banc des pénalités trop tôt. Le but accordé a mis fin à la pénalité originale.

**SITUATION 7 – Règle 60 (c)**

Pour les ligues de crosse mineures seulement.

Tous les joueurs qui quittent le banc des joueurs pendant une altercation écoperont d'une pénalité d'inconduite de partie en plus de toute autre pénalité décernée. Le premier joueur à quitter le banc sera signalé à l'organisme directeur approprié.

**Règle 61 – PLACER LA BALLE DANS LE BÂTON**

Si la balle se coince dans le bâton d'un joueur ou gardien de but, l'arbitre doit arrêter le jeu, libérer la balle et faire reprendre le jeu. Le chronomètre des 30 secondes n'est pas remis à zéro.

**Règle 62 – MALTRAITER LES OFFICIELS**

Tout joueur ou gardien de but ou membre du personnel de soutien qui frappe, fait trébucher, menace ou provoque intentionnellement un contact avec un arbitre ou avec tout autre officiel hors terrain doit écoper d'une pénalité de match, et on doit transmettre un rapport à l'organisme directeur approprié. Les

pénalités à purger peuvent être purgées par n'importe quel joueur (autre que les gardiens de but désignés). Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.

### **SITUATION 1 – Règle 62**

**?** Est-ce qu'un joueur doit purger une pénalité de cinq minutes pour une pénalité de match décernée au personnel de soutien.

**R** Oui.

### **SITUATION 2 – Règle 62**

**?** Qu'est-ce qui se passe si un arbitre ou un officiel hors terrain est menacé ou victime de voie de fait?

**R** Lorsqu'un arbitre ou un officiel hors terrain est menacé ou victime de voie de fait, il doit immédiatement communiquer avec le service de police et le signaler sur-le-champ à l'organisme directeur approprié.

Tout geste ou comportement couvert par la règle 48 à l'endroit d'un arbitre ou un officiel hors terrain sera traité en vertu de la présente règle 62.

## **Règle 63 – REFUSER DE JOUER**

Si une équipe refuse de se présenter sur le terrain, se retire une fois qu'elle s'y trouve, ou refuse de commencer à jouer quand l'arbitre l'ordonne, elle doit écopier d'une pénalité mineure de banc pour avoir retardé la partie. L'arbitre doit informer le capitaine de l'équipe fautive de la pénalité et lui indiquer que son équipe dispose d'une minute pour reprendre le jeu. Le chronométrateur des 30 secondes doit régler deux fois le chronomètre des 30 secondes. Si l'équipe refuse encore de reprendre le jeu ou si un tel incident se reproduit plus tard au cours de la partie, l'arbitre doit décréter que la partie est terminée et transmettre un rapport complet des incidents à l'organisme directeur approprié.

### **SITUATION 1 – Règle 63**

**?** Comment administrez-vous l'avertissement d'une minute?

**R** L'arbitre ordonnera au chronométrateur des 30 secondes de régler deux fois le chronomètre des 30 secondes.

## Règle 64 – CINGLER

- (a) Tout joueur ou gardien de but qui cingle un adversaire avec son bâton doit écoper d'une pénalité mineure, majeure ou de match, à la discrétion de l'arbitre.

**REMARQUE:** *Si un joueur écope d'une pénalité majeure ou de match en vertu de cette règle, un joueur quelconque de l'équipe fautive (autre que les gardiens de but désignés) doit purger la pénalité. Si un gardien de but écope d'une pénalité mineure, majeure ou de match en vertu de cette règle, un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction doit purger la pénalité.*

**REMARQUE:** *Tout joueur ou gardien de but qui élance son bâton vers un adversaire doit écoper d'une pénalité pour avoir cinglé, et ce, qu'il ait effectivement atteint l'adversaire ou non.*

**REMARQUE:** *Il est interdit de frapper un adversaire avec la partie du bâton qui ne se trouve pas entre les deux mains qui le tiennent. Le contact bâton à bâton est autorisé, mais les mains (et les gants) sont considérés comme faisant partie du corps, et il est interdit de les toucher.*

- (b) En plus des pénalités éventuellement décernées, l'arbitre doit signaler à l'organisme directeur approprié tout joueur ou gardien de but qui élance son bâton vers un adversaire pendant une altercation.
- (c) Tout joueur ou gardien de but qui, lors d'un tir ou d'une passe, cingle un adversaire dans son mouvement de suivi doit écoper d'une pénalité mineure ou majeure. Si le tir donne un but, le but est accordé et la pénalité est attribuée.

**Remarque:** *Si un joueur écope d'une pénalité majeure en vertu de cette règle, un joueur quelconque de l'équipe fautive (autre que les gardiens de but désignés) doit purger la pénalité. Si un gardien de but écope d'une pénalité mineure ou majeure en vertu de cette règle, un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction doit purger la pénalité.*

**Remarque:** *On ne devrait pas pénaliser le joueur qui frappe sans le vouloir un adversaire qui pénètre dans le champ de suivi d'un tir ou d'une passe.*

### **SITUATION 1 – Règle 64**

**?** Est-ce qu'un joueur doit frapper un adversaire pour écoper d'une pénalité pour avoir cinglé?

**R** NON. Tout joueur qui élance le bâton vers un adversaire, qu'il soit en mesure de le toucher ou non, sera pénalisé pour avoir cinglé.

### **SITUATION 2 – Règle 64**

**?** Est-ce que cingler peut entraîner une pénalité de match?

**R** Tout mouvement pour cingler ou tout élan avec intention de blesser sera pénalisé en vertu de la règle 30, Imprudence et atteinte à la sécurité du jeu.

### **SITUATION 3 – Règle 64**

**?** Comment est-ce qu'un arbitre décide s'il y a cinglage à une main ou à deux mains?

**R** Les arbitres doivent juger en fonction de l'intention de cingler, non sur l'élan même.

### **SITUATION 4 – Règle 64**

**?** Est-ce qu'un joueur peut cingler un joueur qui n'est pas porteur de la balle?

**R** Non. Les joueurs de l'équipe offensive qui ne portent pas la balle ne peuvent pas être cinglés d'aucune manière et en aucun temps.

## SITUATION 5 – Règle 64

**?** Quand est-ce qu'un mouvement de cingler avec suivi n'est pas pénalisé?

**R** On ne doit pas pénaliser le joueur qui frappe sans le vouloir un adversaire qui pénètre dans le champ de suivi d'un tir ou d'une passe.

## Règle 65 – DARDER

Tout joueur ou gardien de but qui darde ou tente de darder un adversaire doit écoper d'une pénalité majeure ou de match, à la discrétion de l'arbitre.

**Remarque:** Si un joueur écope d'une pénalité majeure ou de match en vertu de cette règle, un joueur quelconque de l'équipe fautive (autre que les gardiens de but désignés) doit purger la pénalité. Si un gardien de but écope d'une pénalité majeure ou de match en vertu de cette règle, un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction doit purger la pénalité.

**Remarque:** Darder signifie agresser un adversaire avec l'extrémité du bâton. L'arbitre peut aussi traiter cette situation de darder comme imprudence et atteinte à la sécurité du jeu (Règle 30).

**Remarque:** Les tentatives de darder incluent toutes les situations où le joueur fait le geste de darder, et ce, qu'il y ait effectivement contact avec le corps de l'adversaire ou non.

**Remarque:** Dans les ligues de crosse mineures toute tentative de darder, même si elle n'occasionne pas un contact brutal, donne lieu à une pénalité majeure et une pénalité d'inconduite de partie.

## SITUATION 1 – Règle 65a

**?** Quelle est la définition de darder?

**R** Darder signifie agresser un adversaire avec l'extrémité du bâton. L'arbitre peut aussi traiter cette situation de darder comme une imprudence et atteinte à la sécurité du jeu en vertu de la règle 30.

## SITUATION 2 – Règle 65a

? Quelle est la définition de piquer avec le bout du bâton ou mettre en échec en dardant?

**R** Piquer avec le bout du bâton ou mettre en échec en dardant signifie faire une mise en échec en tenant une main à l'extrémité du bâton tandis que le manche et la tête du bâton frappent la tête ou les épaules de l'adversaire, ou tenter de frapper le bâton de l'adversaire par le côté.

Ce genre de mise en échec n'est pas réglementaire et doit être déclarée une infraction conformément à la règle 65, Darder. La tentative donnera lieu à une pénalité majeure. S'il y a contact entre le corps de l'adversaire et la tête du bâton, une pénalité de match sera décernée. Le mouvement de mise en échec en dardant est traité dans les notes explicatives de la règle 65.

## SITUATION 3 – Règle 65a

? Quelle est la différence entre une tentative de darder et darder?

**R** La tentative de darder inclura tous les cas pour lesquels un mouvement de darder est fait, peu importe qu'il y ait ou non contact corporel.

Darder avec contact donne lieu à une pénalité de match. Toute tentative sans contact donnera lieu à une pénalité majeure de cinq minutes (en plus d'une pénalité d'inconduite de partie dans les ligues de crosse mineures).

## Règle 66 – RÈGLE DES DIX SECONDES

(a) Quand une équipe est en situation d'infériorité numérique, elle doit faire passer la balle dans sa zone offensive dans les dix (10) secondes, sinon la possession est attribuée à l'équipe adverse.

**Remarque:** *Une équipe est en situation d'infériorité numérique quand elle a un ou plusieurs joueurs de moins que l'équipe adverse sur le terrain à cause de pénalités qu'elle a reçues.*

(b) Quand l'équipe en situation d'infériorité numérique est en possession de la balle dans sa zone offensive, et qu'elle provoque la sortie de la balle de cette zone offensive de quelque manière que ce soit, mis à part un tir au

but, l'équipe non fautive doit immédiatement récupérer la balle, ou bien la possession lui est attribuée. Le porteur de la balle peut la transporter hors de la zone offensive à condition que ni la balle ni le porteur de la balle n'entre en contact avec le sol dans la zone centrale ou dans la zone défensive (y compris la ligne).

## SITUATION 1 – Règle 66a et b

<b>?</b> Qu'est-ce qui se passe si l'équipe A a avancé la balle dans sa zone offensive grâce à la règle des dix secondes en vigueur et: (A – F)					
<b>R</b> La décision correcte est: (A – F)					
		<b>?</b>		<b>R</b>	
a)	le joueur A1 (le porteur de la balle) est repoussé derrière la ligne avec ses pieds qui touchent ou traversent la ligne?	a)	Possession à B.		
b)	le joueur A1 laisse tomber la balle, son bâton touche celui du joueur B1 et la balle traverse de nouveau la ligne?	b)	Possession à B.		
c)	le joueur A1 laisse tomber la balle, qui frappe le joueur B1 et traverse de nouveau la ligne?	c)	Possession à B.		
d)	le joueur A1 laisse tomber la balle et le joueur B1 frappe du pied ou frappe la balle au-delà de la ligne?	d)	Poursuivre le jeu.		
e)	le bâton du joueur A1, avec la balle dedans, traverse de nouveau la ligne ?	e)	Poursuivre le jeu.		
f)	le porteur de la balle est repoussé derrière la ligne mais passe la balle avant qu'il ne touche le sol ?	f)	Poursuivre le jeu.		

## SITUATION 2 – Règle 66b

**?** Quand est-ce que le sifflet retentit lorsque la balle traverse de nouveau la ligne?

**R** Dès que la balle traverse la ligne, à moins qu'il ne soit évident que l'équipe non fautive prendra immédiatement possession. Ne permettez pas à la balle de rebondir sur le sol dans un filet vide.

### SITUATION 3 – Règle 66 a et b

**?** L'équipe A est en situation d'infériorité numérique à son extrémité. Quand est-ce que les dix secondes se terminent?

**R** Quand le porteur de la balle entre dans la zone offensive et que ses deux pieds ont clairement traversé la ligne.

## Règle 67 – TROISIÈME HOMME DANS UNE ALTERCATION

Tout joueur ou gardien de but qui est le premier à intervenir dans une altercation déjà en cours doit écoper d'une pénalité d'inconduite de partie, sans compter toutes les autres pénalités qui lui ont déjà été décernées.

### SITUATION 1 – Règle 67

**?** Est-ce qu'une pénalité pour bagarre doit être décernée afin de décerner une pénalité d'inconduite de partie pour le troisième homme dans une altercation?

**R** Non, mais une pénalité mineure, majeure ou de match doit exister (et être éventuellement décernée) pour au moins un des participants originaux.

### SITUATION 2 – Règle 67

**?** Est-ce qu'un joueur peut participer à une altercation et empoigner son propre joueur ou tenter de rétablir la paix?

**R** Non, étant donné que cela peut inciter d'autres à participer à l'altercation. Décernez une pénalité sans tenir compte de la raison pour laquelle le joueur a participé à l'altercation.

## Règle 68 – RÈGLE DES TRENTE SECONDES

- (a) L'équipe qui attaque doit effectuer un tir au but dans les trente (30) secondes suivant le gain de la possession. Si elle n'effectue pas de tir dans le délai imparti, le chronométrateur des 30 secondes fait retentir une sirène. Les arbitres arrêtent le jeu et attribuent la possession à l'équipe non fautive.

Si le gardien de but ou le joueur qui remplace le gardien de but pénètre dans la zone offensive dans une situation de désavantage numérique, le chronométrateur des 30 secondes mettra le chronomètre des 30 secondes en marche et la règle des 30 secondes s'appliquera à l'égard de cette possession.

**Remarque:** *Dans les ligues de crosse mineures, l'équipe offensive doit prendre un tir au but dans les 30 secondes après avoir pris possession de la balle. S'il n'y a pas de tir au but, le chronométrateur des 30 secondes le signalera au moyen d'un coup de sirène. Les arbitres arrêteront le jeu et la possession de la balle sera attribuée à l'équipe non fautive.*

**Remarque:** *La sirène des 30 secondes n'arrête pas le jeu, seul le coup de sifflet de l'arbitre arrête le jeu.*

**Remarque:** *On définit un tir au but comme suit : la balle entre en contact avec le gardien de but (pendant que ce dernier se trouve dans son territoire), avec les poteaux ou avec la barre horizontale du but, avant de franchir la ligne de but. Le tir doit provenir du devant ou du côté du but.*

- (b) On doit remettre le chronomètre des 30 secondes à zéro à chaque arrêt du jeu (à l'exception des temps morts ou des situations où la balle est coincée dans un bâton).
- (c) On doit remettre le chronomètre des 30 secondes à zéro quand l'équipe en défense prend possession de la balle.
- (d) Si le coup de sifflet de l'arbitre pour indiquer qu'un but est marqué a retenti en même temps que la sirène des 30 secondes, le but compte (c'est-à-dire qu'on refuse le but si la sirène retentit avant que la balle pénètre dans le but).
- (e) Tout lancer qui frappe le poteau / la barre horizontale du but ou le gardien de but et sort du terrain sera attribué de nouveau à l'équipe offensive.

**Remarque :** *En crosse mineure, si la balle frappe le gardien de but sur le casque ou le protecteur facial et sort du terrain, la balle sera attribuée au gardien de but.*

## SITUATION 1 – Règle 68a

**?** Qu'est-ce qui constitue un tir qui provient du devant ou du côté du but?

**R** Le tir doit provenir du devant ou du côté du but, c.-à-d. la balle ne doit pas être derrière la ligne du but quand elle quitte le bâton du tireur. Les pieds du tireur ne sont pas pris en considération.

## SITUATION 2 – Règle 68a

**?** Définissez « possession » relativement à cette règle.

**R** La possession commence quand une équipe prend contrôle et possession de la balle. La possession se termine quand :

- un tir au but est fait;
- l'autre équipe en prend possession;
- le sifflet retentit, sauf si la balle est coincée dans le bâton ou l'équipe offensive demande un arrêt de jeu.

**Remarque:** Examinez la section (d). C'est un tir **au** but, pas un tir **sur** le but. Un but ne sera pas accordé si la sirène retentit avant que la balle pénètre dans le filet.

**Remarque:** La sirène des 30 secondes n'arrête pas le jeu, seul le coup de sifflet de l'arbitre arrête le jeu.

**Remarque:** On définit un tir au but comme suit : la balle entre en contact avec le gardien de but (pendant que ce dernier se trouve dans son territoire), avec les poteaux ou avec la barre horizontale du but, avant de franchir la ligne de but. Le tir doit provenir du devant ou du côté du but.

### SITUATION 3 – Règle 68a

? Que doit faire le chronométrateur des 30 secondes lorsqu'il y a moins de 30 secondes à jouer dans une période et que les arbitres ont attribué une nouvelle possession de la balle?

**R** Il y a deux choix : arrêter le chronomètre ou le maintenir à 30 secondes pour le restant de la période.

### Règle 69 – LANCER SON BÂTON

- (a) Tout joueur ou gardien de but qui lance un bâton, ou tout autre objet, vers un adversaire ou vers la balle doit écoper d'une pénalité majeure. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.
- (b) Si on lance un bâton sur le terrain en provenance du banc des joueurs, pour remplacer un bâton cassé ou au sol, l'équipe doit écoper d'une pénalité mineure de banc. Lors d'une pénalité mineure de banc, il faut qu'un joueur quelconque de l'équipe fautive (autre que les gardiens de but désignés) sorte du terrain, sans être remplacé, pendant deux minutes, à moins que la pénalité se termine plus tôt parce que l'équipe adverse a marqué un but.

**Remarque:** Si le joueur ou gardien de but qui reçoit le bâton le ramasse, il doit écoper d'une pénalité mineure, plus une pénalité de dix minutes pour inconduite. Dans ce cas, la pénalité de banc est annulée. Les pénalités à purger peuvent être purgées par n'importe quel joueur (autre que les gardiens de but désignés). Les pénalités au gardien de but sont purgées par deux joueurs qui se trouvaient sur le terrain au moment de l'infraction. Le premier purge la pénalité mineure et l'autre purge la pénalité pour inconduite après l'expiration de la pénalité mineure.

- (c) Dans tous les autres cas, un joueur ou gardien de but qui lance un bâton ou tout autre objet, doit écoper d'une pénalité de dix minutes pour inconduite. Si le bâton ou l'objet est lancé intentionnellement hors de la surface de jeu, en plus de la pénalité de dix minutes pour inconduite, l'arbitre doit rapporter l'incident à l'organisme directeur approprié. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.

**Remarque:** Quand un joueur jette la partie brisée d'un bâton en la lançant sur le côté de la surface de jeu (et pas au-dessus de la bande), de telle

*manière que cela ne gêne ni le jeu ni les adversaires, ce joueur ne mérite aucune pénalité.*

- (d) Si le porteur de la balle, qui se trouve dans sa zone offensive et n'a plus aucun adversaire à déjouer à part le gardien de but désigné, reçoit par derrière un bâton ou tout autre objet lancé de telle façon que cela l'empêche de bénéficier d'une occasion raisonnable de marquer, une fois que la phase de jeu en cours est terminée, l'arbitre doit décerner un tir de pénalité.
- (e) Si le gardien de but désigné a été retiré du jeu et remplacé par un joueur substitut, et que le porteur de la balle de l'équipe adverse, qui se trouve dans sa zone offensive et n'a plus aucun adversaire à déjouer, reçoit par derrière un bâton ou tout autre objet lancé de telle façon que cela l'empêche de bénéficier d'une occasion raisonnable de marquer, l'arbitre doit accorder un but à l'équipe non fautive.

## SITUATION 1 – Règle 69

**?** Un joueur sur le terrain lance son bâton à son coéquipier ou gardien de but qui a cassé ou perdu le sien.

**R** Le joueur écoperait d'une pénalité mineure de deux minutes pour avoir lancé son bâton. Si le coéquipier ou le gardien de but ramasse le bâton, cette personne écoperait d'une pénalité mineure et d'une pénalité de dix minutes pour inconduite pour avoir ramassé le bâton de façon non réglementaire (règle 34c); la pénalité décernée au joueur qui lance le bâton serait alors annulée.

**Remarque:** Une pénalité majeure pour avoir lancé le bâton est seulement décernée si le joueur lance le bâton vers la balle ou un adversaire.

## SITUATION 2 – Règle 69

**?** Quand y a-t-il pénalité lorsqu'un bâton (ou un autre objet) est lancé?

**R** Une pénalité retardée est signalée au moment où le bâton (ou l'objet) quitte la main de la personne qui le lance.

Si un bâton est lancé en direction d'un joueur qui fait une montée et le bâton lancé fait perdre au joueur son occasion de marquer, un tir de pénalité est accordé et une pénalité majeure est décernée.

Un bâton lancé à partir du banc par un joueur non identifié ou n'importe quel membre du personnel au banc entraîne une pénalité mineure de banc.

## Règle 70 – TEMPS MORTS

- (a) Chaque équipe a droit à un temps mort de soixante (60) secondes pendant la durée réglementaire de la partie. L'arbitre n'accorde un temps mort que s'il est demandé par un joueur qui se trouve sur le terrain pendant un arrêt du jeu ou pendant que son équipe est en possession de la balle. Si au moment du signal d'attribution d'un temps mort, une équipe était en possession de la balle, ou on lui avait attribué cette possession, elle conserve la possession à la reprise du jeu. Dans tous les autres cas, le jeu reprend par une mise au jeu. Quand un temps mort est demandé pendant le cours du jeu, le chronomètre des 30 secondes n'est pas remis à zéro quand le jeu reprend (**modification ajoutée en 2011**).
- (b) Aux niveaux Junior et Senior, chaque équipe a droit à deux temps morts par partie, mais elle ne peut en utiliser qu'un seul par période. S'il y a prolongation et qu'il reste un temps mort à une équipe, celle-ci peut l'utiliser.
- (c) Si un temps mort a été accordé à une équipe qui n'y avait pas droit, la possession est attribuée à l'équipe non fautive, et le temps mort est refusé.

### SITUATION 1 – Règle 70a

**?**

Qu'est-ce qui se passe avec le chronomètre des 30 secondes quand un temps mort est accordé?

**R**

Quand le temps mort est accordé avec un jeu en cours, le chronomètre des 30 secondes ne sera pas remis à zéro quand le jeu reprend (sauf dans la situation 2). Soyez alerte, vérifiez immédiatement. Souvenez-vous, même équipe, même temps.

Des temps morts peuvent être appelés en tout temps, même immédiatement après une période d'échauffement de deux minutes pour le gardien de but substitut.

## JUSTIFICATION DES QUATRE PROCHAINES SITUATIONS

Chaque équipe a seulement droit à deux temps morts par partie et seulement un par période. L'équipe peut utiliser un de ses temps morts pour installer son avantage numérique sur le terrain ou obtenir un nouveau compte de 10 secondes ou 30 secondes. Elle peut seulement le faire deux fois par partie et il incombe à l'entraîneur de décider comment procéder.

### SITUATION 2 – Règle 70a

**?** Qu'est-ce qui se passe quand l'équipe A demande un temps mort, tandis qu'il y a une pénalité retardée décernée à l'équipe B?

**R** Ceci met fin à la pénalité retardée et la pénalité est décernée à l'équipe B. L'équipe A a droit au temps mort et le jeu reprend avec l'équipe A en possession avec un nouveau compte de 30 secondes.

### SITUATION 3 – Règle 70a

**?** Qu'est-ce qui se passe quand un temps mort est demandé par l'équipe A tandis qu'une pénalité retardée est décernée à l'équipe B et on vous fait remarquer que l'équipe A a déjà obtenu un temps mort pendant cette période ou qu'elle a utilisé ses deux temps morts?

**R** Ceci met fin à la pénalité retardée et la pénalité est décernée à l'équipe B. L'équipe A n'a pas droit au temps mort et le jeu reprend par une mise au jeu au centre du terrain.

### SITUATION 4 – Règle 70a

**?** Qu'est-ce qui se passe quand l'équipe A est en situation d'infériorité numérique étant donné qu'il lui manque un joueur à son extrémité, une pénalité retardée est décernée à l'équipe B et l'équipe A demande un temps mort?

**R** Ceci met fin à la pénalité retardée et la pénalité est décernée à l'équipe B. Le temps mort est accordé à l'équipe A et le jeu reprend avec l'équipe A en possession avec un nouveau compte de 30 secondes.

(L'équipe A n'est plus en situation d'infériorité numérique, alors le compte de 10 secondes n'est plus en vigueur).

### SITUATION 5 – Règle 70a

**?** Qu'est-ce qui se passe quand l'équipe A est en situation d'infériorité numérique étant donné qu'il lui manque deux joueurs à son extrémité, une pénalité retardée est décernée à l'équipe B et l'équipe A demande un temps mort?

**R** Ceci met fin à la pénalité retardée et la pénalité est décernée à l'équipe B. Le temps mort est accordé à l'équipe A et le jeu reprend avec l'équipe A en possession avec un nouveau compte de 30 secondes. (L'équipe A est toujours en situation d'infériorité numérique, alors un NOUVEAU compte de 10 secondes est accordé.)

### SITUATION 6 – Règle 70b

**?** Est-ce qu'une équipe peut utiliser un temps mort qui lui reste dans la deuxième période de prolongation?

**R** Dans les éliminatoires de l'ACC, les temps morts peuvent être reportés dans la deuxième période de prolongation ou toute autre période de prolongation.

### SITUATION 7 – Règle 70 (a)

**?** Qu'est-ce qui se passe avec le chronomètre des 10 secondes lorsque l'équipe A est en situation d'infériorité numérique dans sa propre zone et elle demande un temps mort.

**R** S'il n'y a aucune infraction de la SITUATION 3 susmentionnée, le temps mort sera accordé et le chronomètre des 10 secondes ne sera pas remis à zéro à la reprise du jeu. (**modification ajoutée en 2011**)

## Règle 71 – FAIRE TRÉBUCHER

(a) Tout joueur ou gardien de but qui utilise son bâton ou toute autre partie de son corps pour faire trébucher un adversaire doit écoper d'une pénalité mineure. Ceci comprend la situation où un défenseur/gardien de but se laisse tomber devant un adversaire. Une pénalité au gardien de but est

purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.

- (b) Si le porteur de la balle qui se trouve dans la zone offensive n'a plus que le gardien de but désigné à déjouer et qu'on le fait trébucher ou qu'on commet une faute sur lui par derrière, l'empêchant ainsi de bénéficier d'une occasion raisonnable de marquer, on doit attribuer un tir de pénalité à l'équipe non fautive, une fois la phase de jeu en cours terminée, dans le cas où il n'y aurait pas eu de but.
- (c) Si le gardien de but désigné est sorti du terrain, si le porteur de la balle de l'équipe adverse se trouve dans la zone offensive et n'a plus aucun joueur à déjouer et si on le fait trébucher ou on commet une faute sur lui par derrière, l'empêchant ainsi de bénéficier d'une occasion de but raisonnable, l'arbitre doit accorder un but à l'équipe non fautive.

## Règle 72 – RUDESSE EXCESSIVE

- (a) Tout joueur ou gardien de but qui fait preuve de rudesse excessive au cours d'une partie doit écoper d'une pénalité mineure ou majeure. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.
- (b) Tout joueur ou gardien de but qui agrippe le protecteur facial, le casque ou la mentonnière d'un adversaire, lui tire les cheveux ou lui donne un coup de tête doit écoper d'une pénalité majeure. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.

### SITUATION 1 – Règle 72

**?** Quand est-ce qu'une pénalité majeure devrait être décernée pour avoir tiré le protecteur facial ou la mentonnière?

**R** Cette pénalité devrait seulement être décernée quand un joueur tire sur le casque de manière à ce que ceci puisse causer une blessure ou l'utilise pour tout autre avantage. Simplement agripper le casque ne justifie pas cette pénalité.

### SITUATION 2 – Règle 72

**?** Quelle est la décision lorsqu'un joueur incite ou est l'instigateur de rudesse non nécessaire?

**R** Le joueur en question sera le seul à écoper d'une pénalité ou il sera pénalisé plus longtemps que le joueur qui se venge. Par exemple, on décerne une seule punition mineure au joueur qui a amorcé l'altercation, ou une deuxième pénalité mineure à ce joueur et une pénalité mineure à son adversaire.

## Règle 73 – ENCERCLEMENT

(a) Tout joueur ou gardien de but qui gêne la progression d'un adversaire en le retenant avec son bâton ou avec les bras doit écoper d'une pénalité mineure. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.

### SITUATION – Règle 73

**?** Quelle est la définition d'un encerclement réglementaire?

**R** Un encerclement est réglementaire si un joueur allonge le bras autour de l'adversaire et fait contact bâton à bâton.

## Règle 74 – INFRACTIONS

(a) Les infractions sont classées en trois catégories :

- attribution de la possession;
- pénalités;
- tirs de pénalité.

(b) Les cinq types de pénalités sont les suivants :

- pénalités mineures;
- pénalités majeures;
- pénalités pour inconduite;
- pénalités de match; et
- expulsions

## Règle 75 – POSSESSION ET ATTRIBUTION DE LA POSSESSION

- (a) Quand on attribue la possession de la balle à un joueur ou gardien de but, aucun autre joueur ne doit se trouver à moins de 2,75 m (9') de lui.
- (b) Il est interdit d'attribuer la possession de la balle à un joueur ou gardien de but placé à moins de 4,58 m (15') du territoire du gardien de but.
- (c) L'arbitre donne un coup de sifflet pour signaler la reprise du jeu.

### SITUATION 1 – Règles 75a et 41a

**?** Quelle est la procédure si le joueur B1 se trouve trop proche du joueur A1 à qui on a attribué la possession?

**R** Ordonner à B1 de donner à A1 au moins 2,75 m (9'). Si B1 refuse de reculer, lui décerner une pénalité mineure pour avoir retardé la partie. Le jeu reprend avec la possession à A1.

### SITUATION 2 – Règle 75

**?** Quelle est la décision si un joueur de l'équipe A refuse de reculer de 4,58 m (15') du territoire du gardien de but de l'équipe B quand on lui attribue la possession.

**R** Décernez au joueur une pénalité mineure pour avoir retardé la partie. Reprenez le jeu avec la possession à l'équipe B.

### SITUATION 3 – Règles 75 & 41a

**?** Quelle est la procédure si le joueur B1 se trouve à la limite du territoire du gardien et que la possession de la balle est accordée à un joueur adverse ou au gardien adverse dans son territoire?

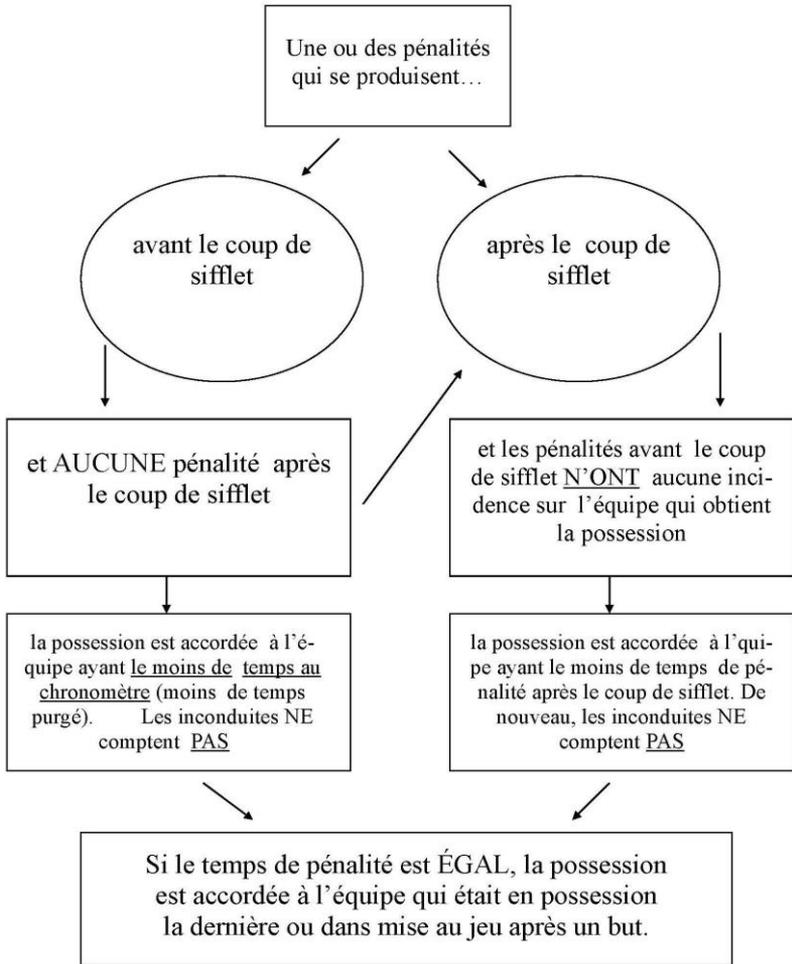
**R** Ordonnez à B1 de reculer d'au moins 2,75 m (9'). Si B1 refuse de reculer, décernez-lui une pénalité mineure pour avoir retardé la partie. Le jeu reprend avec la possession à l'équipe A.

## SITUATION 4 – Règle 75

<u>Situation</u>	<u>Qui obtient la possession/comment recommence-t-on le jeu?</u>
L'équipe B est en possession de la balle à l'intérieur de la zone offensive. L'arbitre a décerné une pénalité retardée à A1. La balle sort de la zone offensive. L'arbitre donne un coup de sifflet et décerne une pénalité mineure à A1.	<b>Équipe B</b>
B1, en possession de la balle, fonce sur A2, en position stationnaire. L'arbitre donne immédiatement un coup de sifflet et décerne une pénalité mineure à B1.	<b>Équipe A</b>
L'équipe A est en possession de la balle. L'arbitre a décerné une pénalité retardée à B2. A1 cingle ensuite B2. L'arbitre donne immédiatement un coup de sifflet et décerne une pénalité mineure à B2 et A1.	<b>Équipe A</b>
L'équipe A est en possession de la balle. L'arbitre a décerné une pénalité retardée à B1. L'équipe B prend le contrôle de la balle. L'arbitre donne un coup de sifflet et, ensuite, A1 met B3 en échec avec un bâton élevé. B1 et A1 écopent de pénalités mineures.	<b>Équipe B</b>
L'équipe B est en possession de la balle. L'arbitre a décerné une pénalité retardée à A1. L'équipe A prend le contrôle de la balle. L'arbitre donne un coup de sifflet et, ensuite, A1 fait preuve de rudesse contre B2 et B3 fait preuve de rudesse contre A4. A1 écope de deux pénalités mineures et B3 écope d'une pénalité mineure.	<b>Équipe B</b>
L'équipe A est en possession de la balle. B1 fait une mise en échec corporelle à A2 qui donne violemment contre la bande. Après que le lancer de	

<p>l'équipe A rate le filet, l'arbitre donne un coup de sifflet et, ensuite, A3 fait preuve de rudesse contre B1. B1 écope d'une pénalité majeure et A3 écope d'une pénalité mineure.</p>	<p><b>Équipe B</b></p>
<p>L'équipe B est en possession de la balle. A1 cingle B2, puis met B3 en échec avec un bâton élevé. L'arbitre donne immédiatement un coup de sifflet et, ensuite, l'arbitre remarque que B4 porte un collier. A1 écope de deux pénalités mineures et B4 écope d'une pénalité de dix minutes pour inconduite.</p>	<p><b>Équipe B</b></p>
<p>L'équipe A est en possession de la balle. L'arbitre décerne une pénalité retardée à B1. L'équipe A tire et marque. Le but compte, la pénalité mineure de B1 est « annulée », mais néanmoins notée sur la feuille de pointage.</p>	<p><b>Mise au jeu</b></p>
<p>L'équipe B tire et marque. Après le but, A1 met en double échec B2. Le but compte, A1 écope d'une pénalité mineure.</p>	<p><b>Possession à l'équipe B</b></p>
<p>L'équipe B tire et marque. Après le but, B1 cingle A2. Le but compte, B1 écope d'une pénalité mineure.</p>	<p><b>Possession à l'équipe A</b></p>
<p>L'équipe A tire et marque. Après le but, B2 et A2 se bagarrent. Le but compte, B2 et A2 écopent chacun d'une pénalité majeure et d'une inconduite de partie.</p>	<p><b>Mise au jeu</b></p>

Qui obtient la possession?



**Règle 76 – PÉNALTÉS MINEURES**

- (a) En cas de pénalité mineure, le joueur fautif (autre que les gardiens de but désignés) doit quitter le terrain pendant deux minutes sans pouvoir être remplacé, à moins qu'un but marqué par l'autre équipe ne mette fin plus tôt à la pénalité.
- (b) En cas de pénalité mineure de banc, n'importe quel joueur de l'équipe

fautive (autre que les gardien de but désignés) doit quitter le terrain pendant deux minutes sans pouvoir être remplacé, à moins qu'un but marqué par l'autre équipe ne mette fin plus tôt à la pénalité.

- (c) Si une équipe est en infériorité numérique à cause d'une ou de plusieurs pénalités mineures, ou pénalités mineures de banc, et que l'équipe adverse marque un but, la pénalité qui a provoqué cette infériorité numérique prend fin au moment où le but est marqué.
- (d) Quand plusieurs pénalités mineures ou majeures à deux joueurs se terminent en même temps, le capitaine de cette équipe doit indiquer à l'arbitre et au chronométreur de la partie, le joueur qui doit revenir le premier au jeu.

## LE COMPTE EST À REBOURS POUR TOUTES LES SITUATIONS SUIVANTES

### SITUATION 1 – Règle 76c

**?** Comment est-ce que le jeu reprend après une pénalité?

**R** L'arbitre qui ne signale pas la ou les pénalités récupère la balle. L'arbitre qui signale la ou les pénalités devra redémarrer le jeu au centre de la surface de jeu et s'assurer que tous les joueurs sur le terrain savent où se trouve la balle avant de reprendre le jeu.

### SITUATION 2 – Règle 76c

**?** Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

Pénalité mineure décernée à A1 à 10:00

Pénalité mineure décernée à B1 à 9:50

Pénalité mineure décernée à A2 à 9:40

B marque à 9:00

**R** A2 retourne sur le terrain.

### SITUATION 3 – Règle 76c

? Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

Pénalité mineure décernée à A1 à 10:00

Pénalité mineure décernée à B1 à 9:30

Pénalité mineure décernée à A2 à 9:30

B marque à 9:00

**R** A1 retourne sur le terrain.

### SITUATION 4 – Règle 76d

? Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

Pénalité mineure décernée à A1 à 10:00

Pénalité mineure décernée à B1 à 10:00

Pénalité mineure décernée à A2 à 10:00

B marque à 9:00

**R** Le capitaine de l'équipe A a l'option de retourner A1 ou A2 sur le terrain.

### SITUATION 5 – Règles 76c et 77e

? Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

Deux pénalités mineures décernées à A1 à 10:00

Pénalité mineure décernée à B1 à 10:00

Pénalité mineure décernée à A2 à 9:00

a) B marque à 8:30

b) B marque à 8:00

**R** a) A2 retourne sur le terrain.  
b) A1 et B2 retournent sur le terrain.

**Remarque :** *Le joueur qui retourne sur le terrain est le premier joueur qui a mis son équipe en situation d'infériorité numérique au moment du but.*

## SITUATION 6 – Règles 76c et 84a

? Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

Pénalité mineure décernée à A1 à 10:00

Pénalité mineure décernée à A2 à 9:30

Pénalité mineure décernée à A3 à 9:00

Pénalité mineure décernée à B1 à 9:00

B marque à 8 :00

**R** A1 et A3 retournent sur le terrain.

**Remarque :** A1 retourne sur le terrain parce que sa pénalité se termine à 8:00. La pénalité de A3 n'est pas considérée comme simultanée avec celle de B1 puisqu'ils n'ont pas commencé à purger leurs pénalités en même temps. Consultez la Situation 1.

## SITUATION 7 – Règle 76c

? Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

Deux pénalités mineures décernées à A1 à 10:00

Pénalité mineure décernée à B1 à 10:00

Pénalité majeure décernée à A2 à 9:00

B marque à 8:30 et 7:30

**R** À 8:30, un but est imputé à la pénalité majeure décernée à A2.

À 7:30, le deuxième but est imputé à la pénalité majeure. Une fois que des buts commencent à être imputés à une pénalité majeure, on maintient cette imputation.

## SITUATION 8 – Règle 76a (ajoutée en 2008)

? Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

Le joueur A1 écope d'une pénalité majeure de cinq minutes pour avoir cinglé à 13:30 de la première période.

Le joueur A1 écope d'une pénalité de conduite antisportive à 12:30 de la première période.

**R** Si deux buts sont comptés avant 8:30, l'équipe A peut remplacer le joueur A1 à partir du banc des joueurs, mais le remplaçant doit se rendre au banc des pénalités et servir la pénalité mineure de A1. A2 quitte le banc des pénalités une fois que la pénalité mineure prend fin et A1 peut quitter après la première balle morte après qu'un délai de cinq minutes s'est écoulé, plus la durée réelle de la pénalité mineure (un but compté durant la pénalité mineure écourtera le total des sept minutes à purger).

S'il n'y a pas deux buts de comptés, la pénalité mineure débute à 8:30 et peut être purgée par le joueur A1 étant donné qu'il a purgé la totalité des cinq minutes de la pénalité majeure.

## Règle 77 – PÉNALITÉS MAJEURES

- (a) En cas de pénalité majeure, le joueur fautif (autre que les gardiens de but désignés) doit quitter le terrain pendant cinq minutes sans pouvoir être remplacé.
- (b) Si une équipe est en infériorité numérique à cause d'une pénalité majeure et que l'équipe adverse marque deux buts, l'équipe en infériorité numérique a le droit de remplacer le joueur pénalisé par un joueur venant du banc des joueurs. Le joueur pénalisé purge l'intégralité des cinq minutes et il retourne au banc après la première balle morte après l'expiration de sa pénalité.

**Remarque:** *Une balle morte est un arrêt soit pour une mise en jeu, soit à cause d'une pénalité, soit pour un temps mort. Les arrêts pour une perte de possession des 10 secondes, pour un dépassement des 30 secondes, pour une sortie du terrain ou tout autre arrêt lié à la possession de la balle ne constituent pas des balles mortes.*

- (c) Tout joueur ou gardien de but qui écope d'une deuxième pénalité majeure dans la même partie doit écopier d'une pénalité d'inconduite de partie. Un joueur substitut doit purger la ou les pénalités majeures, sans que cela soit porté à son dossier. Si un gardien de but écope d'une pénalité majeure en vertu de cette règle, un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction doit purger la pénalité.
- (d) Quand un joueur ou gardien de but écope d'une pénalité majeure non simultanée, ainsi que d'une ou de plusieurs pénalités mineures, il doit purger la pénalité mineure en premier. Quand un joueur ou gardien de but

écopé d'une pénalité majeure non simultanée, et qu'un de ses coéquipiers écopé en même temps d'une pénalité mineure, la pénalité mineure doit être purgée en premier. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.

**Remarque:** Lorsque les règles 77, 78, 79, 80 et 81 s'appliquent, ce qui suit s'applique aussi :

Quand un joueur est envoyé au vestiaire, le remplaçant est uniquement tenu de purger les pénalités qui ont mis son équipe en situation d'infériorité numérique (p. ex. entraînant du temps à purger).

## LE COMPTE EST À REBOURS POUR TOUTES LES SITUATIONS SUIVANTES

### SITUATION 1 – Règle 77a

**?** Qu'est-ce qui se passe quand il y a pénalité majeure?

**R** En cas de pénalité majeure dans toute partie, le joueur fautif doit quitter le terrain pendant cinq minutes sans pouvoir être remplacé. Si l'équipe adverse marque deux buts, l'équipe pénalisée a le droit de remplacer le joueur pénalisé par un joueur venant du banc des joueurs pour mettre fin à l'infériorité numérique. Le joueur pénalisé purge l'intégralité des cinq minutes et il retourne sur le terrain après la première balle morte après l'expiration de sa pénalité. Le chronométrateur sonnera la sirène.

Définition d'une « balle morte » – Une balle morte est un arrêt soit pour une mise au jeu, soit à cause d'une pénalité, soit pour un temps mort. **LES ARRÊTS** pour une perte de possession des dix secondes, pour un dépassement des 30 secondes, pour une sortie du terrain ou tout autre arrêt lié à la possession de la balle **NE CONSTITUENT PAS DES BALLEES MORTES.**

### SITUATION 2 – Règle 77

**?** Est-ce que l'arbitre peut envoyer des joueurs pénalisés au vestiaire vers la fin d'une période?

**R** Dans des cas où des joueurs ont des pénalités majeures simultanées ou des pénalités d'inconduite de dix minutes, qui sont reportées à la période suivante ou à la fin de la partie, l'arbitre peut à sa discrétion envoyer ces joueurs au vestiaire.

### SITUATION 3 – Règle 77d

**?** Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

Pénalité majeure décernée à A1 à 10:00

Pénalité mineure décernée à B1 à 10:00

Pénalité mineure décernée à A2 à 10:00

B marque à 9:00

**R** Un but est imputé à la pénalité majeure.

**Remarque:** *Quand une pénalité majeure et une pénalité mineure sont décernées simultanément à des joueurs différents de la même équipe, la pénalité mineure est purgée en premier. Dans ce cas, la pénalité mineure de A2 sera contrebalancée par la pénalité mineure de B1.*

### SITUATION 4 – Règle 77d

**?** Deux pénalités sont décernées à l'équipe A. Si l'équipe B marque un but, quelle pénalité serait purgée si :

a) A1 écopait d'une pénalité mineure et d'une pénalité majeure?

b) A1 écopait d'une pénalité majeure et A2 écopait d'une pénalité mineure?

**R** La décision est la suivante :

a) Le but annulerait la pénalité mineure de A1 et la pénalité majeure serait purgée. Si la pénalité majeure prend fin prématurément en raison de buts, l'équipe A peut substituer A1 avec un joueur au banc des joueurs, mais le substitut doit rester au banc des pénalités jusqu'à la première balle morte après qu'il a purgé cinq minutes.

b) Le but annulerait la pénalité mineure d'A2 et la pénalité majeure devrait être purgée.

**Remarque:** *Une troisième pénalité majeure dans la même partie entraîne une deuxième pénalité d'inconduite.*

**SITUATION 5 – Règle 77b (ajoutée en 2008)**

**?** Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

Le joueur A1 écope d'une pénalité majeure de cinq minutes pour avoir cinglé à 13:30 de la première période.

Le joueur A1 écope d'une pénalité de conduite antisportive à 12:30 de la première période.

**R** Si deux buts sont comptés avant 8:30, l'équipe A peut remplacer le joueur A1 à partir du banc des joueurs, mais le remplaçant doit se rendre au banc des pénalités et servir la pénalité mineure de A1. A2 quitte le banc des pénalités une fois que la pénalité mineure prend fin et A1 peut quitter après la première balle morte après qu'un délai de cinq minutes s'est écoulé, plus la durée réelle de la pénalité mineure (un but compté durant la pénalité mineure écourtera le total des sept minutes à purger).

S'il n'y a pas deux buts de comptés, la pénalité mineure débute à 8:30 et peut être purgée par le joueur A1 étant donné qu'il a purgé la totalité des cinq minutes de la pénalité majeure.

**Règle 78 – PÉNALITÉS DE 10 MINUTES  
POUR INCONDUITE**

- (a) En cas de pénalité de dix minutes pour inconduite, le joueur fautif (autre que les gardiens de but désignés) doit quitter le terrain pendant dix minutes. L'équipe est autorisée à remplacer immédiatement ce joueur. Le joueur fautif doit demeurer au banc des pénalités jusqu'à la première balle morte après qu'il a purgé dix minutes. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.
- (b) Quand un joueur ou gardien de but écope en même temps d'une pénalité mineure ou majeure et d'une pénalité de dix minutes pour inconduite, un substitut doit purger la pénalité mineure ou majeure. La pénalité de dix minutes pour inconduite doit commencer quand la pénalité mineure ou majeure prend fin. Les pénalités au gardien de but sont purgées par deux joueurs qui se trouvaient sur le terrain au moment de l'infraction. Le premier purge la pénalité mineure ou majeure et l'autre purge la pénalité de dix minutes pour inconduite après l'expiration de la pénalité mineure ou majeure.

- (c) Tout joueur ou gardien de but qui écope d'une deuxième pénalité de dix minutes pour inconduite dans la même partie doit écoper d'une pénalité d'inconduite de partie.

**Remarque:** Pour les situations suivantes : A1 2, 2, 2, 2, 10 cela signifie qu'une pénalité de dix minutes pour inconduite et quatre pénalités mineures antérieures ont été décernées au joueur A1. Toutes les pénalités, sauf la dernière, lui ont été décernées plus tôt dans la partie.

## SITUATION 1 – Règle 78c

? Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

A1 2, 10, 2, 2, 10

**R** A1 écope automatiquement d'une pénalité d'inconduite de partie en raison d'une deuxième pénalité de dix minutes pour inconduite. Aucun substitut n'est exigé pour purger la pénalité de dix minutes pour inconduite.

## Règle 79 – PÉNALTÉS D'INCONDUITE DE PARTIE

En cas de pénalité d'inconduite de partie, le joueur ou le gardien de but fautif doit quitter le terrain pour le reste de la partie. Les autres pénalités éventuellement décernées à ce joueur ou gardien de but doivent être purgées par un autre joueur. Les pénalités à purger peuvent être purgées par n'importe quel joueur (autre que les gardiens de but désignés). Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction. Tout joueur qui écope d'une pénalité d'inconduite de partie aura dix minutes de portées à son dossier. Les joueurs ou les membres du personnel de soutien qui écopent d'une pénalité d'inconduite de partie doivent quitter le stade ou aller au vestiaire pendant le reste de la partie.

## Règle 80 – PÉNALTÉS DE MATCH

Une pénalité de match est une pénalité majeure attribuée à un joueur ou à un gardien de but, et qui doit être purgée par un joueur substitut. Les pénalités à purger peuvent être purgées par n'importe quel joueur (autre que les gardiens de but désignés). Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction. Tout joueur ou gardien de but qui écope d'une pénalité de match doit être suspendu jusqu'à ce que l'organisme

directeur approprié statue sur son cas.

## SITUATION 1 – Règles 80 et 83b

**?** Est-ce que la tranche de cinq minutes de la pénalité de match est considérée une pénalité majeure aux fins de la règle des pénalités simultanées?

**R** Oui.

## Règle 81 – EXPULSIONS

- (a) Tout joueur ou gardien de but qui écope de cinq pénalités dans la même partie doit être expulsé pour le reste de la partie.
- (b) Les pénalités retardées annulées par des buts ou tirs de pénalité doivent être notées sur la feuille de pointage officielle, et elles comptent pour l'accumulation des cinq pénalités.
- (c) Les infractions qui provoquent l'attribution d'un tir de pénalité et entraînent une pénalité majeure comptent pour l'accumulation des cinq pénalités.

## SITUATION 1 – Règle 81a

**?** Si un joueur purge une pénalité mineure de banc, est-ce qu'elle compte pour le maximum de cinq pénalités?

**R** Non.

## SITUATION 2 – Règle 81

**?** Est-ce qu'un joueur qui a été expulsé de la partie peut revenir sur le banc des joueurs en tenue de ville? Est-ce qu'il est traité comme un joueur suspendu?

**R** Le joueur ne peut pas retourner au banc, mais peut revenir comme spectateur, pourvu qu'il ne dérange pas le jeu. Le joueur sera signalé s'il crée un dérangement important.

### SITUATION 3 – Règle 81a

**?** Si on signale à l'arbitre qu'un joueur a joué par inadvertance alors que cinq pénalités lui avaient été décernées, qu'est-ce que vous faites?

**R** Expulsez le joueur à ce moment-là et rédigez un rapport sur l'incident. Tous les buts marqués par ce joueur seront accordés.

**Remarque:** *Un substitut doit purger les minutes de pénalités associées aux pénalités mineures et majeures écopées par un joueur ou un gardien de but qui est expulsé pour avoir écopé de cinq pénalités, à moins que la substitution ne soit autorisée en vertu de la règle 83b.*

**Remarque:** *Pour les situations suivantes :*

A1 2, 2, 2, 2, 10 cela signifie qu'une pénalité de dix minutes pour inconduite et quatre pénalités mineures antérieures ont été décernées au joueur A1. Toutes les pénalités, sauf la dernière, lui ont été décernées plus tôt dans la partie.

### SITUATION 4 – Règle 81a

**?** Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

A1 2, 2, 2, 2, 10

**R** Le joueur A1 est expulsé. Personne ne doit purger sa pénalité d'inconduite.

### SITUATION 5 – Règle 81a

**?** Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

A1 2, 2, 2, 2, 10

B1 2, 2, 2, 2, 10

**R** Les deux joueurs sont expulsés. Personne ne doit purger leurs pénalités d'inconduite.

## SITUATION 6 – Règle 81a

? Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

A1 2, 2, 2, 2, 5

B1 2, 2, 5

**R** Les équipes ne jouent pas en situation d'infériorité numérique en vertu de la règle 83b. B1 purge le total des cinq minutes pour la pénalité majeure et ne quitte pas le banc des pénalités avant la première balle morte après la fin de sa pénalité et A1 est expulsé du jeu.

## SITUATION 7 – Règles 81a et 83b

? Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

A1 2, 2, 2, 2, 5

GARDIEN DE BUT

B1 2, 2, 2, 2, 5

NON GARDIEN DE BUT

**R** Le gardien de but A1 et le joueur B1 sont expulsés. Personne ne purge les pénalités majeures simultanées en vertu de la règle 83b. En vertu de la règle 82(b), le joueur A2 doit purger la pénalité de cinq minutes de A1.

## Règle 82 – PÉNALTÉS AU GARDIEN DE BUT

- (a) Quand un gardien de but écope d'une pénalité mineure ou majeure, ou d'une pénalité de dix minutes pour inconduite, il ne doit pas se rendre au banc des pénalités. Un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction doit purger la pénalité à sa place. C'est l'entraîneur, par l'entremise du capitaine ou du capitaine adjoint, qui doit indiquer le joueur qui purgera la pénalité.
- (b) Si un gardien de but est expulsé, ou écope d'une pénalité de match ou d'une pénalité d'inconduite de partie, il est remplacé par un autre joueur ou par le gardien de but substitut. Toute pénalité mineure ou majeure, ou de dix minutes pour inconduite, doit être purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.
- (c) Peu importe qui les purge, toutes les pénalités attribuées à un gardien de but sont notées sur la feuille de pointage officielle en regard de son nom.

## SITUATION 1 – Règle 82

**?** Quand un arbitre décerne une pénalité au gardien de but, quelles sont les tâches de l'autre arbitre?

**R** L'autre arbitre devrait se placer de façon à noter mentalement les numéros des joueurs sur le terrain, dont un doit purger la pénalité du gardien de but.

## SITUATION 2 – Règles 82, 78 et 83

**?** Est-ce qu'un joueur de l'équipe pénalisée doit purger les pénalités simultanées ou une pénalité de dix minutes pour inconduite décernée au gardien de but?

**R** Oui. Ce doit être un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'incident.

## Règle 83 – PÉNALTÉS SIMULTANÉES

- (a) Lorsqu'il s'agit d'annuler des pénalités simultanées, majeures ou de match, il faut suivre, dans l'ordre, les procédures suivantes:
- i) annuler le plus de pénalités possible;
  - ii) annuler les pénalités afin de faire en sorte que l'équipe ne soit à court que d'un homme;
  - iii) annuler les pénalités afin d'éviter de placer un autre joueur au banc des pénalités;
  - iv) annuler les pénalités dans l'ordre dans lequel les infractions se sont produites ou dans l'ordre dans lequel l'arbitre les a rapportées.

Dans l'application de cette règle, il doit y avoir au moins une pénalité majeure ou de match à chaque équipe.

Il faut annuler le plus de pénalités possible en utilisant l'ordre proposé plus haut.

Dans l'application de cette règle, à moins qu'il ne s'agisse d'une pénalité

entraînant du temps à purger, on ne doit pas envoyer un autre joueur au banc des pénalités.

- (b) Dans le cas de pénalités inégales avec des pénalités majeures simultanées, un joueur substitut doit purger les pénalités mineure(s) ou majeures inégales, et on tiendra compte de ces pénalités dans le cadre de la règle des pénalités multiples.

Quand on applique la règle des pénalités simultanées, les trois principes suivants doivent s'appliquer :

- Pour les pénalités majeures décernées pendant un arrêt du jeu, annulez la pénalité majeure pour la pénalité majeure et la pénalité mineure pour la pénalité mineure de chaque équipe.
- Quand on peut choisir quelles pénalités des joueurs seront annulées, le capitaine de l'équipe fautive fera le choix.
- Un joueur purgera toutes les pénalités écopées, même si l'équipe a mis un joueur supplémentaire au banc des pénalités pour purger une ou plusieurs des pénalités. Le temps total des pénalités peut cependant être raccourci par les buts marqués. Un joueur dont les pénalités simultanées dépassent la fin de la période peut, à la discrétion de l'arbitre, se rendre au vestiaire.

**Remarque:** Aux fins de la règle des pénalités simultanées, le mot annuler sera interprété comme substitution immédiate, étant donné que la pénalité n'est pas vraiment annulée mais plutôt purgée comme pénalité de dix minutes pour inconduite.

## SITUATION 1 – Règle 83b

? Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

A1 5 + 2

B1 5 + 2

**R** Substitution immédiate des deux joueurs.

## SITUATION 2 – Règles 83b et 78b

? Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

A1 5 + 5 + Partie

B1 5

**R** Substitution immédiate de B1. A2 se rend au banc des pénalités pour purger les pénalités majeures de A1. L'équipe A est en situation d'infériorité numérique pendant cinq minutes ou deux buts et c'est à ce moment que A2 retourne sur le terrain. B1 purge le total des cinq minutes pour la pénalité majeure et ne quitte pas le banc des pénalités jusqu'à la première balle morte après la fin de sa pénalité et A1 est expulsé de la partie.

### SITUATION 3 – Règle 83b

**?** Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

A1 5 + 2

B1 5 + 2

A2 5 + 2

B2 5

**R** L'équipe A mettra un joueur supplémentaire au banc des pénalités pour purger la pénalité mineure qui reste. Le capitaine de l'équipe A peut choisir que les pénalités mineures de A1 ou de A2 soient purgées. A1 ou A2 (selon celui qui est choisi) devrait rester au banc des pénalités jusqu'à la première balle morte après qu'il a purgé les cinq minutes plus la durée de la pénalité mineure. Les autres joueurs devront rester au banc des pénalités jusqu'à la première balle morte après la fin de leurs pénalités.

### SITUATION 4 – Règle 83b

**?** Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

A1 5 + 2

B1 5

A2 5

B2 5 + 2

**R** Substitution immédiate de tous les joueurs. Les deux équipes jouent avec tous leurs joueurs. Les joueurs devront rester au banc des pénalités jusqu'à la première balle morte après la fin de leurs pénalités.

### SITUATION 5 – Règles 83b et 78b

**?** Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

A1 5 + 2 + 2

B1 5 + 2

A2 5 + 2

B2 5 + 5 + Partie

**R** L'équipe A met A1, A2 et A3 au banc des pénalités. L'équipe B met B1 et B3 au banc des pénalités. A3 purge la pénalité mineure double. B3 purge la pénalité majeure qui reste. Les deux équipes A et B jouent avec un joueur en moins pendant 4 minutes, A3 retourne sur le terrain, puis l'équipe B joue avec un joueur en moins pour l'autre minute qui reste, à moins que deux buts ne soient marqués. Les joueurs A1, A2 et B1 devront rester au banc des pénalités jusqu' à la première balle morte après la fin de leurs pénalités totales. B2 est expulsé de la partie.

### SITUATION 6 – Règle 83b

**?** Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

A1 5 + 5 + Partie

B1 5

B2 5

**R** Toutes les pénalités sont annulées. Les joueurs B1 et B2 retournent sur le terrain après la première balle morte après la fin de leurs pénalités. A1 est expulsé de la partie.

### SITUATION 7 – Règles 83b et 82b

**?** Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

A1 5

Gardien de but B1 5 + 2 + 10

**R** L'équipe B place au banc des pénalités deux joueurs qui se trouvaient sur le terrain au moment de l'incident. B2 purge la pénalité mineure. B3 purge la pénalité majeure et la pénalité d'inconduite après la pénalité mineure.

Substitution immédiate de A1.

Les joueurs A1 et B3 retournent sur le terrain après la première balle morte après la fin de leurs pénalités.

## SITUATION 8 – Règle 83

**?** Les joueurs A1 et B1 écotent de pénalités majeures simultanées pour avoir cinglé à 14:10 de la deuxième période. À 12:40, le joueur A1 écope d'une pénalité mineure pour conduite antisportive. L'équipe B marque à 11:45 et en présumant qu'il n'y a pas d'autres buts ou pénalités, à quel moment est-ce que A1 retourne au jeu?

**R** Lors de la première balle morte après 8:15.

Des pénalités simultanées ou des pénalités pour inconduite doivent être suspendues pendant qu'un autre joueur purge la pénalité d'un joueur.

## SITUATION 9 – Règle 83 (*ajouté en 2008*)

**?** Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

Le joueur A1 écope d'une pénalité majeure de cinq minutes pour avoir cinglé à 13:30 de la première période.

Le joueur A1 écope d'une pénalité de conduite antisportive à 12:30 de la première période.

**R** Si deux buts sont comptés avant 8:30, l'équipe A peut remplacer le joueur A1 à partir du banc des joueurs, mais le remplaçant doit se rendre au banc des pénalités et servir la pénalité mineure de A1. A2 quitte le banc des pénalités une fois que la pénalité mineure prend fin et A1 peut quitter après la première balle morte après qu'un délai de cinq minutes s'est écoulé, plus la durée réelle de la pénalité mineure (un but compté durant la pénalité mineure écourtera le total des sept minutes à purger).

S'il n'y a pas deux buts de comptés, la pénalité mineure débute à 8:30 et peut être purgée par le joueur A1 étant donné qu'il a purgé la totalité des cinq minutes de la pénalité majeure.

## SITUATION 10 – Règles 83a et 85a

**?** Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

L'équipe A-1 est en possession de la balle. L'équipe B-1 écope d'une pénalité retardée. Le jeu est arrêté par le sifflet de l'arbitre et aucun but n'est marqué. Après l'arrêt du jeu, A-1 écope d'une pénalité.

**R** L'équipe B a la possession de la balle à la reprise du jeu. Conformément à l'ordre des événements, la pénalité de A-1 a été décernée la dernière et, par conséquent la règle 85a s'applique. La règle des pénalités simultanées (83) serait uniquement appliquée si les deux pénalités étaient décernées avant le sifflet ou après le sifflet.

## Règle 84 – PÉNALITÉS MULTIPLES

- (a) Si un troisième joueur ou le gardien de but d'une équipe est pénalisé alors que deux de ses coéquipiers purgent déjà des pénalités, la pénalité au troisième joueur ou au gardien de but ne commence pas tant qu'une des pénalités à l'un des deux autres joueurs ne s'est pas achevée. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction. Le troisième joueur doit se diriger vers le banc des pénalités, et il peut être remplacé par un substitut.
- (b) Quand la règle des pénalités multiples est appliquée, aucun des joueurs pénalisés ne peut revenir sur le terrain avant une balle morte (voir la remarque de la règle 77), à condition toutefois que le chronométreur de la partie autorise le retour en fonction de l'ordre d'expiration des pénalités du ou des joueurs quand, en raison de l'expiration de pénalités, l'équipe a le droit d'avoir plus de quatre joueurs sur le terrain.
- (c) En cas de pénalités multiples, quand les pénalités des deux joueurs se terminent en même temps, le capitaine de cette équipe doit indiquer à l'arbitre et au chronométreur de la partie le joueur qui doit revenir le premier au jeu.

### LE COMPTE EST À REBOURS POUR TOUTES LES SITUATIONS SUIVANTES

#### SITUATION 1 – Règle 84a et b

**?** Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

Pénalité mineure décernée à A1 à 10:00

Pénalité mineure décernée à A2 à 9:30

Pénalité mineure décernée à A3 à 9:00

Équipe B marque à 8:00

**R** A1 retourne au jeu car sa pénalité est terminée. A2 retourne au jeu car sa pénalité est annulée par le but. La pénalité de A3 commence à 8:00.

## SITUATION 2 – Règle 84a et b

? Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

Pénalité mineure décernée à A1 à 10:00

Pénalité mineure décernée à A2 à 10:00

Pénalité mineure décernée à A3 à 9:30

Qu'est-ce qui se passe à 8:00 sans arrêt de jeu?

**R** A1 ou A2 (au choix du capitaine) peut retourner sur le terrain étant donné qu'il ne reste qu'une pénalité et que l'équipe a le droit d'avoir cinq joueurs sur le terrain. L'autre joueur doit attendre une mise au jeu ou 6:00.

**Remarque:** *Quand deux joueurs écoperent de pénalités en même temps et un troisième joueur de l'équipe écope d'une pénalité, les arbitres devraient être conscients qu'un joueur peut retourner sur le terrain, tandis que deux joueurs restent au banc des pénalités. Cette situation peut être confondue avec trop de joueurs sur le terrain.*

## SITUATION 3 – Règle 84a et b

? Quelle est la décision si la situation suivante se présente?

Pénalité majeure décernée à A1 à 10:00

Deux pénalités mineures décernées à A2 à 9:45

Pénalité mineure décernée à A3 à 9:30

En présumant qu'il n'y a pas d'arrêt de jeu, qui retourne sur le terrain à 5:00? Qu'est-ce qui se passe quand le mauvais joueur retourne sur le terrain et que son équipe marque un but?

**R** Les joueurs retournent sur le terrain selon l'ordre d'expiration de leurs pénalités. À 5:00, la pénalité de A1 prend fin, mais la pénalité de A2 a pris fin à 5:45, donc A2 retourne au jeu. Si A1 revient au jeu et que l'équipe A marque un but, annulez le but.

## Règle 85 – APPEL DES PÉNALITÉS

- (a) Si un joueur ou le gardien de but de l'équipe en possession de la balle commet une infraction, ou si l'infraction a lieu quand la balle est libre, le

jeu doit être immédiatement arrêté, et la pénalité attribuée au joueur fautif. Le jeu reprend par une possession à l'équipe non fautive. Si l'infraction se produit pendant un arrêt du jeu, la pénalité est attribuée et, à la reprise du jeu, la possession est attribuée à l'équipe non fautive. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.

- (b) Si un joueur ou le gardien de but commet une infraction alors que l'équipe adverse est en possession de la balle, sauf dans le cas d'une mise en échec dans le territoire du gardien de but, l'arbitre lève sa main libre en l'air pour indiquer la pénalité, et à la fin de la phase de jeu en cours, il arrête le jeu et attribue la pénalité. Le jeu reprend par une possession à l'équipe non fautive. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.

**REMARQUE:** *La fin de la phase en cours signifie :*

- (i) *un joueur ou le gardien de but a pris le contrôle ou la possession de la balle; ou*
  - (ii) *un tir, ou une tentative de tir, a été effectué; ou*
  - (iii) *la balle libre est sortie de la zone; ou*
  - (iv) *tout motif qui aurait normalement entraîné un arrêt du jeu.*
- (c) S'il se produit des infractions donnant lieu à des pénalités simultanées mineures ou majeures, le jeu doit être immédiatement arrêté et les pénalités attribuées aux joueurs ou au gardien de but fautifs. L'équipe qui était en possession de la balle au moment des infractions la conserve à la reprise du jeu. Si les infractions ont eu lieu pendant un arrêt du jeu, les pénalités sont attribuées et l'équipe à qui on avait accordé la possession (le cas échéant) la conserve à la reprise du jeu. Si les pénalités sont simultanées, on attribue la possession à l'équipe qui a le moins de temps total accumulé de pénalités à purger.
- (d) Si un but est marqué par l'équipe non fautive pendant une pénalité retardée, cette pénalité doit être indiquée sur la feuille de pointage officielle. Si l'équipe ayant encaissé le but n'était pas en infériorité numérique, on impute le but à la pénalité retardée. Si l'équipe ayant encaissé le but était en infériorité numérique, on impute le but à la pénalité qui avait provoqué l'infériorité numérique au moment du but, et la pénalité retardée est décernée normalement.
- (e) Si pendant une pénalité retardée, et avant l'arrêt du jeu, la balle pénètre dans le but de l'équipe non fautive en conséquence directe d'une action d'un joueur ou gardien de but de cette équipe, le but est accordé. La pénalité

retardée est alors décernée normalement.

- (f) Si pendant une pénalité retardée, l'équipe en défensive commet une deuxième infraction, le jeu doit être arrêté immédiatement et les pénalités appropriées doivent être décernées. À la reprise du jeu, la possession est accordée à l'équipe non fautive.

## SITUATION 1 – Règle 85a b c et f

**?** Quand et où le jeu reprend-t-il et quelle équipe a la possession après qu'une pénalité est décernée?

**R** La possession est accordée à l'équipe non fautive au centre du terrain, sauf dans le cas de pénalités multiples lorsque la possession sera accordée à l'équipe avec le moins de minutes de pénalités à purger.

## SITUATION 2 – Règle 85

**?** Quelle est la décision si l'arbitre 1 décerne une pénalité retardée à A1? A1 commet ensuite une deuxième infraction que l'arbitre 2 signale comme pénalité retardée. L'équipe B marque entretemps. L'équipe A estime que le but ne devrait pas compter, puisque le jeu aurait dû être arrêté quand la deuxième pénalité retardée a été signalée.

**R** Le but est accordé étant donné que cette interprétation est uniquement utilisée pour prévenir des blessures. Si le but a été marqué, la possibilité de blessure n'existe plus.

## Règle 86 – TIRS DE PÉNALITÉ

- (a) Quand un tir de pénalité a été accordé pour une faute à l'encontre d'un joueur ou gardien de but, c'est ce joueur ou gardien de but qui doit effectuer le tir de pénalité. Si le joueur ou gardien de but en question ne peut pas effectuer le tir de pénalité, soit parce qu'il est blessé, soit parce qu'il a écopé d'une pénalité pour s'être vengé, le tir de pénalité peut être effectué par un autre joueur ou gardien de but qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.
- (b) Un arbitre doit placer la balle au centre du cercle de mise au jeu central, et

indiquer le début du tir de pénalité par un coup de sifflet. Dès que le joueur a transporté la balle dans la zone offensive, la balle doit constamment progresser vers la ligne de but adverse. Le but ne peut pas être marqué sur un rebond. Dès que la balle a franchi la ligne de but, on considère que le tir est terminé.

- (c) Le gardien de but ou le joueur qui assure la défense contre le tir de pénalité doit demeurer dans le territoire du gardien de but jusqu'à ce que le joueur ou gardien de but qui effectue le tir de pénalité ait ramassé la balle et pénétré dans la zone offensive.
- (d) Si, pendant le tir de pénalité, le gardien de but ou le joueur en défense commet une infraction qui n'aurait pas entraîné une pénalité, le tir de pénalité doit être repris. De plus, toute récidive entraîne une pénalité de dix minutes pour inconduite pour le gardien de but ou le joueur fautif. Si l'infraction commise pendant le tir de pénalité était passible d'une pénalité, on accorde un but à l'équipe non fautive. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.
- (e) Pendant le déroulement du tir de pénalité, les joueurs des deux équipes doivent revenir à leur banc respectif. Si un joueur ou gardien de but quelconque de l'équipe adverse dérange ou gêne le joueur qui effectue le tir de pénalité, si bien qu'il manque son tir, ce dernier a droit à une autre tentative et le joueur ou gardien de but fautif écope d'une pénalité de dix minutes pour inconduite. Une pénalité au gardien de but est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.
- (f) Si le gardien de but désigné était sorti du terrain au moment de l'attribution du tir de pénalité, il est autorisé à revenir sur le terrain avant le tir de pénalité.
- (g) Après le tir de pénalité, le jeu reprend par une mise au jeu.
- (h) L'attribution d'un tir de pénalité a pour but de compenser pour la perte d'une occasion de marquer. Par conséquent, si l'infraction qui a entraîné le tir de pénalité est normalement passible d'une pénalité mineure, cette pénalité n'est pas décernée, mais elle doit être enregistrée aux fins de la règle d'expulsion. Si un but est marqué pendant le tir de pénalité, on impute ce but à la pénalité majeure, ou si l'équipe était en infériorité numérique, le but est imputé à la pénalité qui a provoqué l'infériorité numérique à ce moment-là.

**Remarque:** *Assurez-vous d'étudier et de connaître à fond cette section.*

Un tir de pénalité sera accordé pour une des cinq conditions suivantes :

- 1) Une faute est commise sur un joueur par derrière ET :
  - la faute a eu lieu dans la zone d'attaque;
  - le joueur sur lequel la faute est commise contrôlait la balle;
  - la faute a été commise par derrière et non par le côté;
  - il n'y avait pas de joueur défensif autre que le gardien de but entre le joueur sur lequel la faute a été commise et le filet;
  - le joueur sur lequel la faute a été commise a été empêché de bénéficier d'une occasion raisonnable de marquer.

**Remarque:** *Toutes les cinq conditions doivent être satisfaites! (règles 69d et 71b)*

- 2) Retarder le jeu en déplaçant intentionnellement le poteau du but quand il n'y a pas assez de temps pour purger la pénalité (règle 41d).
- 3) Trop de joueurs de l'équipe en défensive sur le terrain quand il n'y pas assez de temps pour purger la pénalité (règle 36c).
- 4) Un joueur qui fait une montée est gêné par un joueur ou un officiel d'équipe qui ne se trouve pas de façon réglementaire sur le terrain (banc des joueurs, banc des pénalités ou terrain) (règles 55f et 60h).
- 5) Un joueur touche ou attrape la balle avec sa main, tombe délibérément sur la balle ou la ramène vers son corps alors qu'elle se trouve dans le territoire du gardien de but (règles 44b et 49c).

Position et tâches des arbitres

Arbitre 1

- Placez la balle sur le point de mise au jeu au centre.
- Assurez-vous que les deux équipes sont à leur banc des joueurs.
- Informez le tireur qu'il n'a droit qu'à un seul tir (pas de rebond) et une fois que la balle est transportée, elle doit constamment progresser en direction du but.
- Quand votre partenaire est prêt, donnez un coup de sifflet.
- Assurez-vous que les équipes ne dérangent pas le tir.

## Arbitre 2

- Informez le gardien de but ou le joueur qu'il doit rester dans le territoire du gardien de but jusqu'à ce que le tireur entre dans la zone offensive et que s'il écope d'une pénalité pendant le tir de pénalité, le tireur obtiendra le but.
- Placez-vous du même côté du filet que le tireur tire, à 5 ou 10 pieds du territoire du gardien de but, et soit juste derrière ou devant la ligne de but.

**SITUATION 1 – Règle 86**

**?** Est-ce qu'un gardien peut faire un tir de pénalité?

**R** Oui.

**SITUATION 2 – Règle 86a**

**?** Un tir de pénalité est accordé à A1. Après l'arrêt du jeu, A1 se bagarre. Pendant cette altercation, tous les joueurs de l'équipe A qui sont sur le terrain écopent d'une pénalité.

Qui fait le tir?

**R** N'importe quel joueur au banc des joueurs.

**SITUATION 3 – Règles 86a et 6f**

**?** Si une équipe demande de mesurer un bâton juste avant un tir de pénalité, qu'est-ce qui se passe si le bâton n'est pas réglementaire?

**R** Décernez une pénalité mineure au tireur pour bâton non réglementaire. Le capitaine de cette équipe choisira un autre joueur qui était sur le terrain au moment de l'infraction pour faire le tir.

**SITUATION 4 – Règle 86b**

**?** Pendant le tir de pénalité, le tireur laisse tomber la balle et :

- a) elle bondit vers le filet et le tireur la ramasse;
- b) elle bondit vers la bande.

**R** La décision correcte est :

- a) poursuivre le tir;
- b) mettre fin au tir.

**SITUATION 5 – Règle 86b**

**?** Pendant un tir de pénalité, le joueur fait un tir qui :

- a) frappe le poteau, rebondit sur le dos du gardien de but et entre dans le filet;
- b) frappe la bande arrière, rebondit sur le gardien de but et entre dans le filet;
- c) frappe le gardien de but, rebondit devant lui et entre dans le filet;
- d) frappe la barre horizontale, monte en ligne droite vers le haut et ensuite tombe dans le filet.

**R** En aucun des cas un but n'est accordé car la balle a changé de direction.

**SITUATION 6 – Règle 86c et d**

<b>?</b> Pendant un tir de pénalité, un gardien de but: (A – C)	
<b>R</b> La décision correcte est: (A - C)	
<b>?</b>	<b>R</b>
a) sort de son territoire prématurément?	a) Répétez le tir.
b) répète cette action?	b) Répétez le tir et décernez une pénalité de dix minutes pour inconduite au gardien de but.
c) la répète de nouveau?	c) Répétez le tir et décernez une deuxième pénalité de dix minutes pour inconduite et une pénalité d'inconduite de partie automatique au gardien de but.

**SITUATION 7 – Règles 86c et 16a**

**?** Est-ce qu'un joueur qui prend la place du gardien de but pendant un tir de pénalité a les mêmes privilèges qu'un gardien de but?

**R** Non.

**SITUATION 8 – Règle 86d**

<b>?</b> Pendant un tir de pénalité, le gardien de but ou le joueur: (A – B)			
<b>R</b> La décision correcte est: (A – B)			
<b>?</b>		<b>R</b>	
a)	touche la balle avec la main en dehors du territoire du gardien de but?	a)	Répétez le tir.
b)	attrape la balle avec la main en dehors du territoire du gardien de but?	b)	Accordez un but au tireur.

**SITUATION 9 – Règle 86h**

**?** Si une équipe est en situation d'infériorité numérique en raison d'une pénalité mineure lorsqu'un tir de pénalité est accordé à l'équipe adverse et elle marque le but, qu'est-ce qui se passe?

**R** La pénalité en cours sera terminée.

**SITUATION 10 – Règle 86h**

<b>?</b> Un tir de pénalité est accordé pour une infraction qui exige qu'une pénalité majeure soit décernée à l'équipe A. L'équipe A a déjà un joueur au banc des pénalités en raison d'une pénalité mineure. Que se passe-t-il si l'équipe B : (A – B)	
<b>R</b> La décision correcte est : (A – B)	

<b>?</b>		<b>A</b>	
a)	marque sur le tir de pénalité?	a)	La pénalité mineure est annulée et la pénalité majeure est purgée.
b)	ne marque pas sur le tir de pénalité?	b)	Cela n'a aucun effet sur la pénalité mineure. La pénalité majeure est purgée et l'équipe A joue en infériorité numérique de deux joueurs.

## SITUATION 11 – Règles 86 et 38a

**?** Quelle est la décision lorsqu'un tir de pénalité est accordé pour une pénalité mineure double pour mise en échec par derrière?

**R** Le joueur se rend au banc des pénalités, les deux pénalités sont inscrites, mais seulement une pénalité est affichée au chronomètre de la partie.

a) Si le joueur compte lors du tir de pénalité, la pénalité mineure affichée au chronomètre de la partie est annulée.

b) Si aucun but n'est compté lors du tir de pénalité, la pénalité mineure est purgée.

## Règle 87– NARGUER

Tout joueur, entraîneur ou membre du personnel au banc qu'on considère railler un autre joueur, un entraîneur ou un membre du personnel au banc écoperà d'une pénalité de deux minutes.

## Règle 88– SAISIR LE PROTECTEUR FACIAL

(a) Tout joueur qui saisit le protecteur facial d'un adversaire.

(b) L'arbitre peut, à sa discrétion et selon le degré de violence, imposer une pénalité mineure à un joueur coupable d'avoir saisi le protecteur facial d'un adversaire.

- (c) L'arbitre peut, à sa discrétion et selon le degré de violence, imposer une pénalité majeure à un joueur coupable d'avoir saisi le protecteur facial d'un adversaire.

**(NOUVEAU POUR 2017)**

## BUTS ACCORDÉS

Des buts seront accordés dans les conditions suivantes :

Un joueur fait une montée sans aucune autre personne entre lui et le but adverse, tandis que le gardien de but ne se trouve pas de façon réglementaire sur le terrain et une faute est commise sur lui par derrière, l'empêchant de bénéficier d'une occasion raisonnable de marquer (règles 69e et 71c).

Alors que le gardien ne se trouve pas de façon réglementaire sur le terrain, n'importe quel membre de l'équipe, y compris les officiels d'équipe, les joueurs et les gardiens de but au banc des joueurs, au banc des pénalités ou qui ne se trouvent pas de façon réglementaire sur le terrain, entrave la balle ou les mouvements de n'importe quel joueur adverse (règles 55f et 60i).

Alors que le gardien ne se trouve pas de façon réglementaire sur le terrain, son bâton ou un autre objet laissé proche du but empêche un but (règle 55f).

Pour une infraction qui aurait comme résultat une pénalité pour le gardien de but ou le joueur pendant un tir de pénalité (règle 86d).

Alors que le gardien ne se trouve pas de façon réglementaire sur le terrain, un joueur touche la balle avec sa main alors qu'elle se trouve dans le territoire du gardien de but (règle 49c).

## ANNEXE A : L'ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT

### Nouvelles normes

Junior à Major – en vigueur à compter du 1<sup>er</sup> avril 2010

Crosse mineure – en vigueur à compter du 1<sup>er</sup> avril 2012

GROUPE DE L'ACCOUR L'ÉQUIPEMENT DE GARDIEN DE BUT	ÂGE	CATÉGORIE	PLASTRON ET PROTÈGE-BRAS		
			Largeur maximale de rembourrage (hors bras) de chaque côté	Largeur maximale de rembourrage des bras	Épaisseur maximale au-dessus de l'épaule
3	16 ans et +	Senior et Junior	4"	8"	3"
			13 à 21 ans	Bantam, Midget et Intermédiaire	4"
2	Largeur maximale				
	11 et 12 ans	Pee Wee	25"	7"	1,5"
1	7 à 10 ans	Atome-Novice	20"	6"	1"

**\*\* Note : Les couvre-épaules doivent être fixés.**

## Nouvelles normes

Junior à Major – en vigueur à compter du 1<sup>er</sup> avril 2010

Crosse mineure – en vigueur à compter du 1<sup>er</sup> avril 2012

GROUPE DE L'ACC POUR L'ÉQUIPEMENT DE GARDIEN DE BUT	ÂGE	CATÉGORIE	PROTÈGE-TIBIAS ET PANTALONS		
			Largeur maximale du protège-tibia sous le genou	Largeur maximale de la rotule du protège-tibia	Largeur maximale du pantalon à la cuisse
			3	13 à 21 ans	Senior, Junior, Intermédiaire, Midget et Bantam
2	11 et 12 ans	Pee Wee	Fuselée de 8" à 5"	9"	9"
1	7 à 10 ans	Atome-Novice	Fuselée de 7" à 4"	7"	7"

**REMARQUE :** Une AM peut faire une demande d'exception à cette règle en soumettant un formulaire de demande d'exemption – équipement de gardien de but au président du Comité de la sécurité et de l'équipement. Une exception ne peut être accordée que si elle est nécessaire pour la sécurité du joueur. Aucun appel ne peut être fait de cette décision. Les directives pour la demande d'exemption peuvent être trouvées sur ce site sur le site web de l'ACC – <http://www.cla-fr.pointstreaksites.com/view/cla-fr/athletes/equipement-de-gardien-de-but>. (Modifié 2017)

## ANNEXE B: SIGNAUX DES OFFICIELS



### RETOUR EN ZONE ARRIÈRE

Bras droit tendu perpendiculairement au corps, avec un mouvement de droite à gauche.

### MISE EN ÉCHEC LE LONG DE LA BANDE

Frapper du poing dans la paume ouverte de l'autre main.



### SIX-POUCES

Mouvement latéral des avant-bras croisés, l'un bougeant au-dessous de l'autre.

ASSAUT

Rotation des poings fermés l'un autour de l'autre devant la poitrine.



DOUBLE ÉCHEC

Extension simultanée des deux bras, les poings fermés, vers l'extérieur de la poitrine.

RETARDER LA PARTIE

Les deux bras tendus vers le côté, poings fermés.



PÉNALITÉ RETARDÉE

Bras libre tendu vers le haut jusqu'à la fin de l'action en cours.

DONNER DU COUDE

Se frapper un coude de l'autre main.



MISE AU JEU

Bras pliés devant la poitrine, une main ouverte derrière l'autre. Mouvement des coudes vers l'extérieur, ressemblant à deux bâtons qu'on tire.

DÉCOMPTE DE 5 SECONDES

Main qui tient le sifflet tendue au-dessus de la tête et ouverte, les cinq doigts écartés.



ÉCHEC AVEC LA MAIN LIBRE

Bras gauche tendu, main ouverte, paume tournée vers l'extérieur indiquant un mouvement de poussée.

VIOLATION DU TERRITOIRE DU  
GARDIEN DE BUT

Un pied sur le périmètre du territoire, et signaler la possession tout en donnant un coup de sifflet.



BUT ACCORDÉ

Les deux bras tendus au-dessus de la tête.

TOUCHER LA BALLE  
DE LA MAIN

Mains qui se serrent au niveau de la taille.



BÂTON ÉLEVÉ

Les deux poings fermés, posés l'un sur l'autre au niveau du front.



RETENIR

Se prendre le poignet de l'autre main,  
bien devant la poitrine.



ACCROCHER

Mouvement des deux bras  
vers l'estomac, comme si on  
tirait quelque chose.



OBSTRUCTION

Avant-bras croisés devant la  
poitrine, mains ouvertes.



DONNER DU GENOU

Se taper un genou de la main, en  
gardant la tête haute.

### PÉNALITÉ DE MATCH

Se taper de la main le dessus de la tête.



### INCONDUITE

Les deux mains sur les hanches.



### OBSTRUCTION MINEURE

Avant-bras en travers de la poitrine, puis pointer dans la direction de la possession.



### RUDESSE ET RUDESSE EXCESSIVE

Un bras tendu sur le côté, le poing fermé.

TIR AU BUT

Bras qui tient le sifflet tendu vers le haut, rotation de l'index, puis abaissement du bras.



CINGLER

Mouvement de hache du tranchant de la main sur l'autre avant-bras replié devant la poitrine.



DARDER

Mouvement de poussée des deux bras, comme si on arrachait quelque chose de l'estomac.



DÉCOMPTE DE 10 SECONDES

Les deux bras tendus au-dessus de la tête, mains ouvertes, les dix doigts écartés.

### FAIRE TRÉBUCHER

Les deux pieds au sol,  
pied droit devant,  
regarder devant en se  
frappant le genou.



### CONDUITE ANTISPORTIVE

Une main à plat sur la pointe des  
doigts de l'autre, pour former un «T»,  
sur le côté du corps.



### BUT REFUSÉ

Balancement des deux  
bras latéralement, les  
paumes vers le sol. Aucun but.



### ENCERCLEMENT

Bras croisés devant la  
poitrine, les poings  
fermés.

## **ANNEXE C : CHAMPIONNATS ET PRIX DE L'ACC**

### **LA COUPE MANN**

La Coupe Mann a été présentée par feu Sir Donald Mann, constructeur du Chemin de fer du Nord du Canada pour le Championnat canadien senior amateur. Cette coupe, qui était à l'origine une coupe défi, est en or, et elle est estimée à 25 000 dollars. C'est l'un des trophées sportifs qui a le plus de valeur.

Lors de la formation de l'Association canadienne de crosse en septembre 1925, alors qu'on adoptait des règlements uniformes pour toutes les équipes en compétition, le New Westminster Club, alors détenteur de la Coupe Mann, l'a remis à l'ACC. La Coupe a par la suite été mise tous les ans en compétition, le Championnat étant organisé en alternance dans l'Ouest et dans l'Est du pays. Vous trouverez ci-après la liste des gagnants de la Coupe depuis que Sir Donald Mann l'a présentée.

### **Le Prix en mémoire de Mike Kelly (ACC)**

Une médaille, présentée par Gene Dropp, est remise au joueur choisi par les journalistes sportifs comme étant le plus utile à son équipe pendant chaque série de la Coupe Mann.

### **LA COUPE MINTO**

La Coupe Minto est une magnifique coupe en argent donnée par Lord Minto, le 31 mai 1901, pour récompenser les équipes de crosse vainqueurs des compétitions dans le Dominion. Lord Minto était gouverneur général du Canada à l'époque. La compétition est demeurée une compétition amateur jusqu'en 1904.

La coupe a été mise sous le contrôle de fiduciaires, et en possession de C. A. Welsh, de New Westminster, le dernier fiduciaire survivant. À sa mort, on a informé l'actuel Lord Minto, d'Angleterre, fils du donateur de la Coupe, de la situation. Celui-ci a officiellement transféré la garde de la Coupe à l'Association canadienne de crosse, qui l'a mise en compétition pour le Championnat junior du Canada.

Le duc et la duchesse de York (qui devaient devenir le roi George V et la reine Mary) étaient présents en 1901 lors de la première édition de la Coupe Minto entre les Capitals d'Ottawa et l'équipe de Cornwall.

### **Prix à la mémoire de Jim McConaghy (ACC)**

Les Gilmour a donné en 1963 une médaille en reconnaissance de la longue et fidèle contribution de Jim McConaghy au sport de crosse. Elle est remise au joueur le plus exceptionnel de chaque série de la Coupe Minto. Depuis 1990, Josten's Canada Limited a donné un anneau en or de 10 carats comme prix pour ce trophée.

### **Prix à la mémoire de Jim Bishop (ACC)**

Ce prix est décerné lors de la Coupe Minto à un joueur qui a fait preuve de leadership et d'esprit sportif, et qui a démontré un jeu exceptionnel. En 1999, l'Association canadienne de crosse, conjointement avec la famille Bishop et la Fondation canadienne de crosse, a introduit ce prix en l'honneur de Jim Bishop, un des entraîneurs les plus exceptionnels que le sport a connu. La participation de Jim Bishop à la crosse a duré quelque 58 ans, et il a influencé et formé toute une gamme de joueurs, allant d'enfants aux professionnels.

## **LA COUPE DU PRÉSIDENT**

La Coupe du Président est décernée en l'honneur du président de l'Association canadienne de crosse, et elle reconnaît la contribution des anciens présidents de l'ACC. Ce magnifique trophée en argent a été donné à l'Association canadienne de crosse en septembre 1964 par M. K. G. Thompson.

La Coupe du Président est remise au champion canadien de niveau senior «B».

## **LA COUPE FOUNDERS**

L'Association canadienne de crosse a présenté à partir de septembre 1964 une compétition en vue du championnat national de la catégorie junior "B". Une coupe en argent a été donnée par Castrol Oils Limited comme trophée pour les vainqueurs. Cependant, le trophée est depuis 1972 au Temple de la renommée de la crosse canadienne, situé à New Westminster, en Colombie-Britannique.

En 1972, l'Association canadienne de crosse a créé la Coupe Founders, qui récompense la meilleure équipe junior "B" au Canada. Ce magnifique trophée original fait à la main commémore les fondateurs de l'organisation de crosse, et en particulier les contributions du «Père de la crosse organisée», à savoir le docteur George W. Beers, de Montréal (Québec) qui a rédigé le premier livre de règlements de crosse en 1867. Il a aussi joué un rôle important dans la mise en place de l'Association nationale de crosse, qui a précédé l'Association canadienne de crosse.

## ANNEXE D: RÈGLEMENTS – MOUSTIQUES (6 ans et moins)

À noter : Les modifications suivantes sont apportées aux règlements actuels de la crosse en enclos de l'ACC. En cas d'incompatibilité entre le manuel des règlements de l'ACC et ces règlements spéciaux pour les moustiques, ces règlements spéciaux s'appliqueront.

### OPTION L

#### **Le bâton de crosse**

- 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").

#### **La balle**

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

#### **Les buts**

- a) Chaque but se compose de deux poteaux verticaux, éloignés de 91,44 cm (3') l'un de l'autre, et joints par une barre horizontale rigide située à 91,44 cm (3') du sol. Toutes les mesures sont prises de l'intérieur des barres.

#### **L'équipement des joueurs**

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

#### **Les équipes**

- a) Un entraîneur de chaque équipe peut se trouver sur le terrain pour donner des consignes aux joueurs.

#### **Le jeu**

- a) Le match dure trois périodes de quinze (15) minutes de jeu sans arrêt, séparées par des entractes de trois (3) minutes. Chaque période commence par une mise au jeu au centre du terrain.

**Nomination des officiels**

- 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**

- 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**

- a) Les joueurs défensifs peuvent occuper un espace pour empêcher un joueur offensif d'y pénétrer. Le joueur défensif peut placer son bâton sur un adversaire, mais ne doit pas pousser ou mettre en échec avec le bâton.
- b) N'importe quel joueur offensif (y compris le porteur de balle) qui rentre délibérément dedans un joueur défensif, peut écopier d'une pénalité pour assaut.
- c) Les mises en échec corporelles sont interdites.
- d) Un joueur défensif peut mettre en échec un joueur offensif en plaçant la tête de son bâton sur celle du bâton de son adversaire.

**Règle de repli**

- a) Les associations locales de crosse peuvent intégrer la règle de repli.
- b) La règle de repli s'applique lorsque la possession est attribuée au gardien de but. Tous les joueurs défensifs doivent entrer dans la zone neutre. Une fois que tous les joueurs défensifs se trouvent dans cette zone, ils sont libres d'aller là où ils veulent. Le gardien de but doit passer la balle à l'un des joueurs offensifs qui doit se trouver à l'extérieur de la ligne pointillée de 24 pieds.

**OPTION A****La surface de jeu**

- a) Les matchs doivent se dérouler sur la largeur dans l'une des zones d'attaque. Les bandes aux extrémités et la ligne de confinement la plus proche constitueront les lignes de jeu. Ainsi, deux jeux peuvent avoir lieu simultanément.

- b) La zone neutre est l'endroit où les joueurs attendent pour entrer en jeu.
- c) L'enceinte est un arc décrit à deux pieds 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 3 pieds de la bande.
- 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**

- 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").

### **La balle**

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

### **Les buts**

- a) Chaque but se compose de deux poteaux verticaux, éloignés de 91,44 cm (3') l'un de l'autre, et joints par une barre horizontale rigide située à 91,44 cm (3') du sol. Toutes les mesures sont prises de l'intérieur des barres.

### **L'équipement des joueurs**

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

### **Les équipes**

- a) Chaque équipe se compose de trois (3) joueurs de champ, d'un gardien de but désigné et d'au plus six (6) joueurs de champ remplaçants (maximum de dix joueurs).
- b) Un entraîneur de chaque équipe peut se trouver sur le terrain pour donner des consignes aux joueurs.
- 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 séance se compose de deux séances d'entraînement d'une durée de 15 minutes chacune et de deux matchs d'une durée de 15 minutes chacune.
- b) Le changement de joueurs, sauf le gardien de but, se produit aux trois minutes.
- c) Il n'y a pas de chronomètre des 30 secondes.

**Nomination des officiels**

- 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**

- 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**

- a) Les joueurs défensifs peuvent occuper un espace pour empêcher un joueur offensif d'y pénétrer. Le joueur défensif peut placer son bâton sur un adversaire, mais ne doit pas pousser ou mettre en échec avec le bâton.
- b) N'importe quel joueur offensif (y compris le porteur de balle) qui rentre délibérément dedans un joueur défensif, peut écoper d'une pénalité pour assaut.
- c) Les mises en échec corporelles sont interdites.
- d) Un joueur défensif peut mettre en échec un joueur offensif en plaçant la tête de son bâton sur celle du bâton de son adversaire.

**Règle de repli**

- a) La règle de repli s'applique lorsque la possession est attribuée au gardien de but. Tous les joueurs défensifs doivent entrer dans la zone neutre. Une fois que tous les joueurs défensifs se trouvent dans cette zone, ils sont libres d'aller là où ils veulent. Le gardien de but doit passer la balle à l'un des joueurs offensifs qui doit se trouver à 9 pieds au moins de l'enceinte.

**Mises au jeu, possession et attribution de la possession**

- a) Le jeu doit commencer par une mise au jeu au début d'une période.
- 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 chaque but et à la fin d'un changement de joueurs, l'équipe adverse doit se replier dans sa zone.

**Pénalités**

- a) Aucun joueur n'écope d'une pénalité. Le jeu est plutôt 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 l'une des zones d'attaque. Les bandes aux extrémités et la ligne de confinement la plus proche constitueront les lignes de jeu. Ainsi, deux jeux peuvent avoir lieu simultanément.
- b) La zone neutre est l'endroit où les joueurs attendent pour entrer en jeu.
- c) L'enceinte est un arc décrit à deux pieds 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 3 pieds de la bande.
- 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**

- 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").

**La balle**

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

**Les buts**

- a) Chaque but se compose de deux poteaux verticaux, éloignés de 91,44 cm (3') l'un de l'autre, et joints par une barre horizontale rigide située à 91,44 cm (3') du sol. Toutes les mesures sont prises de l'intérieur des barres.

**L'équipement des joueurs**

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

**Les équipes**

- a) Chaque équipe se compose de trois (3) joueurs de champ et d'au plus six (6) joueurs de champ remplaçants (maximum de neuf joueurs).
- b) Il n'y a pas de gardien de but sur le terrain.
- c) Un entraîneur de chaque équipe peut se trouver sur le terrain pour donner des consignes aux joueurs.
- d) 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 séance se compose de deux séances d'entraînement d'une durée de 15 minutes chacune et de deux matchs d'une durée de 15 minutes chacune.
- b) Le changement de joueurs se produit aux trois minutes.
- c) Il n'y a pas de chronomètre des 30 secondes.

**Nomination des officiels**

- 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**

- 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**

- a) Les joueurs défensifs peuvent occuper un espace pour empêcher un joueur offensif d'y pénétrer. Le joueur défensif peut placer son bâton sur un adversaire, mais ne doit pas pousser ou mettre en échec avec le bâton.
- b) N'importe quel joueur offensif (y compris le porteur de balle) qui rentre délibérément dedans un joueur défensif, peut écopé d'une pénalité pour assaut.
- c) Les mises en échec corporelles sont interdites.
- d) Un joueur défensif peut mettre en échec un joueur offensif en plaçant la tête de son bâton sur celle du bâton de son adversaire.

**Règle de repli**

- a) Étant donné qu'il n'y a pas de gardien de but, la règle de repli ne s'applique pas à l'option X pour les moustiques.

**Mises au jeu, possession et attribution de la possession**

- a) Le jeu doit commencer par une mise au jeu au début d'une période.
- b) Après un changement de joueurs, le jeu commence avec l'équipe qui était en possession de la balle à la fin du changement de joueurs.
- c) Après chaque but et à la fin d'un changement de joueurs, l'équipe adverse doit se replier dans sa propre zone.

**Pénalités**

- a) Aucun joueur n'écope d'une pénalité. Le jeu est plutôt 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 E: RÈGLEMENTS – ATOMES (7-8 ans)

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

### OPTION L

#### **Le bâton de crosse**

- 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").

#### **La balle**

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

#### **Les buts**

- a) Chaque but se compose de deux poteaux verticaux, éloignés de 91,44 cm (3') l'un de l'autre, et joints par une barre horizontale rigide située à 91,44 cm (3') du sol. Toutes les mesures sont prises de l'intérieur des barres.

#### **L'équipement des joueurs**

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

#### **Le jeu**

- a) Le match dure trois périodes de quinze (15) minutes de jeu sans arrêt, séparées par des entractes de trois (3) minutes. Chaque période commence par une mise au jeu au centre du terrain.

#### **Feuille de pointage**

- 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**

- a) Les joueurs défensifs peuvent placer leur bâton sur le porteur de la balle et le pousser.
- b) N'importe quel joueur offensif (y compris le porteur de balle) qui rentre délibérément dedans un joueur défensif, peut écoper d'une pénalité pour assaut.
- c) Les mises en échec corporelles sont interdites.
- d) Un joueur défensif peut mettre en échec un joueur offensif en plaçant la tête de son bâton sur celle du bâton de son adversaire.

### **Règle de repli**

- a) Les associations locales de crosse peuvent intégrer la règle de repli.
- c) La règle de repli s'applique lorsque la possession est attribuée au gardien de but. Lorsque tous les joueurs sont dans la zone neutre et que le gardien de but a attrapé ou a fait un passe avec la balle, les joueurs sont libres à traverser n'importe où sur le terrain. Le gardien de but doit passer la balle à l'un des joueurs offensifs qui doit se trouver à l'extérieur de la ligne pointillée de 24 pieds.

## **OPTION A**

### **La surface de jeu**

- a) Les matchs doivent se dérouler sur la largeur dans un enclos de crosse modifié. Dans un enclos traditionnel, les buts seront déplacés de sorte que l'arrière du but se trouve au haut de la ligne pointillée de 24 pieds.
- b) L'enceinte est un arc décrit à deux pieds de chaque côté des poteaux du filet, qui se prolonge aussi loin que l'arrière du but.
- c) Une barrière devrait être établie à 3 pieds de l'arrière du filet de chaque but. Toute balle qui va au-delà est hors jeu.
- d) La largeur du terrain demeure la même.
- e) 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**

- 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").

**La balle**

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

**Les buts**

- a) Chaque but se compose de deux poteaux verticaux, éloignés de 91,44 cm (3') l'un de l'autre, et joints par une barre horizontale rigide située à 91,44 cm (3') du sol. Toutes les mesures sont prises de l'intérieur des barres.

**L'équipement des joueurs**

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

**Les équipes**

- a) Chaque équipe se compose de quatre (4) joueurs de champ, d'un gardien de but désigné et d'au plus six (6) joueurs de champ remplaçants (maximum de dix joueurs).
- b) Un entraîneur de chaque équipe peut se trouver sur le terrain pour donner des consignes aux joueurs.
- 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 séance se compose de deux séances d'entraînement d'une durée de 15 minutes chacune et de deux matchs d'une durée de 15 minutes chacune.
- b) Le changement de joueurs, sauf le gardien de but, se produit aux trois minutes.
- c) Il n'y a pas de chronomètre des 30 secondes.

**Nomination des officiels**

- 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**

- 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**

- a) Les joueurs défensifs peuvent placer leur bâton sur le porteur de la balle et utiliser une pression égale pour empêcher son mouvement.
- b) N'importe quel joueur offensif (y compris le porteur de balle) qui rentre délibérément dedans un joueur défensif, peut écoper d'une pénalité pour assaut.
- c) Les mises en échec corporelles sont interdites.
- d) Un joueur défensif peut mettre en échec un joueur offensif en plaçant la tête de son bâton sur celle du bâton de son adversaire.

**Règle de repli**

- a) La règle de repli s'applique lorsque la possession est attribuée au gardien de but. Tous les joueurs défensifs doivent entrer dans la zone neutre. Une fois que tous les joueurs défensifs se trouvent dans cette zone, ils sont libres d'aller là où ils veulent. Le gardien de but doit passer la balle à l'un des joueurs offensifs qui doit se trouver à 9 pieds au moins de l'enceinte.

**Mises au jeu, possession et attribution de la possession**

- a) Le jeu doit commencer par une mise au jeu au début d'une période.
- 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 chaque but et à la fin d'un changement de joueurs, l'équipe adverse doit se replier dans sa zone.

**Pénalités**

- a) Aucun joueur n'écope d'une pénalité. Le jeu est plutôt 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 l'une des zones d'attaque. Les bandes aux extrémités et la ligne de confinement la plus proche constitueront les lignes de jeu. Ainsi, deux jeux peuvent avoir lieu simultanément.
- b) La zone neutre est l'endroit où les joueurs attendent pour entrer en jeu.
- c) L'enceinte est un arc décrit à deux pieds 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 3 pieds de la bande.
- 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

- 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").

### La balle

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

### Les buts

- a) Chaque but se compose de deux poteaux verticaux, éloignés de 91,44 cm (3') l'un de l'autre, et joints par une barre horizontale rigide située à 91,44 cm (3') du sol. Toutes les mesures sont prises de l'intérieur des barres.

### L'équipement des joueurs

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

- b) L'équipement suivant est facultatif : épaulières et protège-bras, protège-dos ou protège-reins, et genouillères.

### **Les équipes**

- a) Chaque équipe se compose de trois (3) joueurs de champ, d'un gardien de but désigné et d'au plus six (6) joueurs de champ remplaçants (maximum de dix joueurs).
- b) Un entraîneur de chaque équipe peut se trouver sur le terrain pour donner des consignes aux joueurs.
- 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 séance se compose de deux séances d'entraînement d'une durée de 15 minutes chacune et de deux matchs d'une durée de 15 minutes chacune.
- b) Le changement de joueurs, sauf le gardien de but, se produit aux trois minutes.
- c) Il n'y a pas de chronomètre des 30 secondes.

### **Nomination des officiels**

- 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**

- 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**

- a) Les joueurs défensifs peuvent occuper un espace pour empêcher un joueur offensif d'y pénétrer. Le joueur défensif peut placer son bâton sur un adversaire, mais ne doit pas pousser ou mettre en échec avec le bâton.
- b) N'importe quel joueur offensif (y compris le porteur de balle) qui rentre délibérément dedans un joueur défensif, peut écoper d'une pénalité pour assaut.
- c) Les mises en échec corporelles sont interdites.

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

### **Règle de repli**

- a) La règle de repli s'applique lorsque la possession est attribuée au gardien de but. Tous les joueurs défensifs doivent entrer dans la zone neutre. Une fois que tous les joueurs défensifs se trouvent dans cette zone, ils sont libres d'aller là où ils veulent. Le gardien de but doit passer la balle à l'un des joueurs offensifs qui doit se trouver à 9 pieds au moins de l'enceinte.

### **Mises au jeu, possession et attribution de la possession**

- a) Le jeu doit commencer par une mise au jeu au début d'une période.
- 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 chaque but et à la fin d'un changement de joueurs, l'équipe adverse doit se replier dans sa zone.

### **Pénalités**

- a) Aucun joueur n'écope d'une pénalité. Le jeu est plutôt 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 F: RÈGLEMENTS – NOVICES (9-10 ans)

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

### OPTION L

#### **Le jeu**

- a) Le match dure trois périodes de quinze (15) minutes de jeu sans arrêt, séparées par des entractes de trois (3) minutes. Chaque période commence par une mise au jeu au centre du terrain.

#### **Feuille de pointage**

- 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

#### **Le jeu**

- a) Le match dure trois périodes de quinze (15) minutes de jeu sans arrêt, séparées par des entractes de trois (3) minutes. Chaque période commence par une mise au jeu au centre du terrain.

#### **Feuille de pointage**

- 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**

- a) Les joueurs défensifs peuvent placer leur bâton sur le porteur de la balle et pousser pour empêcher son mouvement.

- b) N'importe quel joueur offensif (y compris le porteur de balle) qui rentre délibérément dedans un joueur défensif, peut écoper d'une pénalité pour assaut.
- c) Les mises en échec corporelles sont interdites.
- d) Un joueur défensif peut mettre en échec un joueur offensif en plaçant la tête de son bâton sur celle du bâton de son adversaire.

### **Règle de repli**

- a) La règle de repli s'applique lorsque la possession est attribuée au gardien de but. Tous les joueurs défensifs doivent entrer dans la zone neutre. Une fois que tous les joueurs défensifs se trouvent dans cette zone, ils sont libres d'aller là où ils veulent. Le gardien de but doit passer la balle à l'un des joueurs offensifs qui doit se trouver à l'extérieur de la ligne pointillée.

## **OPTION X**

### **Le jeu**

- a) Le match dure trois périodes de quinze (15) minutes de jeu sans arrêt, séparées par des entractes de trois (3) minutes. Chaque période commence par une mise au jeu au centre du terrain.

### **Feuille de pointage**

- 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**

- a) Les joueurs défensifs peuvent placer leur bâton sur le porteur de la balle et utiliser une pression égale pour empêcher son mouvement.
- b) N'importe quel joueur offensif (y compris le porteur de balle) qui rentre délibérément dedans un joueur défensif, peut écoper d'une pénalité pour assaut.
- c) Les mises en échec corporelles sont interdites.
- d) Un joueur défensif peut mettre en échec un joueur offensif en plaçant la tête de son bâton sur celle du bâton de son adversaire.

### **Règle de repli**

- a) La règle de repli s'applique lorsque la possession est attribuée au gardien de but. Tous les joueurs défensifs doivent entrer dans la zone neutre. Une fois que tous les joueurs défensifs se trouvent dans cette zone, ils sont libres d'aller là où ils veulent. Le gardien de but doit passer la balle à l'un des joueurs offensifs qui doit se trouver à l'extérieur de la ligne pointillée de 24 pieds.

## ANNEXE G : RÈGLEMENTS – MAÎTRES

À noter : Les modifications suivantes sont apportées aux règlements actuels de la crosse en enclos de l'ACC. En cas d'incompatibilité entre le manuel des règlements de l'ACC et ces règlements spéciaux pour les maîtres, ces règlements spéciaux s'appliqueront.

### L'équipement des joueurs

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

### Le jeu

- a) Le match dure deux périodes de quinze (15) minutes de jeu sans arrêt, suivie d'une période de 15 minutes, dont les cinq dernières sont à temps arrêté. Il y aura des entractes de cinq (5) minutes entre les périodes.

### La possession

- a) L'équipe en possession de la balle en conserve la possession pour la remise au jeu après tout arrêt pour TOUTE blessure.
- b) Le premier joueur qui récupère une balle libre le long de la bande s'en voit attribuer la possession.

### Le mouvement de la balle

- a) Le porteur de la balle ne peut être en possession de la balle que pendant 5 secondes. S'il tient la balle plus longtemps, il en perd la possession.  
**Remarque :** Cette règle est suspendue si le joueur reçoit la balle lors d'une échappée et il n'a que le gardien de but à battre.
- b) Le porteur de la balle ne peut dépasser plus D'UN joueur lorsqu'il avance vers le filet. Ceci entraîne une perte de possession. **Remarque :** Ceci ne s'applique pas à l'un ou l'autre mouvement latéral sur le terrain ou à l'intérieur de la ligne pointillée.

### Le tir

- a) Aucun tir puissant ne doit délibérément être fait à travers un groupe de joueurs. Ceci entraînera une perte de possession. On encourage les joueurs à contourner un adversaire avant de faire le tir. Un joueur qui se dirige vers le filet doit contourner le défenseur avant de tenter le tir et

doit avoir un couloir de tir dégagé jusqu'au filet. Si le tireur est stationnaire, il doit se trouver à une distance d'un joueur du joueur défensif et doit avoir un couloir de tir dégagé jusqu'au filet.

**Remarque :** Cette règle ne s'applique qu'aux tirs faits à l'extérieur de la ligne pointillée.

- b) Tout joueur offensif qui frappe un joueur défensif avec la balle sur un TIR vers le but écoperà d'une pénalité mineure. Si un but est marqué sur le tir, il ne comptera pas.

**Remarque :** Aucune pénalité n'est imposée si le joueur défensif est frappé par le tir lorsqu'il se trouve dans l'enceinte ou s'il fait un mouvement délibéré pour arrêter le tir. Cette règle ne s'applique qu'aux tirs faits à l'extérieur de la ligne pointillée.

- c) En cas de pénalité concernant le mouvement d'accompagnement d'un tir, tout but marqué ne comptera pas.

### Contact

- a) Tout contact délibéré avec le bâton ou le corps est interdit. Une pénalité mineure sera imposée pour tout contact délibéré (à n'importe quel endroit sur le terrain). **Remarque :** Le contact délibéré comprend les écrans, qui sont interdits.
- b) Tout joueur offensif (y compris le porteur de la balle) qui fonce délibérément sur un joueur défensif peut écoper d'une pénalité pour assaut.
- c) Une pénalité pour obstruction sera imposée à tout joueur qui tient délibérément son bâton devant le visage de son adversaire.

### Défensive de zone

- a) Aucune équipe ne peut utiliser une défensive de zone lorsque les équipes comptent un nombre égal de joueurs. Un avertissement est donné pour la première infraction. Toute autre infraction pour défensive de zone entraînera une pénalité mineure de banc imposée à l'équipe défensive.
- b) Une équipe en infériorité numérique peut avoir recours à une défensive de zone.
- c) Une équipe qui effectue un jeu de puissance peut tirer à travers des couloirs d'une défensive de zone.

**Pénalités**

- a) Aucune équipe ne jouera avec plus d'un joueur en moins en raison de pénalités. Toute autre pénalité entraînera l'attribution de tirs de pénalité à l'équipe non fautive. Si la deuxième pénalité est une pénalité majeure, deux tirs seront effectués. La deuxième pénalité est reconnue au coup de sifflet pour arrêter toute pénalité retardée. S'il n'y a aucun but marqué, le jeu recommencera avec la possession accordée à l'équipe non fautive au centre.
- b) Tout joueur qui écope de trois pénalités pendant une même partie sera expulsé pour le reste de la partie.
- c) Toute pénalité à l'endroit du porteur de la balle durant une échappée entraînera un tir de pénalité. S'il n'y a aucun but marqué, le jeu recommencera avec la possession accordée à l'équipe non fautive au centre.
- d) Toute pénalité pour inconduite entraînera un tir de pénalité. Le joueur pénalisé ne se rend pas au banc des pénalités, mais la pénalité compte dans le cadre de la règle d'expulsion après trois pénalités. S'il n'y a aucun but marqué, le jeu recommencera avec la possession accordée à l'équipe non fautive au centre.
- e) Tout joueur qui écope d'une pénalité majeure sera retiré du match ET du match suivant. Si le retrait se produit pendant le dernier match d'un tournoi ou d'éliminatoires, la suspension sera reportée au prochain tournoi ou match de la saison régulière. Les matchs de démonstration ne comptent pas pour la suspension.
- f) Tout joueur pénalisé pour s'être bagarré et qu'on juge être l'agresseur ou l'instigateur sera retiré de la partie et suspendu dans l'attente d'une audience disciplinaire.

## ANNEXE H : RÈGLES DE CROSSE EN ENCLOS FÉMININE

À noter : Les modifications suivantes sont apportées aux règlements actuels de la crosse en enclos de l'ACC. En cas d'incompatibilité entre le manuel des règlements de l'ACC et ces règlements spéciaux pour les femmes, les règles de crosse en enclos féminine s'appliqueront.

À noter : L'option L sera utilisée pour tous les championnats nationaux.

### RÈGLEMENTS – NOVICE (9 et 10 ans) OPTION L

#### **Le jeu**

- a) Le match dure trois périodes de quinze (15) minutes de jeu sans arrêt, séparées par des entractes de trois (3) minutes. Chaque période commence par une mise au jeu au centre du terrain.

#### **Feuille de pointage**

- 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. Une différence de plus de cinq buts n'est pas affichée.

### OPTION A

#### **Le jeu**

- a) Le match dure trois périodes de quinze (15) minutes de jeu sans arrêt, séparées par des entractes de trois (3) minutes. Chaque période commence par une mise au jeu au centre du terrain.

#### **Feuille de pointage**

- 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. Une différence de plus de cinq buts n'est pas affichée.

**Contact**

- a) Les joueuses défensives peuvent placer leur bâton sur la porteuse de la balle et utiliser une *pression égale* pour empêcher son mouvement.
- b) Un contact du bâton est uniquement permis avec les joueuses qui ne portent pas la balle à l'intérieur de la ligne pointillée de 24 pieds et le contact ne peut être qu'une pression égale pour empêcher leur mouvement.
- c) N'importe quelle joueuse offensive (y compris la porteuse de la balle) qui rentre délibérément dedans une joueuse défensive, peut écoper d'une pénalité pour assaut.
- d) Les mises en échec corporelles sont interdites.
- e) Une joueuse défensive peut mettre en échec une joueuse offensive en plaçant la tête de son bâton sur celle du bâton de son adversaire.

**Règle de repli**

- a) La règle de repli s'applique lorsque la possession est attribuée à la gardienne de but. Toutes les joueuses défensives doivent entrer dans la zone neutre. Une fois que toutes les joueuses défensives se trouvent dans cette zone, elles sont libres d'aller là où elles veulent. La gardienne de but doit passer la balle à l'une des joueuses offensives qui doit se trouver à l'extérieur de la ligne pointillée de 24 pieds.

**OPTION X****Le jeu**

Le match dure trois périodes de quinze (15) minutes de jeu sans arrêt, séparées par des entractes de trois (3) minutes. Chaque période commence par une mise au jeu au centre du terrain.

**Feuille de pointage**

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

**Contact**

- a) Les joueuses défensives peuvent placer leur bâton sur la porteuse de la balle et utiliser une pression égale pour empêcher son mouvement.
- b) Un contact du bâton est uniquement permis avec les joueuses qui ne portent pas la balle à l'intérieur de la ligne pointillée de 24 pieds et le

- contact ne peut être qu'une pression égale pour empêcher leur mouvement.
- c) N'importe quelle joueuse offensive (y compris la porteuse de la balle) qui rentre délibérément dedans une joueuse défensive, peut écoper d'une pénalité pour assaut.
  - d) Les mises en échec corporelles sont interdites.
  - e) Une joueuse défensive peut mettre en échec une joueuse offensive en plaçant la tête de son bâton sur celle du bâton de son adversaire.

### **Règle de repli**

- a) La règle de repli s'applique lorsque la possession est attribuée à la gardienne de but. Toutes les joueuses défensives doivent entrer dans la zone neutre. Toutes les joueuses défensives doivent rester dans la zone neutre jusqu'à ce que la joueuse offensive en possession de la balle soit entrée dans la zone neutre.

**RÈGLEMENTS – PEE WEE (11 et 12 ans)****OPTION L****Aucune modification****OPTION A****Contact**

- a) Les joueuses défensives peuvent *placer* leur bâton sur la porteuse de la balle et la *pousser*.
- b) Placer et pousser ne sont permis pour que les joueuses qui ne portent pas la balle à l'intérieur de la zone offensive.
- c) N'importe quelle joueuse offensive (y compris la porteuse de la balle) qui rentre délibérément dedans une joueuse défensive, peut écoper d'une pénalité pour assaut.

**OPTION X****Contact**

- a) Les joueuses défensives peuvent placer leur bâton sur la porteuse de la balle et utiliser une *pression égale* pour empêcher son mouvement.
- b) Un contact du bâton est uniquement permis avec les joueuses qui ne portent pas la balle à l'intérieur de la ligne pointillée de 24 pieds et le contact ne peut être qu'une pression égale pour empêcher leur mouvement.
- c) N'importe quelle joueuse offensive (y compris la porteuse de la balle) qui rentre délibérément dedans une joueuse défensive, peut écoper d'une pénalité pour assaut.
- d) Les mises en échec corporelles sont interdites.  
Une joueuse défensive peut mettre en échec une joueuse offensive en plaçant la tête de son bâton sur celle du bâton de son adversaire.

## RÈGLEMENTS – BANTAM (13 et 14 ans)

### OPTION L

#### Aucune modification

### OPTION A

#### Contact

- a) Les joueuses défensives peuvent *placer* leur bâton sur la porteuse de la balle et la *pousser*.
- b) Placer et pousser ne sont permis pour que les joueuses qui ne portent pas la balle à l'intérieur de la zone offensive.
- c) N'importe quelle joueuse offensive (y compris la porteuse de la balle) qui rentre délibérément dedans une joueuse défensive, peut écoper d'une pénalité pour assaut.

## RÈGLEMENTS – MIDGET (15 et 16 ans)

### OPTION L

#### Aucune modification

### OPTION A

#### Contact

- a) Les joueuses défensives peuvent *placer* leur bâton sur la porteuse de la balle et la *pousser*.
- b) Placer et pousser ne sont permis pour que les joueuses qui ne portent pas la balle à l'intérieur de la zone offensive.
- c) N'importe quelle joueuse offensive (y compris la porteuse de la balle) qui rentre délibérément dedans une joueuse défensive, peut écoper d'une pénalité pour assaut.

## RÈGLEMENTS – INTERMÉDIAIRE/JUNIOR (17 à 21 ans)

### OPTION L

#### Aucune modification

### OPTION A

#### Contact

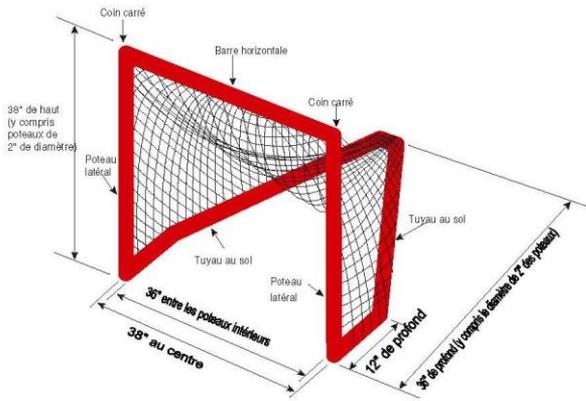
- a) Les joueuses défensives peuvent *placer* leur bâton sur la porteuse de la balle et la *pousser*.
- b) Placer et pousser ne sont permis pour que les joueuses qui ne portent pas la balle à l'intérieur de la zone offensive.

N'importe quelle joueuse offensive (y compris la porteuse de la balle) qui rentre délibérément dedans une joueuse défensive, peut écoper d'une pénalité pour assaut.

# ANNEXE I : SPÉCIFICATIONS DES FILETS

## 3X3

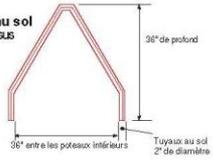
**Le filet de crosse**  
3' (haut) x 3' (large)



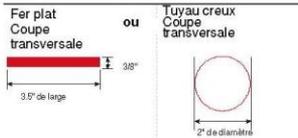
**Barre horizontale et poteaux**  
Coupe transversale (creux à l'intérieur)



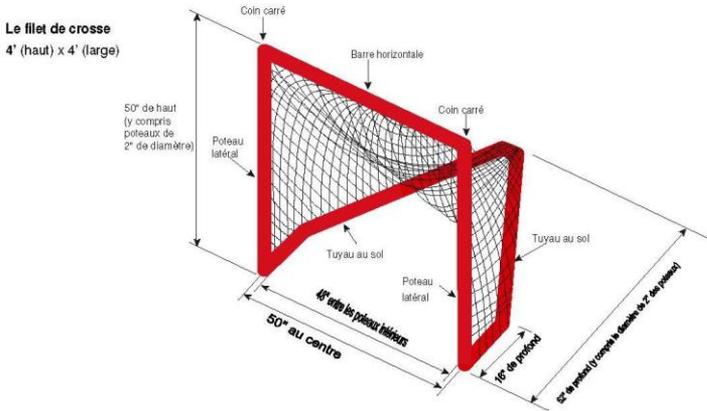
**Tuyaux au sol Vu de dessus**



**Tuyaux au sol**



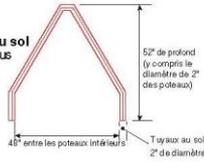
# 4X4



**Barre horizontale et poteaux**  
Coupe transversale (creux à l'intérieur)



**Tuyaux au sol**  
Vue de dessus

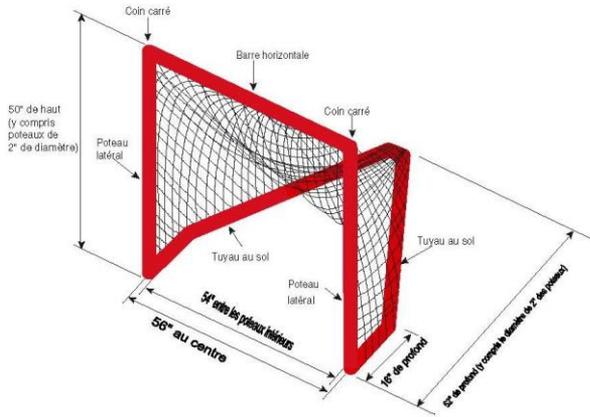


**Tuyaux de fer plat au sol**  
Coupe transversale



# 4X4'6

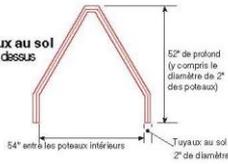
**Le filet de crosse**  
4' (haut) x 4'6 (large)



**Barre horizontale et poteaux**  
Coupe transversale (creux à l'intérieur)



**Tuyaux au sol**  
Vue de dessus



**Tuyaux de fer plat au sol**  
Coupe transversale



## **Règles de la crosse en enclos** **Interprétation de situations**

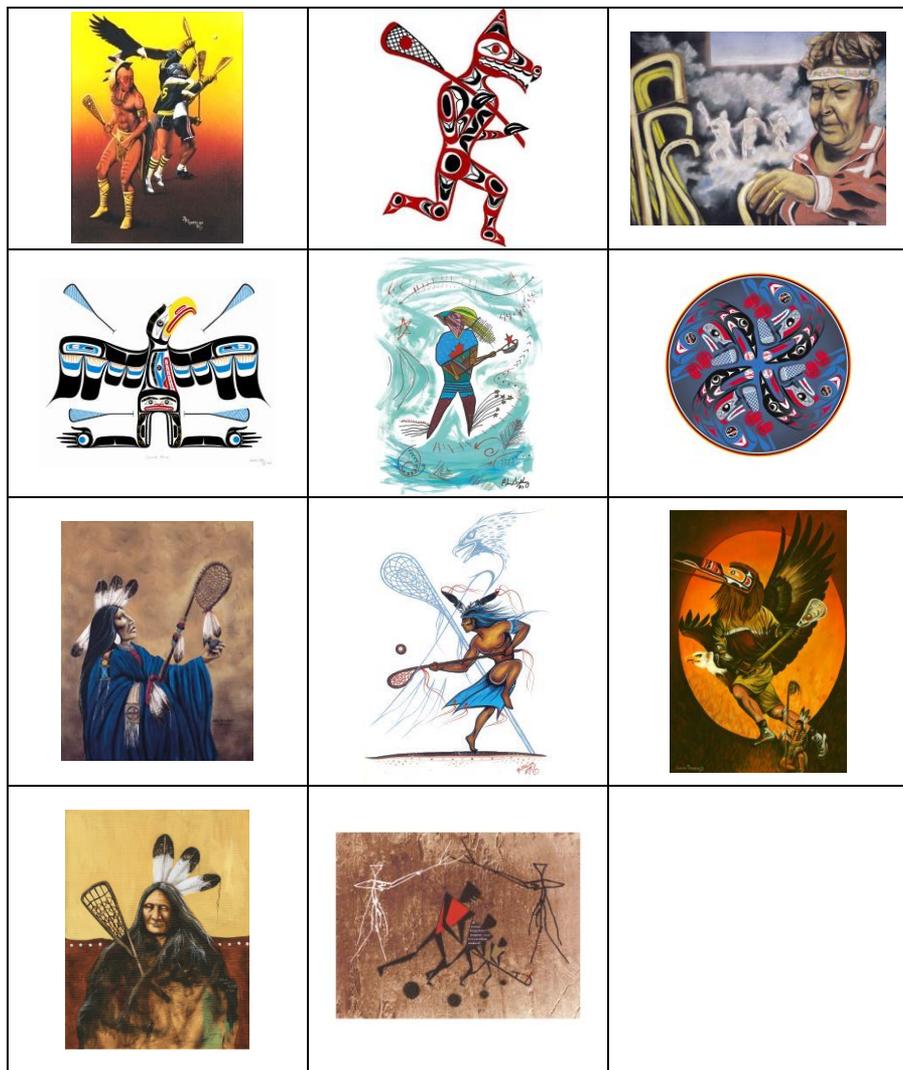
Y a-t-il une situation ou une application qui, à votre avis, mérite une interprétation qui devrait être incluse dans ce Manuel? Si oui, faites une photocopie de cette page, remplissez l'espace en blanc et envoyez-la à votre association provinciale qui la fera parvenir à l'ACC.

<b>Soumis par</b>	
<b>Nom:</b>	_____
<b>Adresse:</b>	_____ _____
<b>Association provinciale:</b>	_____

<b>Règle</b>	
<b>Numéro et titre:</b>	_____
<b>Sous-section:</b>	_____

<b>Situation:</b>	
-------------------	--

## Tirage limité de gravures disponibles auprès de la Fondation canadienne de crosse



Pour plus de renseignements sur les gravures et comment passer votre commande, voir le [www.lacrosse.ca/CLF/Prints.htm](http://www.lacrosse.ca/CLF/Prints.htm).