



# Les principales règles du Lacrosse

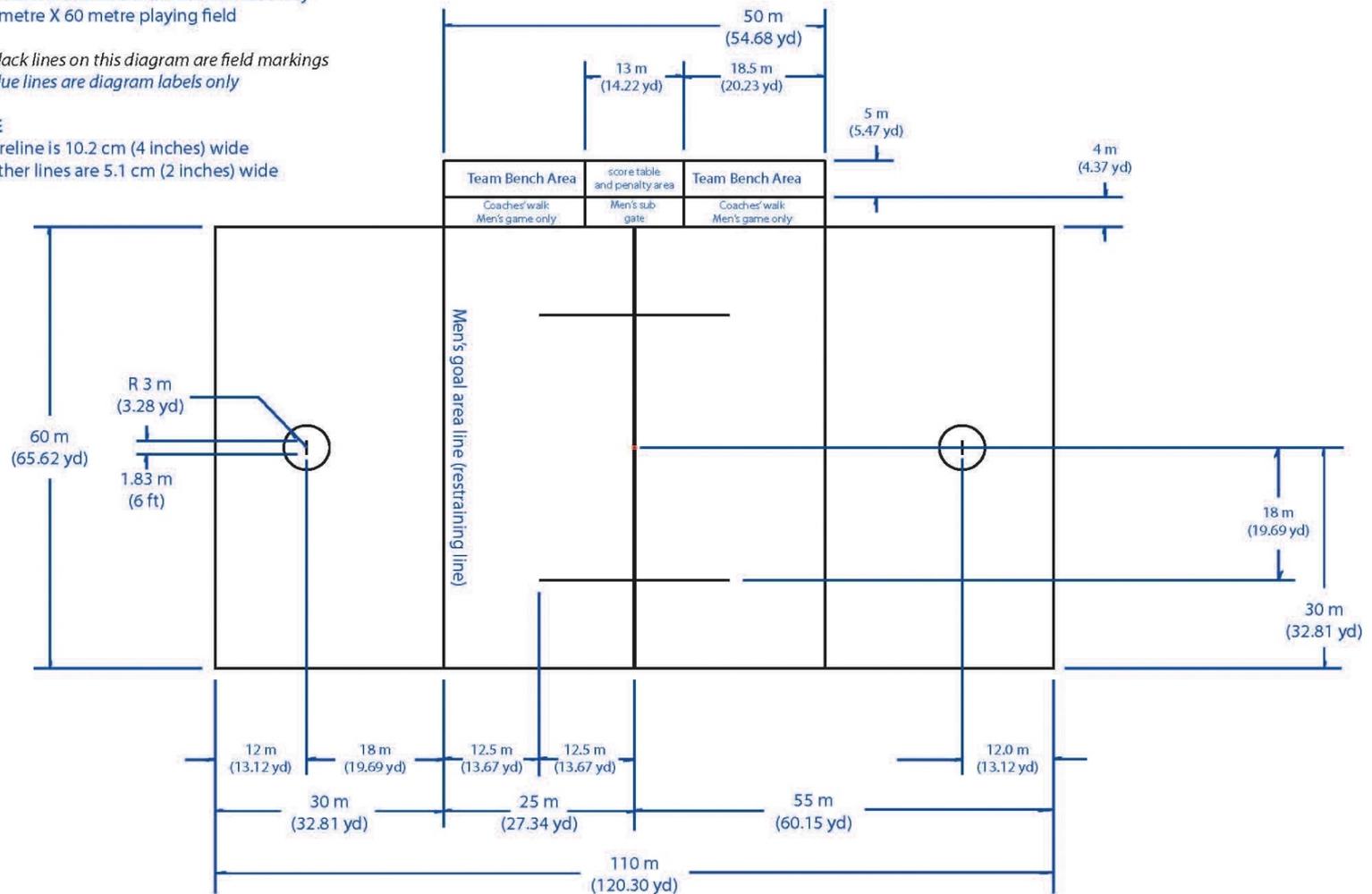
# Dimensions et zones du terrain

- Approved at the 2012 FIL General Assembly
- 110 metre X 60 metre playing field

- all black lines on this diagram are field markings
- all blue lines are diagram labels only

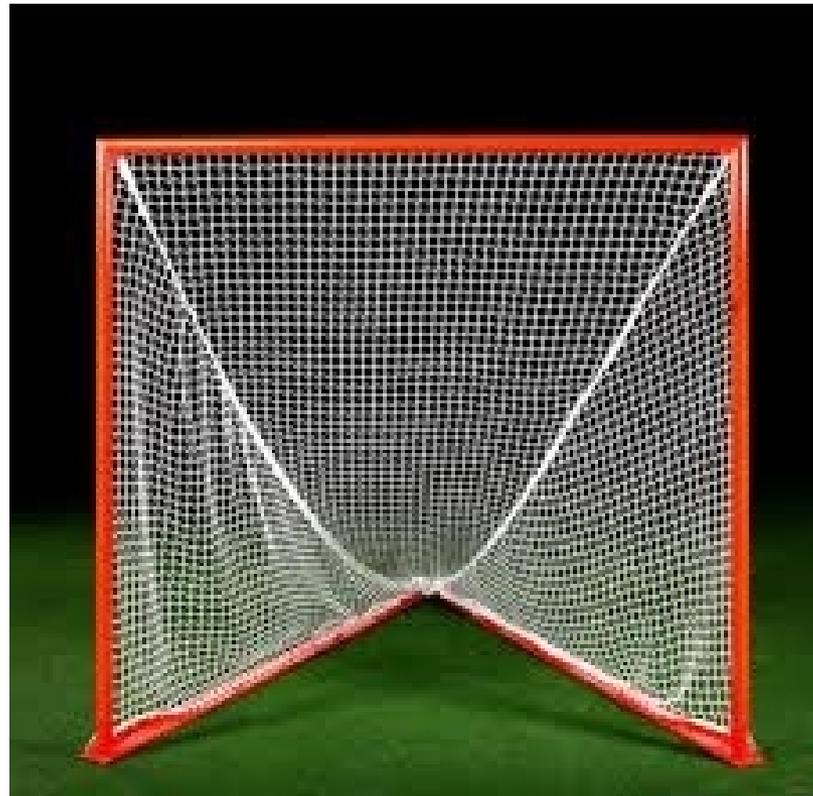
**NOTE**

- centreline is 10.2 cm (4 inches) wide
- all other lines are 5.1 cm (2 inches) wide



# Le but

- Dimensions : 1,83m x 1,83m
- Placé dans le crease, à 12m de la ligne de fond.
- Doit être équipé d'un filet



# Zones spécifiques

- Zone de pénalité et de changement : toute entrée et sortie de terrain doit se faire par l'intermédiaire de cette zone qui doit être vue comme un prolongement du terrain. C'est aussi dans cette zone que se trouve la prison en cas de pénalité. La règle du hors-jeu ne s'y applique pas. En arrière de celle-ci se trouve la table de marque.
- Zone des coaches : zone réservée au staff technique et médical de l'équipe, interdite à tout joueur. En arrière de celles-ci se trouvent les « bancs » des deux équipes.

# Concernant la crosse

- Tailles : 40 à 42 pouces pour les short-sticks et 52 à 72 pouces pour un long-stick.
- 4 long-sticks maximum sur le terrain excepté la crosse du gardien (40 à 72 pouces).
- Légalité des poches : profondeur horizontale d'une balle maximum, pas de construction empêchant la libre sortie de la balle, longueur des fils dépassant de 5cm maximum, l'appréciation de la présence ou non de la balle dans la poche ne doit pas être gênée par sa construction.



# A propos de l'équipement

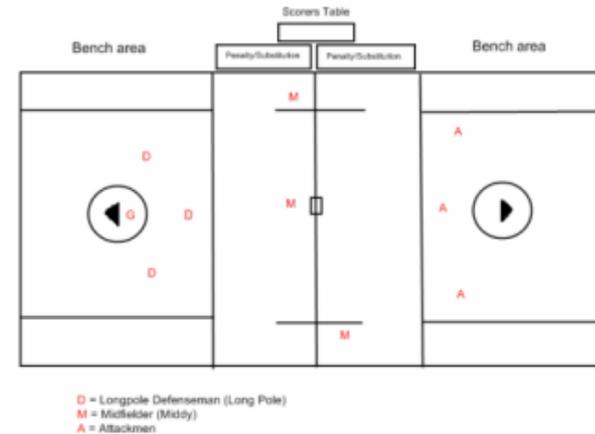
- Tous les joueurs ont obligation d'être équipés d'une crosse, d'un maillot identique à toute l'équipe avec un numéro visible et des équipements de protection suivants : des gants, des chaussures adaptées et en état, un casque comprenant grille et mentonnière correctement attachés ainsi qu'un protège dents (gardien y compris).
- Le gardien doit porter en plus : un protège gorge, un plastron de gardien et une coquille.
- Aucun équipement ne doit être dangereux, les bijoux et piercings sont interdits.
- Le gardien ne peut porter d'équipement facultatif favorisant l'arrêt de la balle.

# Nombre de joueurs

- Chaque équipe se compose de 23 joueurs sans limite de changements.
- Chaque équipe doit avoir en permanence 10 joueurs sur le terrain (sauf en cas de pénalités) : 1 gardien correctement équipé et 3 joueurs dans sa moitié de terrain défensive et 3 joueurs du côté offensif. (voir le hors-jeu)

# La mise en jeu : Face-off

- A chaque but et début de quart temps (sauf exceptions), chaque joueur est restreint dans sa zone.
- « Down » : mise en position des joueurs, tête de crosse verticale et crosse parallèle à la ligne mais ne la touchant pas.
- « Set » : immobilité, tout mouvement est sanctionné d'une perte de balle.
- « sifflet ou go » : les joueurs s'affrontent et les ailiers sont libérés.
- « Possession ou free ball » : un des joueurs prend le contrôle de la balle ou celle ci passe une ligne de restriction, tous les joueurs sont libérés.



Copyright 2007 SimplyLacrosse.com



# Balle en vie/morte et Possession

- La balle est en vie (comprendre jouable pour tout ou partie des joueurs) à partir du coup de sifflet la mettant en jeu.
- La balle devient morte (interdiction de continuer le jeu) en cas de coup de sifflet de l'arbitre signifiant la sortie des limites du terrain, une faute, un arrêt de jeu ou bien un but.
- En cas de « flag » sur le terrain, la balle continue d'être en vie jusqu'à la conclusion de l'action.
  
- Possession du joueur : lorsque celui-ci la contrôle, il peut être en train de porter la balle, de la « bercer », de passer ou tirer.
- Possession de l'équipe : lorsqu'un joueur de l'équipe est en possession ou que la balle est passée d'un joueur à un autre.
- Balle perdue ou « loose ball » : lorsqu'aucune des deux équipes n'est en possession d'une balle en vie.

# « Free play »

- Lorsqu'un joueur reçoit la balle pour la remettre en jeu, aucun joueur (adversaire ou coéquipier) ne peut se trouver à moins de 5 mètres de celui-ci.
- Ce joueur est clairement signalé par l'arbitre au gardien de l'équipe adverse.

# « Scoring »

- Un but est déclaré lorsque la balle a complètement/entièrement franchi la ligne de but adverse (appelée GLE).
- Un but = Un point, l'équipe ayant le plus de buts l'emporte.
- Un but peut être refusé si :
  - il est survenu après la fin de la période,
  - après un coup de sifflet de l'arbitre,
  - si une partie de l'attaquant est entrée en contact avec le crease avant le but,
  - faute de hors jeu de l'équipe attaquante,
  - Si la tête de crosse de l'attaquant s'est désolidarisée du manche de crosse pendant le tir,
  - Si la crosse est déclarée illégale jusqu'à la remise en jeu de la balle.

# Balle hors-limites

- Le jeu est arrêté à chaque sortie des limites du terrain
- Si un joueur en possession marche sur la ligne ou la dépasse, la balle est perdue et rendue au joueur adverse le plus proche pour jouer un « free play ».
- Si une balle perdue est déclarée hors limite, elle revient à l'équipe adverse de celle l'ayant touchée en dernier, à l'endroit de sa sortie.
- En cas de sortie de limites après un tir, la balle revient à l'équipe du joueur le plus proche au moment de sa sortie.
- Si l'arbitre ne peut déterminer clairement la dernière personne ayant touché la balle, ou la personne la plus proche (lors d'un tir) : la balle est remise en jeu par un face-off à 5m de la ligne de sortie et au moins 18m du but.

# Body-checking

- Autorisé si et seulement si :
  - l'adversaire est en possession de la balle ou à moins de 3m d'une balle libre ou à moins de 3m d'une balle en vol.
  - Le contact vient de l'avant ou du coté, en dessous du cou mais pas en dessous des hanches.
  - Les deux gants doivent être serrés et sur la crosse.



# Stick-checking

- Un joueur peut « checker »/percuter la crosse de son adversaire si celui-ci est en possession de la balle ou si il se trouve à moins de 3m d'une balle libre ou en vol.
- Les gants de l'adversaire tenant la crosse sont considérés comme faisant partie de celle-ci.



# Pick

- Autorisé pour un joueur offensif à condition que celui-ci soit statique, immobile et garde une posture athlétique.



# Temps morts

- Peuvent être appelés par les arbitres (Referee TO) pour toute raison d'application des règles ou de sécurité jugée suffisante qui nécessite un arrêt de jeu (exemple joueur blessé).
- Peuvent être appelés par le coach, le capitaine ou le joueur en possession de la balle à un arbitre sur le terrain ou à l'arbitre de banc en chef (team TO).
- Il dure 90 secondes, dans une limite de 2 par mi-temps et par équipe et 1 pour 4 minutes de prolongations par équipe.

# Changements

- Un joueur entrant ne peut pénétrer dans la zone de changement que lorsque celui-ci est imminent et que le sortant en est proche.
- Exception : Après un but ou l'appel d'un temps mort, les joueurs peuvent entrer et sortir par n'importe quel endroit du terrain.

# Restrictions du crease

- Aucun attaquant ne peut se trouver dans le crease adverse ou entrer en contact avec le but si la balle est encore en vie.
- Un gardien ou défenseur en possession de la balle ne peut pas rentrer dans son crease.
- Un joueur dans le crease en possession ne peut y rester plus de 4 secondes.
- Le gardien en possession à l'extérieur du crease peut délibérément lancer la balle à l'intérieur de la zone puis la récupérer, (cette manœuvre ne peut être répétée tant que l'équipe adverse n'aura pas eu de possession).

# Fautes techniques

# Pénalités

- Si l'équipe en possession de la balle provoque une faute technique, la balle est rendue à l'adversaire.
- Si l'équipe provoquant la faute technique n'est pas en possession de la balle, le joueur ayant fait la faute est suspendu pour 30 secondes.
- Les fautes techniques se rapportent à des fautes contre le fair-play ou d'infraction des règles de jeu, elles sont donc considérées de faible importance.

# Interférence

- Interdiction de gêner la course d'un adversaire excepté si celui-ci se trouve à moins de 3m d'une loose ball ou en vol.
- Interdiction de gêner avec son corps ou sa crosse un adversaire à la poursuite du joueur en possession.
- Interdiction de gêner la liberté de mouvement par un contact trop proche d'un adversaire n'étant pas en possession de la balle.

# Pushing

- Interdiction de pousser un adversaire avec sa crosse (ici le gant n'en fait pas partie).
- Pousser un adversaire qui n'est pas sur ses appuis est illégal.
- Si pendant la poussée, le joueur adverse montre son dos, saute, ou se déplace de manière à ce que le mouvement paraisse illégal, la faute n'est pas sifflée.
- Aucune agressivité non nécessaire n'est acceptée.

# Illégal Pick

- Interdiction de venir au contact d'un défenseur dans sa course excepté si l'attaquant est statique, immobile et dans une position athlétique.
- La crosse ne doit pas dépasser et/ou être tenue de manière à gêner la course du défenseur.

# Holding

- Un joueur ne peut tenir un adversaire ou sa crosse excepté dans les situations suivantes :
  - Si l'adversaire est en possession de la balle ou à moins de 3m d'une loose ball ou en vol. Les deux mains doivent tenir sa propre crosse lors du mouvement.
  - Si le joueur en possession protège sa crosse avec une partie de son corps lorsqu'un adversaire tente de la percuter. Il est interdit de tenir, pousser ou contrôler la direction du mouvement de l'adversaire et de sa crosse.
- Le contact ne peut se faire qu'entre le gant tenant la crosse d'un joueur et/ou la crosse avec un des gants tenant sa crosse de l'adversaire et ou sa crosse.

# « kicker » / Attrapper la balle

- Interdiction de taper au pied dans la crosse d'un adversaire délibérément.
- Interdiction de toucher la balle avec la main (exception faite du gardien).

# Retenir la balle hors du jeu

- Interdiction d'empêcher la balle de vivre :
  - Retenir une balle au sol plus de temps que nécessaire
  - Placer sa crosse contre soi ou mettre ses doigts devant la tête de crosse pour empêcher la sortie de la balle

# Actions illégales avec la crosse

- Interdiction de jeter sa crosse quelque soit les circonstances
- Aucun joueur ne peut jouer sans crosse ou avec une crosse cassée
- Un échange de crosse entre deux joueurs peut se faire entre deux joueurs sur le terrain ou entre deux joueurs dans la zone de changement.

# Procédures illégales

- Quitter la zone de pénalité avant la fin de celle-ci
- Retarder le jeu :
  - Par une action volontaire (peut conduire à une faute antisportive)
  - Équipe pas prête à reprendre le jeu après un temps mort ou un arrêt de jeu quelconque ou encore 30 secondes après un but
- Participation au jeu d'un joueur en dehors du terrain.
- Pas assez de joueurs dans une zone au sifflet
- Non respect du « free play »
- Mauvais changement
- Non respect des règles du crease

# Procédures illégales (suite)

- Non respect des règles des temps mort
- Trop de joueurs sur le terrain
- Plus de 4 coaches dans la zone des coaches ou joueur entrant dans cette zone
- Plus de 4 long-sticks sur le terrain (excepté crosse du gardien)
- Sortie d'un joueur en dehors de la zone de changement
- Entrée intentionnelle d'un joueur dans la zone du banc adverse

# Gagner du temps

- Interdiction pour une équipe de délibérément gagner du temps en gardant ou passant la balle en dehors de sa zone d'attaque et sans effort raisonnable pour attaquer la défense adverse.
- Une équipe en infériorité ne peut être coupable de gagner du temps
- Une équipe gagnant du temps dans sa zone d'attaque non plus

# Crosse Illégale

- Si l'arbitre observe une illégalité de crosse ne relevant pas d'un montage frauduleux, le prévenu doit sortir arranger sa crosse ou l'échanger avec une faute technique.
- Pour une deuxième violation contre le même joueur, l'arbitre inflige une faute technique et retire la crosse illégale du jeu.
- Si lors d'une action de jeu, une crosse perd sa tête, une faute technique est sifflée pour crosse illégale.

# Équipement illégal

- Si l'arbitre observe chez un joueur une conduite d'équipement illégal, le joueur doit se conformer immédiatement ou s'il n'est pas en mesure de le faire de se faire remplacer immédiatement et ne pourra re-rentre que lorsqu'il se sera mis en conformité. (pas de faute technique)
- En cas de seconde pénalité concernant le joueur, une faute technique est sifflée et le joueur est exclu pour la fin du match.

# Le Hors-jeu

- Il y a hors jeu quand :
  - La balle est en attaque et il y a plus de 6 joueurs dans la moitié offensive du terrain (y compris le ou les joueurs en prison)
  - La balle est en défense et il y a plus de 7 joueurs dans la moitié défensive du terrain (y compris le ou les joueurs en prison)
- Excepté le cas ou un but est marqué :
  - Une équipe hors jeu = technical penalty
  - Les deux équipes hors jeu = correction du hors jeu et balle rendue à l'équipe en possession ou face off si balle libre.
- Dans le cas ou un but est marqué :
  - Équipe défensive hors-jeu = but et pas de pénalité
  - Équipe offensive hors-jeu = pas de but et pénalité
  - Deux équipes hors-jeu = pas de but et face-off

# Retard

- Si une équipe échoue à être prête à jouer en temps voulu, elle est sanctionnée d'une faute technique d'entrée.

# Fautes Personnelles

# Pénalités

- Ces fautes correspondent à des infractions de plus grande importance car elles mettent en jeu la sécurité des joueurs.
- Elles sont au nombre de 6.
- Elles sont pénalisées par une exclusion de 1, 2 ou 3 minutes selon l'appréciation de l'arbitre et la balle est rendue à l'adversaire.

# Illégal Body-check

- S'il est réalisé sur un joueur qui n'est pas en possession de la balle ou a plus de 3m d'une loose ball ou en vol.
- S'il est réalisé sur un joueur après qu'il ait transmis sa balle
- Si le contact initial vient de l'arrière, sous les hanches, sur ou au dessus du cou (sauf si le joueur touché a montré son dos, sauté ou bougé de manière à ce qu'une charge légale apparaisse illégale)
- Quand un joueur utilise ses bras pour un body-check, ceux-ci doivent être gardés sous le niveau des épaules de l'adversaire durant tout le mouvement et les deux mains doivent rester en contact avec la crosse
- Charger un joueur avec la tête est interdit
- Charger un joueur au sol, à genoux ou pas sur ses appuis est aussi interdit

# Illégal body-check exemples



# Slashing

- Sous aucune circonstance un joueur peut lancer sa crosse sur celle de son adversaire de façon délibérément vicieuse et/ou pour faire mal. La faute est commise même si le joueur visé ou sa crosse ne sont pas touchés
- Un choc entre une crosse et un casque est illégal excepté dans le cas où le joueur est en train de passer ou tirer
- Un joueur ne peut pas percuter avec sa crosse une autre partie du corps que les gants de son adversaire tenant la crosse dans un essai de déloger la balle de sa poche. Cette règle est caduque si le joueur visé utilise une autre partie de son corps (excepté son cou et sa tête) pour protéger sa crosse
- Pour l'exécution de cette règle, le choc doit être franc, un simple contact n'est pas suffisant.

# Slashing examples



# Cross-check

- Le joueur ne peut pas percuter son adversaire avec la partie du manche de sa crosse située entre ses gants, bras tendus ou en poussant loin de lui-même.



# Tripping

- Il est interdit de faire trébucher un adversaire avec sa crosse ou son corps



# Agressivité non-nécessaire

- Sont considérés comme tel :
  - Une intervention de « holding » ou « pushing » excessivement violente
  - Un contact délibéré et excessivement violent d'un défenseur sur un attaquant ayant établi un « pick » légal ou non
  - Toute action délibérément et excessivement violente

# Conduite Antisportive

- Aucun joueur, remplaçant, coach, ou membre officiel de l'équipe ne peut :
  - Entrer en discussion avec l'arbitre à propos d'une décision prise
  - Tenter d'influencer un arbitre
  - Avoir des paroles ou des gestes inappropriés, injurieux et/ou obscènes en direction de l'arbitre ou de l'équipe adverse
  - Commettre un acte considéré comme tel par les arbitres
  - Répéter la même faute technique
  - User délibérément de ses doigts ou de sa main pour jouer la balle ou interférer avec la crosse de son adversaire au F-O

# Conduite Antisportive (suite)

- Un joueur continuant d'avoir une attitude antisportive après avoir été pénalisé pour ce type de faute peut être banni de son banc par le corps arbitral
- Un joueur utilisant une crosse illégale est sanctionné d'une pénalité de 3 minutes et toute personne tentant de toucher ou de modifier une crosse désignée pour vérification dans l'objectif d'en changer le résultat recevra une pénalité de 3 minutes après réalisation de la vérification
- Une équipe pénalisée à répétition pour retarder le F-O ou enfreindre les zones de restrictions du F-O est coupable de conduite antisportive

# 5 fautes personnelles

- Un joueur ayant commis 5 fautes personnelles ne peut plus prendre part au jeu.
- Celui ci peut être remplacé au moment où sa pénalité aura été entièrement observée

Faute d'expulsion

# Pénalités

- Une faute d'expulsion correspond à une exclusion immédiate du jeu
- Une faute d'expulsion conduit à une pénalité de 3 minutes plus toute autre pénalité appelée contre le joueur
- Un remplacement peut être fait une fois la totalité des pénalités observées
- Il est recommandé pour le joueur expulsé de retourner à son banc, qu'il le fasse ou non celui-ci reste sous la responsabilité de son staff jusqu'à la fin du match
- La règle est la même si la personne concernée est un membre du staff de l'équipe
- A l'issue du match, un rapport détaillé est réalisé par l'arbitre en chef qui sera transmis ensuite à l'autorité compétente.

# Nature d'une faute d'expulsion

- L'action ou la tentative de frapper délibérément un adversaire, un membre du staff adverse, un coach, un spectateur ou le corps arbitral avec la main, la crosse, la balle ou autre par un joueur, un coach, un membre du staff
- Si les bancs sont gelés en cas de bagarre sur le terrain ou pour toute autre raison, tout membre de l'équipe (joueur ou staff) quittant sa zone doit être exclu, à l'exception d'un membre du staff médical portant assistance à un joueur blessé
- Si deux joueurs se battent et qu'un troisième vient participer, il doit être exclu
- Refus d'obéissance, comportement inadapté, geste et/ou langage injurieux, écart de conduite flagrant, sont synonymes d'expulsion immédiate

# Exécution des pénalités

# Joueur fautif

- Il doit lever sa crosse au dessus de sa tête jusqu'au moment où il rejoint la prison et doit y rester jusqu'à être libéré par le chronométreur de la table de marque
- Le temps de pénalité commence au moment où le joueur s'assoit sur un siège dans la prison (ou s'agenouille si pas de siège disponible) ou au sifflet de reprise du jeu qui survient plus tardivement de toutes manières
- Si le joueur pénalisé rentre directement à la fin de celle ci, il doit s'agenouiller dans la zone de changement les 5 dernières secondes, s'il est remplacé par un autre joueur il reste assis tandis que son remplaçant peut venir s'agenouiller de son coté de la zone de changement 5 secondes avant et attendre que le joueur pénalisé ait rejoint le banc avant de rentrer

# Joueur fautif suite

- Le décompte de temps de pénalité ne peut se faire que sur du temps de jeu, il est donc suspendu lors des arrêts de jeu. Le joueur peut quitter la prison temporairement entre les périodes ou lors des temps morts.
- Une pénalité peut se terminer avant la fin du décompte en cas de but contre l'équipe pénalisée, dans ce cas tous les joueurs de l'équipe ayant reçu une faute technique sont relâchés, cela ne s'applique pas aux fautes personnelles qui doivent être purgées en entier.
- Si un gardien doit recevoir une pénalité, l'arbitre donne un temps mort de 30 seconde pour permettre son remplacement.

# Fautes simultanées

- Lorsque les fautes sont commises par au moins un joueur de chaque équipe et qu'elles ne sont pas séparées par un coup de sifflet relançant le jeu, un but ou la fin d'une période. Elle est sifflée à la seconde faute.
- Différents cas :
  - Que des fautes techniques -> annulées et balle rendue à l'équipe qui était en possession à la première faute ou F-O si aucune n'était en possession ou F-O, les deux à l'endroit où la balle était lors du coup de sifflet.
  - Si au moins une faute personnelle, toutes les pénalités sont observées. L'équipe ayant le cumul de pénalité le moins important récupère la possession, si les cumuls sont égaux l'équipe qui avait la possession au moment de la première faute la conserve, et si aucune ne l'avait au moment de la première faute F-O au lieu du sifflet.
- Pour le cumul des pénalités, une faute d'expulsion compte 3 minutes
- Il ne peut y avoir de « free clear » après une faute simultanée.

# Le « Flag-down »

- Si un défenseur commet une faute sur un attaquant qui garde la possession et que l'arbitre estime que l'action peut aboutir à un but, il jette un drapeau en l'air et retient son coup de sifflet jusqu'à la fin de l'action à la suite de laquelle il inflige les sanctions requises.
- Celle-ci se termine en cas de :
  - Perte de possession ou tir hors des limites
  - L'équipe attaquante a clairement perdu l'opportunité de marquer sur cette action
  - Si la balle transite au moins deux fois entre le devant et l'arrière du but
  - Si la balle revient de la zone d'attaque vers la zone de défense de l'équipe attaquante
- Peut être utilisé aussi pour une faute sur un attaquant qui n'avait pas la possession

# Le « Play-on »

- Lorsqu'un joueur commet une faute technique suivie d'une balle libre et que la suspension immédiate du jeu peut empêcher l'équipe offensée de jouer un avantage, l'arbitre peut signaler un « play-on » et retenir son coup de sifflet jusqu'à la fin de cette action :
  - Si l'équipe offensée récupère la possession, l'arbitre cesse de signaler l'avantage
  - Si l'équipe du joueur ayant commis la faute récupère la possession, le jeu est arrêté et la balle rendue à l'équipe offensée
  - Si l'équipe offensée commet une faute, la règle de faute simultanée s'applique
- Si un joueur de l'équipe de celui ayant commis la faute en provoque une seconde pendant le « play-on » :
  - Si faute technique -> on continue le « play-on »
  - Si faute personnelle -> arrêt du jeu immédiat et seule la pénalité de la faute personnelle est observée

# Gestes de l'arbitre

## PROCEDURAL SIGNALS



1. Timeout. For Discretionary or Injury Timeout. Follow Signal Above with Tapping of Hands on Chest



2. Score



3. No Score



12. Non-Releasable Penalty



13. Counts



4. Face-Off



5. Alternate Possession



15. Re-entry of the Crease or Illegal Re-entry of the Defensive Zone



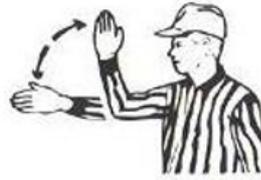
16. Play-On, Dead Ball or Dead Ball Followed by Appropriate Foul Signal



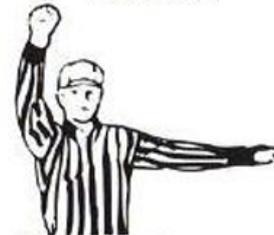
6. Ball in Possession on Face-off and Start the Clock at Halftime



7. Ball has entered attack area



8. Out of Bounds Direction of Play



14. Stalling Warning



18. Disregard Flag



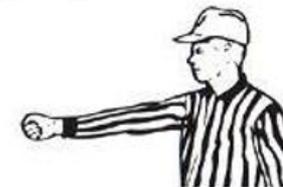
9. Failure to Advance the Ball



10. Loose Ball



11. Simultaneous Fouls



17. Inadvertent Whistle (Face Press Box)

# Gestes de l'arbitre (2)

## PERSONAL FOULS



19. Personal Foul



20. Illegal Body Check



21. Slashing



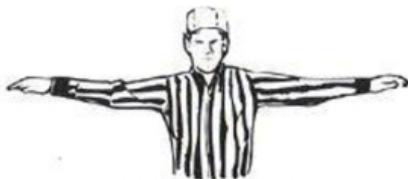
22. Cross Checking



23. Tripping



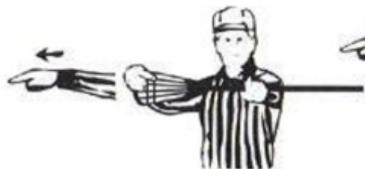
24. Unnecessary Roughness



25. Unsportsmanlike Conduct



26. Illegal Equipment (Crosse)



27. Deep Pockets



28. Illegal Equipment (Gloves)



29. Expulsion Foul



30. Conduct Foul

## TECHNICAL FOULS



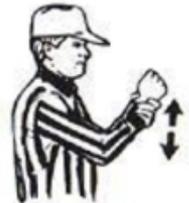
30. Technical Foul (Time Served)



31. Interference



32. Illegal Offensive Screening



33. Holding



34. Warding Off



35. Pushing



36. Withholding Ball from Play



37. Stalling



38. Offside



39. Crease Violation



41. Illegal Procedure



42. Substitution Infraction



43. Illegal Touching of the Ball

# Mécanique de l'arbitre

- Après chaque coup de sifflet, l'arbitre de terrain exprime par le geste requis en direction de l'arbitre de table la raison de l'arrêt de jeu, ce sont les signes de procédure. Certains d'entre eux peuvent être employés par l'arbitre durant le jeu sans coup de sifflet pour faciliter la compréhension du jeu par les joueurs (flag down, play-on, free-play etc).
- Concernant la signification d'une faute après coup de sifflet, l'arbitre de terrain désigne à l'arbitre de table par les gestes requis la couleur du maillot, le numéro du joueur fautif si nécessaire puis la faute commise et la durée d'exclusion si nécessaire.
- Après un but l'arbitre de terrain indique à l'arbitre de table le numéro du joueur ayant marqué et si nécessaire le numéro de celui ayant fait la passe décisive.

# Mécanique du joueur

- Le joueur doit se conformer aux décisions de l'arbitre quel qu'en soit la teneur et adopter immédiatement la place ou attitude adéquate.
- En cas de faute sanctionnée d'une pénalité, le joueur concerné doit sortir du terrain crosse haute et verticale afin de signaler sa sortie à la table de marque.
- En cas d'arrêt de jeu par l'arbitre (Referee TO), les joueurs sont tenus de rester sur place et de garder une attitude neutre ou de s'agenouiller, sauf indication contraire du corps arbitral.