

# Fédération Internationale d'Inter-Crosse

## Règles de jeu

---

### Table des matières

Section 1	Le jeu
Section 2	Le terrain d'inter-crosse
Section 3	Les équipements
Section 4	La composition des équipes
Section 5	Les officiels
Section 6	Le déroulement d'un match
Section 7	Les règles de jeu
Section 8	Les fautes
Section 9	Les sanctions
Section 10	Annexes : plan du terrain, codes d'éthique

## **Section 1 – Le jeu**

- 1.1 L'inter-crosse est joué par 2 équipes composées de 5 joueurs sur le terrain. L'objectif de chaque équipe est de compter le plus de buts dans le but de l'adversaire et d'empêcher l'autre équipe de contrôler la balle ou de compter elle-même des buts.
- 1.2 La balle peut-être passée, lancée, roulée ou frappée avec le bâton d'inter-crosse dans toutes les directions tout en étant assujettie aux règles de jeu en vigueur.
- 1.3 Les joueurs peuvent se déplacer partout sur le terrain selon les limites décrites par les règles de jeu.
- 1.4 L'équipe ayant compté le plus de buts à la fin du match, ou si nécessaire après la ou les périodes de prolongation, sera déclarée gagnante du match.

## **Section 2 – Le terrain d’inter-crosse**

- 2.1 Le terrain devra être rectangulaire, plat et ayant une surface dure, antidérapante, de préférence en bois et libre de tout obstacle.
- 2.2 Pour les compétitions officielles de la FIIC, les dimensions du terrain seront de 40 mètres de longueur par 20 mètres de largeur, les mesures étant prises à l’intérieur des lignes délimitant la surface de jeu.
- 2.3 La hauteur du plafond ou de l’obstacle le plus bas devra être de 7 mètres minimum.
- 2.4 Toutes les lignes devront être de la même couleur et contrastantes avec le plancher pour une visibilité maximale. Elles devront être d’un minimum de 5cm (2”) de largeur.
- 2.5 Les lignes de jeu délimitant le terrain ne feront pas partie de la surface de jeu.
- 2.6 Les lignes de côté seront appelées «lignes latérales» et les lignes où reposeront les deux buts seront les «lignes de fond».
- 2.7 La surface de jeu se composera de deux zones soit une zone offensive et une zone défensive pour chacune des équipes.
- 2.8 La portion du terrain de l’équipe défendant son but sera appelée «zone défensive»; la portion du terrain la plus éloignée du but défendu sera la «zone offensive». Les deux zones auront chacune une surface égale et seront séparées par une ligne désignée comme «la ligne centrale».
- 2.9 Le territoire réservé aux gardiens de but sera délimité de la façon suivante : un demi-cercle de 2,75 m (9’) de rayon et de 5 cm (2”) de largeur sera tracé, utilisant le centre de la ligne de fond comme point central.

- 2.10 L'éclairage au-dessus de la surface de jeu sera de 500 lux maintenus. Cette mesure devra être prise au centre du terrain, dans les deux territoires réservés aux gardiens de but et à deux autres endroits dans la zone défensive et la zone offensive.
- 2.11 Pour délimiter la surface de jeu et donner des repères autant aux joueurs qu'aux arbitres, des cônes seront installés aux 4 coins du terrain ainsi que de part et d'autre de la ligne centrale et ce, à l'extérieur des lignes latérales et de fond. De plus, 4 cônes seront placés de part et d'autre des bancs de chaque équipe afin de délimiter la zone de substitutions.
- 2.12 Une ligne droite de 60cm X 5 cm sera tracée à 9 mètres du centre de chacun des deux buts pour indiquer l'endroit d'où un joueur devra effectuer son départ pour un tir de pénalité.
- 2.13 Au centre des deux lignes de fond seront placés deux buts d'inter-crosse.
- 2.14 La portion (1,22 m – 4 pieds) de la ligne de fond se retrouvant entre les poteaux des buts sera désignée comme «la ligne de but».
- 2.15 À 1 mètre de la ligne latérale, à l'extérieur de la surface de jeu et devant la ligne centrale, nous retrouverons une table et 4 chaises pouvant accueillir les officiels mineurs et l'équipement nécessaire pour le déroulement du match (console pour tableau de pointage, cadran du 30 secondes, feuille de pointage etc.)..
- 2.16 À 3 mètres de part et d'autre de la table des officiels mineurs, à 1 mètre de la ligne latérale et à l'extérieur de la surface de jeu, nous retrouverons sur une longueur de 8 mètres, le banc respectif des deux équipes en plus de deux chaises pour chaque équipe devant servir à l'entraîneur et à son adjoint.

### **Section 3 – Les équipements**

#### 3.1 Le but d'inter-crosse :

- L'ouverture de la structure du but d'inter-crosse devra être carrée et sera de 1,22m par 1,22m (48" X 48"). La profondeur de forme triangulaire atteindra 1,37m (54").
- La construction devra être soudée monopièce. Le devant du cadre sera en tuyau de 46mm (1 ¾").
- L'arrière du cadre en forme de triangle sera en tuyau de 31mm (1 ¼").
- 2 tuyaux à angle de 45° et de 31mm (1 ¼") seront soudés aux tuyaux horizontaux et verticaux afin de solidifier le cadre de la structure.
- Des barres de laçage seront soudées à chacun des tuyaux (afin de recevoir le filet) et auront 6mm (¼").
- Tout le cadre de la structure sera peint en fini émail rouge.
- Le poids du cadre devra atteindre un minimum de 29.5kg (65 livres) afin que le but soit le plus stable possible.
- Le filet sera confectionné de nylon tissé sans nœud de 3mm (1/8") et tressé serré de couleur blanche.
- Le filet prendra la forme de trois triangles dont l'ouverture sera de 1,22m par 1,22m (48" X 48") et qui se terminera à 1,37m (54") du devant du cadre.
- Le filet devra absorber la balle qui entre dans le but pour qu'elle y demeure.

#### 3.2 Le bâton sera constitué d'un panier, de la garde et d'un manche.

#### 3.3 Le panier sera de plastique moulé et ne pourra être modifié ou altéré en aucune façon.

Les dimensions du panier seront :

- Longueur intérieure : 26cm – 27,5 cm
- Largeur maximale : 17 cm – 17,5cm
- Largeur minimale : 9cm – 10 cm
- Profondeur : 8cm – 9cm

#### 3.4 Dimensions de la garde :

- Longueur intérieure : 9cm – 10cm
- Largeur : + ou – 1 cm

3.5 Le manche pourra être de fibre, de métal ou de bois. Les dimensions du manche seront les suivantes :

- Longueur du manche : 60cm – 75cm
- Circonférence du manche : 7cm – 8cm

3.6 L'extrémité du manche du bâton devra avoir un embout pour protéger les athlètes. Le poids du bâton se situera entre 280 grammes et 380 grammes.

3.7 La balle utilisée sera faite de caoutchouc mou et son poids se situera entre 80 grammes et 100 grammes. Sa circonférence variera entre 23 cm – 25cm.

3.8 L'équipement du joueur se composera de :

- Un bâton d'inter-crosse
- Des souliers de course
- Une culotte courte
- Un chandail numéroté

3.9 L'équipement du gardien de but.

3.9.1 L'équipement de gardien de but devra être fabriqué dans le seul but de lui protéger la tête et le corps et ne devra inclure aucun accessoire rajouté pouvant lui apporter une aide indue dans sa fonction de gardien de but.

3.9.2 Le casque et la grille.

Le gardien de but devra porter un casque muni d'un grillage pour lui protéger la tête et la figure. Le casque et la grille devront être assemblés avec des matériaux reconnus pour la résistance à l'impact.

- 3.9.3 Le protège-cou.  
Le gardien de but devra se munir d'un protège-cou reconnu qu'il attachera après son casque et la grille.
- 3.9.4 Les gants.  
Les gants utilisés par le gardien de but devront être des gants standards de joueurs de hockey ou de crosse. Aucun matériel, accessoire ou protection supplémentaire ne sera ajouté aux gants tant à l'intérieur qu'à l'extérieur.
- 3.9.5 Les culottes.
- Les culottes utilisées par le gardien de but pourront être de type football américain rembourré pour une protection maximale ou de type gardien de but de hockey. Aucun matériel ne pourra être rajouté à l'extérieur des culottes.
  - La largeur maximale du protecteur d'une cuisse (mesure extérieure) devra être de 28cm (11"). La mesure de ces protecteurs de cuisses devra être prise alors que le gardien de but se tient droit et ce, à 13cm (5") de l'extrémité inférieure des culottes.
  - La protection pour les hanches ne devra pas dépasser les mesures prises pour les protecteurs de cuisses.
- 3.9.6 Les jambières.
- Les protecteurs de jambes utilisés pourront être des jambières de joueurs de hockey, des jambières de receveur de baseball ou des jambières de crosse.
  - Les jambières à la base de la jambe où est située la cheville ne devront pas dépasser 15cm (6") de largeur; à la base du genou 20cm (8") de largeur; au genou 25cm (10") de largeur. Le matériel supplémentaire utilisé par le fabricant pour la finition de la jambière sera accepté.
  - Par contre, aucun matériel, accessoire ou protection supplémentaire ajouté à la jambière originale du fabricant ne sera accepté.
- 3.9.7 Le plastron, les épaulettes et les protecteurs de bras.
- Ce qui protège le haut du corps du gardien de but pourra être en pièces séparées ou fabriqué d'un seul ensemble. Peu importe l'équipement de protection utilisé, certaines limites dans la dimension de l'équipement devront être respectées.
  - Les protecteurs de l'épaule devront suivre le contour de l'épaule du gardien de but de façon courbée et ils ne pourront être de formes carrées ou pointues favorisant une largeur excessive.

- Les protecteurs contournant les épaules ne devront pas dépasser de plus de 8cm (3") la largeur des épaules du gardien de but. La mesure sera prise du point le plus extérieur de l'épaule du gardien de but au point le plus extrême extérieur du protecteur contournant l'épaule du gardien de but.
- La hauteur des protecteurs des épaules ne pourra dépasser 5cm (2"). La mesure sera prise de la surface de l'épaule du gardien de but à la partie la plus haute des protecteurs.
- Les protecteurs des bras qui feront face aux joueurs adverses ne pourront à leur point le plus large dépasser 20cm (8").

#### 3.9.8 Le bâton du gardien de but.

Le bâton d'inter-crosse utilisé par le gardien de but aura les mêmes spécifications que celui des joueurs tel que stipulé aux règles 3.2, 3.3, 3.4, 3.5 et 3.6.

## **Section 4 – La composition des équipes**

- 4.1 Les équipes seront composées d'un maximum de 12 joueurs et de 2 gardiens de but.
- 4.2 Un maximum de 4 personnes pourront accompagner les joueurs au banc de l'équipe.
- 4.3 Il ne pourra y avoir en même temps sur la surface de jeu que 4 joueurs et 1 gardien de but par équipe ou 5 joueurs.
- 4.4 Il sera possible de substituer le gardien de but par un joueur.
- 4.5 Chacune des équipes portera un uniforme de couleur différente. Le chandail du gardien de but devra être de la même couleur que celui de ses coéquipiers.
- 4.6 Chacune des équipes désignera un joueur qui agira à titre de capitaine et dont le chandail portera un signe le qualifiant comme capitaine. Seul ce joueur pourra solliciter une explication ou une interprétation auprès des arbitres. Les explications demandées se feront de façon courtoise et polie et seulement lorsque la balle sera jugée «morte» ou que le temps sera arrêté.
- 4.7 Seuls les joueurs inscrits sur la feuille de pointage au début du match pourront prendre part au match.
- 4.8 Le gardien de but
  - 4.8.1 Chaque équipe ne pourra compter que sur un seul gardien de but sur la surface de jeu à tout moment lors d'un match.
  - 4.8.2 Aucun joueur autre qu'un gardien de but ou son remplaçant ne pourra porter l'équipement de gardien de but.

- 4.8.3 Les équipes, pour chaque match, devront habiller 2 gardiens de but et l'un ou l'autre pourra être utilisé à la discrétion de l'équipe.
- 4.8.4 Le gardien de but, lorsqu'il sera dans son territoire, pourra tenter d'arrêter les tirs de n'importe quelle façon autre qu'en lançant son bâton ou tout autre objet ou encore en déplaçant intentionnellement le but.
- 4.9 Les entraîneurs : responsabilités et pouvoirs.
- 4.9.1 L'entraîneur ou son adjoint sont les seuls représentants qui pourront communiquer avec les officiels mineurs pendant le match pour obtenir des renseignements statistiques. Ces informations seront demandées de façon courtoise et polie et seulement lorsque la balle sera jugée morte et que le temps sera arrêté afin de ne pas interrompre le bon déroulement du match.
- 4.9.2 Au moins 20 minutes avant le début du match, chaque entraîneur, ou son adjoint, donnera au marqueur officiel la liste de noms de ses joueurs ainsi que le numéro de chacun. De plus, un C devra être inscrit entre parenthèse à côté du nom du joueur qui agira comme capitaine. Les noms de l'entraîneur et de son adjoint ainsi que les noms de tous les autres membres du personnel d'encadrement de l'équipe qui seront présents au banc de l'équipe lors du match, devront aussi apparaître sur la liste.
- 4.9.3 Au moins 10 minutes avant le début du match, les deux entraîneurs devront vérifier l'alignement de leur équipe inscrit sur la feuille de pointage afin de valider le tout en signant à côté de leur nom la dite feuille de pointage.
- 4.9.4 Seul l'entraîneur ou son adjoint pourront se rendre à la table des officiels mineurs pour demander un temps d'arrêt lorsque leur équipe aura possession de la balle.
- 4.9.5 Le personnel d'encadrement enregistré d'une équipe (gérant, entraîneur, entraîneur- adjoint, physiothérapeute, etc.) qui pourra être au banc des joueurs sera limité à 4 personnes. Les personnes ne pourront quitter les 8 mètres réservés à leur banc que lors des situations suivantes :
- lors d'un temps d'arrêt;
  - pour une demande de renseignements à la table des officiels;
  - pour aller sur la surface de jeu lors d'une blessure à l'un de leurs joueurs mais suite à l'accord de l'arbitre;

## **Section 5 – Les arbitres et les officiels mineurs**

- 5.1 Pour chaque match, deux arbitres seront désignés par le comité responsable de l'arbitrage de la compétition. L'un des deux sera identifié comme l'arbitre en chef du match. Les arbitres seront assistés pour le déroulement du match par des officiels mineurs, eux aussi choisis par le comité responsable de l'arbitrage de la compétition. Il y aura assis à la table des officiels mineurs : un chronométreur du tableau de pointage, un chronométreur des 30 secondes, un marqueur pour la feuille de pointage ainsi qu'un adjoint pour aider le marqueur à valider les informations qui seront transcrites sur la feuille de pointage.
- 5.2 Les arbitres : responsabilités et pouvoirs.
- 5.2.1 Les arbitres verront à ce que les équipes soient présentes sur le terrain à l'heure prévue pour la période de réchauffement avant le match ainsi que pour le début de chaque quart réglementaire ou de chaque période de prolongation.
- 5.2.2 Les arbitres vérifieront avant le match tout l'équipement devant être utilisé pour le bon déroulement de celui-ci : le tableau de pointage ainsi que sa console, le chronomètre des 30 secondes; ils se feront assister dans cette vérification par les officiels mineurs.
- 5.2.3 Les arbitres verront à ce que la feuille de pointage soit préparée adéquatement par le marqueur officiel.
- 5.2.4 Les arbitres s'assureront du bon état de la surface de jeu ainsi que des buts et des filets à être utilisés et ce, avant le match et à la fin de chaque quart et de chaque période de prolongation.
- 5.2.5 Les arbitres ne permettront aux joueurs que de porter l'uniforme de jeu et exigeront le retrait de tout objet qui pourrait causer des blessures.
- 5.2.6 Avant le début du match, l'arbitre en chef s'assurera que les officiels mineurs sont bien à leur position respective.

- 5.2.7 Les arbitres auront le pouvoir d'imposer toutes les sanctions requises par les règles de jeu pour des infractions à ces règles, que ces infractions soient commises sur la surface de jeu ou à l'extérieur des lignes de jeu ceci incluant, derrière les buts, à l'extérieur des lignes latérales, aux bancs des joueurs ou à la table des officiels mineurs.
- 5.2.8 Le pouvoir des arbitres débutera lorsque ceux-ci se présenteront sur le terrain et prendra fin lorsqu'ils auront signé la feuille de pointage et que les 2 équipes auront quitté la surface de jeu.
- 5.2.9 Lorsqu'une faute sera commise, l'arbitre sifflera pour arrêter le temps. S'adressant au marqueur officiel, l'arbitre désignera le joueur fautif par le numéro et la couleur du chandail. Si la faute ne requiert pas de tir de pénalité, l'autre arbitre remettra la balle en jeu après que le marqueur aura écrit la faute, en sifflant pour repartir le jeu et le temps.
- 5.2.10 Si la faute requiert un tir de pénalité, le temps et le jeu ne repartiront qu'après l'exécution du tir par l'attaquant alors que la balle sera remise en jeu par le gardien de but et au sifflet de l'arbitre.
- 5.2.11 Les arbitres devront faire rapport à l'endos de la feuille de pointage officielle de toutes les fautes qui auront pour conséquence l'expulsion d'un joueur ou d'un membre du personnel d'encadrement d'une équipe.
- 5.2.12 Les arbitres devront à la fin de chaque quart ou à la fin de chaque période de prolongation et, à tout moment durant le match lorsque la situation le demandera, vérifier la feuille de pointage officielle pour valider les informations qui apparaîtront au tableau de pointage.
- 5.2.13 Les arbitres devront valider les buts comptés en levant les deux bras dans les airs et devront s'assurer par un signe du marqueur officiel que chaque but aura bien été inscrit sur la feuille de pointage.
- 5.2.14 Lorsque nécessaire, l'arbitre en chef du match rendra une décision finale lorsque la situation de jeu sur le terrain ou hors du terrain le demandera. Pour rendre sa décision, il pourra consulter l'autre arbitre ainsi que les officiels mineurs s'il le juge à propos.
- 5.2.15 L'arbitre en chef aura le pouvoir de prendre toutes décisions sur tout point non couvert par les règles de jeu lors du déroulement d'un match.

### 5.3 Le chronométreur du match : responsabilités.

- 5.3.1 Les organisateurs du match fourniront au chronométreur du match une console qui fera fonctionner le tableau de pointage ainsi qu'un signal sonore.
- 5.3.2 Le chronométreur sera responsable de vérifier le bon fonctionnement de son équipement et sera en charge du déroulement du temps du match.
- 5.3.3 Il partira et arrêtera le chronomètre en fonction des directives des arbitres.
- 5.3.4 Il s'assurera de faire fonctionner le signal sonore à la fin de chaque quart ou de chaque période de prolongation.
- 5.3.5 Afin d'indiquer aux équipes et aux arbitres le début du 1<sup>ier</sup> et 3<sup>ième</sup> quart, le chronométreur activera le signal sonore 2 minutes avant le début de ceux-ci.
- 5.3.6 Pour toutes les occasions lors desquelles les officiels mineurs auront besoin de parler aux arbitres, le chronométreur avertira ceux-ci en activant le signal sonore seulement lorsque la balle sera jugée «morte» ou lorsqu'il y aura arrêt de jeu.

### 5.4 Le chronométreur des 30 secondes : responsabilités.

- 5.4.1 Les organisateurs fourniront au chronométreur des 30 secondes un instrument de mesure du temps qu'il devra opérer ainsi qu'un signal sonore différent de celui du chronométreur du match. Il sera responsable de vérifier le bon fonctionnement de son équipement.
- 5.4.2 Dès qu'une équipe prendra possession de la balle, il devra activer la mesure des 30 secondes allouées à cette équipe pour effectuer un tir au but.

- 5.4.3 Si la balle change de possession avant la fin des 30 secondes allouées à l'équipe offensive, il devra repartir à 0 le temps de possession pour la nouvelle équipe.
- 5.4.4 Lorsqu'une équipe effectuera un tir au but sur le gardien adverse et qu'elle reprendra possession de la balle, un nouveau 30 secondes lui sera alloué au signal de l'arbitre.
- 5.4.5 Lorsqu'une équipe effectuera un tir vers le but adverse et que la balle frappera un joueur adverse et que la même équipe reprendra possession de la balle, un nouveau 30 secondes ne lui sera pas accordé. Les 30 secondes déjà en cours continueront.
- 5.4.6 Si le gardien de but d'une équipe a été remplacé par un 5<sup>ème</sup> joueur et qu'il y a tir au but par l'équipe adverse et qu'un joueur défensif fait l'arrêt dans le territoire réservé à son gardien et que le retour est pris par l'équipe qui vient d'effectuer le tir, un nouveau 30 secondes sera alloué à l'équipe offensive au signal de l'arbitre.
- 5.4.7 Lorsqu'une infraction sera signalée par l'arbitre sans qu'il n'y ait de perte de possession de la balle, le temps sera arrêté pendant que l'arbitre donnera l'information aux officiels mineurs et repartira dès que l'arbitre donnera le signal de la remise en jeu. Un nouveau 30 secondes ne sera pas alloué.
- 5.4.8 Lorsqu'un tir de pénalité sera décerné par l'arbitre, un nouveau 30 secondes sera donné à l'équipe effectuant la remise en jeu. Le départ du chronomètre ne se fera qu'au signal de l'arbitre.
- 5.4.9 Lorsque les 30 secondes seront écoulées sans qu'un tir au but ne soit exécuté par l'équipe en possession de la balle le chronométrateur activera le signal sonore pour avertir les arbitres.

## 5.5 Le marqueur officiel : responsabilités.

- 5.5.1 Le marqueur officiel devra s'assurer de recevoir 20 minutes avant le match, la liste complète des noms, des numéros des joueurs, l'identification du capitaine de l'équipe ainsi que les noms des entraîneurs et des adjoints, de même que les noms de tout autre membre du personnel d'encadrement de l'équipe qui sera présent au banc de l'équipe lors du match, pour inscrire le tout sur la feuille de pointage.
- 5.5.2 Le marqueur officiel devra 10 minutes avant le match faire vérifier la liste des noms et des numéros par les deux entraîneurs et obtenir leur signature à côté de leur nom respectif. Sauf pour la signature des entraîneurs, les noms des joueurs devront être écrits en lettres carrées pour être le plus lisibles possible.
- 5.5.3 Il devra durant le match inscrire le pointage continu pour chaque équipe dans les espaces appropriés.
- 5.5.4 Il inscrira les buts comptés par les joueurs dans les espaces appropriés.
- 5.5.5 Il inscrira les fautes décernées par l'arbitre aux joueurs concernés dans le carré approprié.
- 5.5.6 Il inscrira dans les carrés appropriés, tout temps mort demandé par un entraîneur ou son adjoint.
- 5.5.7 Il inscrira dans le carré approprié toute faute décernée à l'équipe fautive.
- 5.5.8 Il inscrira dans le carré approprié toute faute technique décernée par l'arbitre à un entraîneur, à son adjoint ou à tout autre membre du personnel d'encadrement d'une l'équipe.

- 5.5.9 Le marqueur indiquera à l'arbitre le moment où un joueur aura atteint le maximum de 5 fautes. Le joueur fautif se retirera du jeu pour prendre place à son banc et ne pourra plus revenir au jeu. L'entraîneur le remplacera alors par un autre joueur.
- 5.5.10 Le marqueur indiquera à l'arbitre à chaque demi le moment où une équipe atteindra 10 fautes au total. Cela aura pour effet, à compter de la dixième faute et pour les suivantes, qu'un tir de pénalité sera automatiquement octroyé à l'équipe adverse même si la faute en question ne requiert pas une telle sanction.
- 5.5.11 Le marqueur indiquera à l'arbitre le moment où un membre du personnel d'encadrement d'une équipe sera chargé d'une deuxième faute technique. Un temps mort, imputé aux arbitres, sera alors décrété et le membre fautif aura 1 minute pour quitter l'enceinte de jeu et sortir du gymnase où a lieu le match.
- 5.5.12 Le marqueur indiquera à l'arbitre le moment où un joueur sera chargé d'une deuxième faute technique ou d'une deuxième faute de conduite antisportive. Un temps mort imputé aux arbitres sera alors décrété et le joueur fautif aura 1 minute pour quitter l'enceinte de jeu et sortir du gymnase où a lieu le match.
- 5.5.13 Tout au long du match, le marqueur validera le pointage de chacune des équipes en fonction du total de buts marqués par chaque joueur de chacune des équipes.
- 5.5.14 Si le pointage sur la feuille de pointage n'est pas le même qu'au tableau de pointage, c'est la feuille de pointage qui prévaudra et la marque au tableau de pointage sera rectifiée en conséquence.
- 5.6 Le marqueur adjoint : responsabilités.
- 5.6.1 Tout comme le marqueur officiel, le marqueur adjoint devra prendre tout en note sur des feuilles à cet effet en ce qui a trait au pointage par équipe, aux compteurs de chaque équipe, aux fautes décernées aux joueurs, à l'équipe ou aux entraîneurs ainsi qu'au personnel d'encadrement et tenir compte des temps d'arrêt demandés par les entraîneurs ou leurs adjoints.
- 5.6.2 Tout au long du match, il devra valider avec le marqueur officiel toutes ces données.
- 5.6.3 Il sera responsable de transmettre par signaux aux entraîneurs, le nombre de fautes totales d'un joueur et ce à chaque fois que l'un des joueurs se verra décerner une faute.

## **Section 6 – Le déroulement d'un match**

- 6.1 Un match d'inter-crosse se composera de 4 quarts de 12 minutes à temps chronométré.
- 6.2 Une pause de 2 minutes aura lieu après le premier et le troisième quart. Une pause de 10 minutes considérée comme la mi-temps, aura lieu entre le deuxième et le troisième quart.
- 6.3 Après chaque quart, les équipes changeront d'extrémité de terrain mais conserveront leur banc respectif.
- 6.4 Le signal sonore du tableau de pointage marquera la fin de chaque quart. Si la balle est dans les airs lors du signal sonore, elle sera considérée comme «morte».
- 6.5 Si le pointage est égal après le quatrième quart, une période de prolongation de 10 minutes sera organisée. Si le pointage est toujours égal après la période de prolongation, une autre période de 10 minutes se tiendra et ce, jusqu'à ce qu'un but soit marqué.
- 6.6 Chaque équipe se verra octroyer, pour chaque demie, 2 temps morts de 1 minute chacun. Ces temps morts ne seront pas cumulatifs et ne pourront être transférés de la première à la seconde demie. S'il y a prolongation, chaque équipe profitera pour chaque période de prolongation d'un temps mort de 1 minute.
- 6.7 La mise en jeu
  - 6.7.1 Au début du match, on procédera à un tirage au sort pour déterminer la répartition de la possession du terrain ou de la balle. Il en sera de même lors de la première période de prolongation.
  - 6.7.2 L'équipe favorisée par le tirage au sort décidera soit de choisir le côté du terrain qu'elle préfère pour débiter le match, soit de prendre possession de la balle immédiatement; dans ce cas elle laisse alors à l'autre équipe le choix du côté du terrain.

- 6.7.3 L'équipe qui aura procédé à la mise en jeu au premier quart procédera à celle du troisième quart. L'autre équipe procédera à la mise en jeu du deuxième et du quatrième quart.
- 6.7.4 Au début de chaque quart, chacun des joueurs se positionnera dans sa zone défensive. La balle sera mise en jeu, à partir du territoire réservé au gardien de but soit par le gardien lui-même ou par un joueur de l'équipe à qui la balle sera remise. Dès le signal de l'arbitre en chef, les joueurs pourront traverser la ligne centrale et la règle des 5 secondes s'appliquera au joueur effectuant la mise en jeu.
- 6.8 La remise en jeu
- 6.8.1 La balle sera remise en jeu dans les situations suivantes :
- après qu'un but ait été marqué;
  - lorsque la balle sortira de la surface de jeu;
  - lorsqu'un joueur couvrira et contrôlera une balle libre au sol avec son panier;
  - après un tir de pénalité;
  - lorsque l'arbitre remettra la balle à une équipe suite à une faute;
  - après un temps d'arrêt demandé par une équipe ou par un arbitre ou par un officiel mineur.
- 6.8.2 Après un but, le gardien ou un joueur de l'équipe contre laquelle le but a été marqué remettra la balle en jeu à partir du territoire réservé au gardien de but.
- 6.8.3 Lorsque la balle sera hors terrain, elle sera remise en jeu à partir de l'endroit prescrit par la règle 7.2.
- 6.8.4 Après une couverture de balle, la balle sera remise en jeu à partir de l'endroit prescrit par la règle 7.3.
- 6.8.5 Après un tir de pénalité, au signal de l'arbitre, le gardien de but ou un joueur de l'équipe contre laquelle le tir a été effectué remettra la balle en jeu à partir du territoire du gardien de but.

- 6.8.6 Suite à une faute n'engendrant pas de tir de pénalité, la balle sera remise en jeu par un joueur ou le gardien de but de l'équipe non fautive. Si la balle lors de l'infraction se retrouve dans la zone offensive du joueur qui remet la balle en jeu, la remise s'effectuera à partir de la ligne latérale à l'endroit le plus près d'où la balle était lors de l'infraction. Si la balle lors de l'infraction se retrouve dans la zone défensive du joueur qui remet la balle en jeu, la remise s'effectuera à partir de l'endroit où la balle était lors de l'infraction. Un joueur qui remet la balle en jeu à partir d'une des lignes latérales, quand il se situe dans son territoire défensif, ne sera pas rappelé et la remise en jeu se continuera.
- 6.8.7 Après un temps d'arrêt demandé par une équipe ou par un arbitre ou par un officiel mineur, la balle sera remise en jeu par un joueur ou le gardien de but de l'équipe qui avait possession de la balle au moment de l'arrêt du temps. Elle sera remise en jeu à partir de la ligne latérale à l'endroit le plus près d'où la balle était lors de l'arrêt du jeu. La balle pourra être remise en jeu à partir du territoire du gardien de but si elle s'y trouvait lors de l'arrêt de jeu.
- 6.8.8 Toute remise en jeu devra respecter les règles suivantes :
- Lors d'une remise en jeu, les joueurs défensifs devront concéder un rayon d'autonomie de 2 mètres au joueur qui remettra la balle en jeu. Dès que le joueur en possession de la balle effectuera un pas, le joueur adverse qui le marque pourra alors s'approcher de lui.
  - Le joueur qui remettra la balle en jeu pourra demander le respect du rayon d'autonomie de 2 mètres avant que la règle du 5 secondes ne s'applique.
  - Le non-respect du rayon de 2 mètres ne sera pas rappelé si le porteur de balle ne laisse pas le temps au joueur adverse de se placer dans les limites prescrites et qu'il remet la balle en jeu rapidement pour tenter de créer un avantage.
  - Le joueur à qui la balle est remise se positionnera à l'endroit prescrit pour la remise en jeu. Le jeu repartira aussitôt et la règle des 5 secondes s'appliquera. Lors d'une remise à partir de l'extérieur du terrain, le porteur de la balle pourra rester immobile ou entrer en course sur la surface de jeu. Il ne pourra en aucun cas se déplacer à l'extérieur du terrain avec la balle.
  - Un joueur qui perdra intentionnellement du temps pour porter la balle à l'endroit de la remise en jeu perdra possession de la balle au profit de l'équipe adverse.

## **Section 7 – Les règles de jeu**

### 7.1 Toucher la balle

- 7.1.1 Un joueur ne pourra toucher volontairement la balle avec la main ou avec toute autre partie de son corps.
- 7.1.2 Un joueur pourra se substituer au gardien de but si celui-ci s'est vu remplacé par un cinquième joueur. Il bénéficiera des mêmes privilèges que ceux accordés au gardien de but.
- 7.1.3 Un joueur ne pourra se substituer au gardien de but si celui-ci est sur la surface de jeu. S'il touche à la balle avec son corps alors qu'il est dans le territoire réservé au gardien de but, un tir de pénalité sera octroyé.
- 7.1.4 Un gardien de but ne pourra toucher à la balle avec son corps lorsqu'il sera à l'extérieur de son territoire.
- 7.1.5 Il sera permis à tout joueur défensif, que son gardien de but soit dans son territoire ou non, d'arrêter ou de récupérer avec son bâton une balle libre qui se dirige vers le but et qui est dans le territoire réservée au gardien de but.

### 7.2 Balle hors terrain

- 7.2.1 Une balle sera considérée hors terrain et devra être remise en jeu lorsque :
  - elle touchera le plafond ou un objet situé au-dessus de la surface de jeu;
  - elle touchera le sol à l'extérieur de la surface de jeu;
  - elle sera en contact avec un joueur ou un objet situé à l'extérieur de la surface de jeu (l'objet ou le joueur est hors terrain s'il a un appui au sol à l'extérieur des limites de la surface de jeu).
- 7.2.2 La balle sera en jeu dans toutes les autres situations, y compris quand elle rebondit sur la surface de jeu après avoir touché à un arbitre situé sur la surface de jeu. Cependant, si la balle entre dans le but après avoir dévié sur un arbitre situé sur la surface de jeu, le but ne sera pas accordé et la balle sera remise à l'équipe ayant effectué le tir à l'extérieur des lignes latérales près de la ligne de fond; un nouveau 30 secondes ne sera pas par contre accordé.

- 7.2.3 La balle sera en jeu lorsqu'elle sera dans les airs en dehors des limites de la surface de jeu et pourra être récupérée par tout joueur qui aura les deux pieds à l'intérieur de la surface de jeu.
  - 7.2.4 Lorsqu'un joueur, dans sa zone défensive, provoquera involontairement la sortie de la balle sur la ligne de fond (sauf dans le cas d'un arrêt du gardien de but ou d'une déviation par le bâton du défenseur lors d'un tir adverse), la balle sera remise à l'équipe adverse sur la ligne latérale près de la ligne de fond.
  - 7.2.5 Lorsqu'un joueur défensif ou le gardien de but provoquera volontairement la sortie de la balle derrière la ligne de fond, l'équipe adverse profitera d'un tir de pénalité.
  - 7.2.6 Lorsque la balle sortira du terrain derrière la ligne de fond (sauf dans les situations décrites en 7.2.4 et 7.2.5), la balle sera remise en jeu par le gardien de but ou un joueur de l'équipe qui était en défensive et ce, du territoire du gardien de but.
  - 7.2.7 Lorsque la balle sortira du terrain sur une ligne latérale, c'est le dernier joueur qui aura touché à la balle qui sera considéré comme responsable de la sortie de la balle. Si la balle rebondit sur un des poteaux de but et qu'elle sort sur une ligne latérale, c'est l'équipe qui défend ce but qui sera responsable de la sortie de la balle. L'équipe non responsable de la sortie de la balle hors du terrain la remettra en jeu à partir de l'endroit où la sortie de la balle aura eu lieu.
  - 7.2.8 Lorsque la balle touchera le plafond ou un objet situé au-dessus de la surface de jeu, c'est le dernier joueur qui aura touché à la balle qui sera considéré comme responsable de la sortie de la balle. La remise en jeu devra se faire, par l'équipe non responsable de la sortie de la balle, à partir de la ligne latérale vis-à-vis de l'endroit où la balle aura touché le plafond ou l'objet.
- 7.3 Couvrir la balle au sol
- 7.3.1 Lorsque la balle sera libre au sol, le premier joueur à la couvrir et à l'immobiliser avec son panier à l'intérieur des limites de la surface de jeu en deviendra le porteur. Si le joueur couvre la balle de son panier et la fait glisser hors de la surface de jeu, il ne sera pas considéré comme l'ayant contrôlé à l'intérieur des limites de la surface de jeu. Si le joueur couvre la balle de son panier alors qu'une partie de son corps touche le sol à l'extérieur des limites de la surface de jeu, il ne sera pas considéré l'ayant contrôlé à l'intérieur des limites de la surface de jeu.

7.3.2 Une balle couverte en zone défensive sera remise en jeu à partir de l'endroit où elle a été couverte. Un joueur qui remettra la balle en jeu à partir d'une des lignes latérales ne sera pas rappelé et la remise en jeu se continuera.

7.3.3 Une balle couverte en zone offensive sera remise en jeu par le couvreur ou un coéquipier à partir de la ligne latérale à l'endroit le plus près d'où elle a été couverte.

#### 7.4 La règle des trente (30) secondes

L'équipe en possession de la balle devra effectuer un tir sur le but adverse en dedans de 30 secondes de possession de la balle, sinon la balle reviendra à l'équipe adverse. Les règles régissant l'usage du 30 secondes sont définies à la règle 5.4.

#### 7.5 La règle des cinq (5) secondes

7.5.1 Un joueur ou un gardien ne pourra garder la balle en sa possession plus de 5 secondes, sinon la balle sera remise à l'équipe adverse.

7.5.2 Le joueur qui perd possession de la balle et qui la récupère, ne sera pas crédité d'un nouveau 5 secondes de possession.

7.5.3 Le décompte des 5 secondes de possession débutera dès qu'il y aura contrôle de la balle par le joueur qui en prend possession.

7.5.4 Il y aura contrôle de balle dès que la balle demeurera à l'intérieur du panier un bref instant. Une balle qui entre et qui ressort immédiatement du panier ou qui ne fait que toucher ou rebondir sur le panier d'un joueur ne sera pas considérée contrôlée.

7.5.5 Même si un joueur peut avoir possession de la balle durant 5 secondes, celui-ci ne pourra, de sa zone défensive, se rendre jusqu'au but adverse pour y effectuer un tir.

## 7.6 Le bloc en offensive

- 7.6.1 Le bloc offensif est une stratégie légale qui a pour but de libérer un coéquipier du défenseur qui le marque. Le bloc pourra être effectué pour libérer un porteur de balle ou un non porteur de balle.
- 7.6.2 Le bloc offensif sera légal lorsque le joueur qui effectuera cette action envers un défenseur :
- sera stationnaire lorsque le contact aura lieu;
  - aura les deux pieds immobiles au sol lorsque le contact aura lieu;
  - tiendra son bâton à deux mains et dans un angle de 45 degrés ou à la verticale lorsque le contact aura lieu.
- 7.6.3 Si le bloc s'effectue dans le champ de vision du défenseur (en face ou de côté), le joueur offensif pourra établir sa position aussi près du défenseur qu'il le peut sans toutefois initier lui-même un contact.
- 7.6.4 Si le bloc s'effectue hors du champ de vision du défenseur (dans le dos), l'attaquant devra laisser la distance d'un pas entre lui et le défenseur.
- 7.6.5 Si un bloc est jugé illégal, l'équipe en possession de la balle perdra la balle au profit de l'équipe adverse.
- 7.6.6 Un défenseur qui verra venir un bloc et qui, pour s'en défaire, provoquera sciemment un contact excessif envers l'attaquant, se verra attribuer une faute de conduite antisportive.

## 7.7 Toujours courir ou être immobile

7.7.1 Un joueur en possession de la balle devra se déplacer au pas de course ou rester immobile.

7.7.2 Il ne sera pas permis de marcher avec la balle. On considérera qu'un joueur a marché lorsqu'il aura effectué plus d'un pas. Si une telle faute est commise, la balle sera remise à l'équipe adverse.

7.7.3 Le gardien de but ne sera pas soumis à cette règle lorsqu'il sera dans son territoire. Toutefois, hors de son territoire, le gardien de but sera considéré comme tout autre porteur de balle lorsqu'il sera en possession de la balle.

7.7.4 Il sera possible pour le porteur de balle d'effectuer plusieurs pivots sans nécessairement courir.

7.7.5 Un pivot s'effectuera par un porteur de balle avec le même pied dans une ou plusieurs directions alors que l'autre pied appelé «pied pivot», demeurera au même point de contact avec le sol.

7.7.6 Dès que le pied pivot quittera son point de contact avec le sol, le porteur de balle devra courir.

## 7.8 La substitution de joueurs

7.8.1 Les substitutions de joueurs pourront se faire en tout temps durant le match.

- 7.8.2 Les substitutions de joueurs pourront s'exécuter uniquement à l'intérieur des 8 mètres réservés au banc des joueurs tel que stipulé à l'article 2.16.
  - 7.8.3 Les joueurs sortant devront toucher la ligne latérale à l'intérieur des 8 mètres avant l'entrée de nouveaux joueurs sur la surface de jeu.
  - 7.8.4 Toute faute commise aux articles 7.8.2 et 7.8.3 par une équipe à l'offensive entraînera la perte de possession de la balle.
  - 7.8.5 Toute faute commise aux articles 7.8.2 et 7.8.3 par une équipe en défensive entraînera contre elle un tir de pénalité.
  - 7.8.6 Lors d'une substitution de gardien de but, l'équipe qui proposera la substitution pourra se prévaloir d'un temps mort s'il lui en reste. Le gardien de but aura alors 1 minute de réchauffement.
- 7.9 Le tir de pénalité
- 7.9.1 Le joueur effectuant le tir de pénalité devra partir de la ligne des neuf mètres tel que décrit à l'article 2.12.
  - 7.9.2 Le gardien de but devra demeurer dans son territoire jusqu'au sifflet de l'arbitre.
  - 7.9.3 Au sifflet de l'arbitre, le joueur offensif courra vers le but adverse dans un mouvement continu pour effectuer son tir au but. La balle devra être maintenue en mouvement vers la ligne de but adverse et une fois que la balle aura été tirée, le tir de pénalité sera considéré complété. Il sera permis à l'attaquant d'effectuer des feintes lors de sa course avant son tir au but.

7.9.4 Lors du tir de pénalité, si le joueur offensif commet une faute à l'une des règles de jeu, l'arbitre annulera le tir et remettra la balle au gardien de but.

7.9.5 Si le gardien de but commet une faute à l'une des règles de jeu et qu'il n'y a pas de but, le joueur offensif bénéficiera d'un autre tir de pénalité.

7.9.6 Après vérification par les arbitres, si le joueur devant effectuer le tir de pénalité, est blessé et incapable de s'exécuter, son entraîneur choisira parmi les 3 autres joueurs sur la surface de jeu au moment de l'infraction, celui qui effectuera le tir de pénalité.

## 7.10 Le passage en force

7.10.1 Lorsqu'un joueur défensif marquera le porteur de la balle, les notions de distance et de temps ne s'appliqueront pas.

7.10.2 Le porteur de la balle devra s'attendre à être marqué et devra être prêt à s'arrêter ou à changer de direction lorsqu'un défenseur prendra une position défensive légale devant lui, même si cette prise de possession a été exécutée en peu de temps.

7.10.3 Un joueur défensif aura établi une position défensive légale lorsqu'il :

- fera face au joueur offensif ou sera positionné latéralement en rapport au joueur offensif selon la situation sur le terrain;
- aura les deux pieds au sol;
- aura pris possession d'un territoire sur le terrain avant le joueur offensif sans provoquer de contact;
- aura les deux mains sur son bâton.

7.10.4 La position défensive légale ayant été établie, le défenseur occupera alors un espace sur le terrain qui lui appartiendra. Cet espace sera défini sur les côtés par l'extrémité de ses jambes, de ses bras et de son bâton qui est placé à un angle de 45 degrés; à l'arrière par ses fesses et à l'avant par son bâton qui se situe à 30cm (1') devant sa poitrine. Cet espace occupé par le défenseur sera connu sous le nom de «bulle défensive».

- 7.10.5 Une fois la position défensive légale acquise, le défenseur pourra bouger pour marquer le joueur offensif mais il ne pourra se déhancher, étendre ses bras, élargir ses jambes ou avancer son bâton pour empêcher l'attaquant d'aller au but. Si cette situation se produit, une faute personnelle sera décernée au défenseur et il en résultera un tir de pénalité pour l'attaquant.
- 7.10.6 Lorsque le défenseur bouge pour garder sa position légale de marquage, la «bulle défensive» se déplace aussi. Lors du déplacement, 1 ou les 2 pieds pourront ne pas toucher au sol pour un instant en autant que le mouvement est latéral ou de recul. Le mouvement ne pourra être vers le joueur en possession de la balle.
- 7.10.7 Pour juger d'une situation de passage en force l'arbitre devra se baser sur les critères suivants :
- le joueur défensif a-t-il établie sa position défensive légale?
  - le défenseur a-t-il possession de son territoire?
  - l'attaquant fait-il contact avec le défenseur alors que celui-ci est dans sa «bulle défensive»?  
si tel est le cas, un passage en force sera appelé par l'arbitre. Une faute personnelle sera décernée à l'attaquant et la balle remise à l'équipe en défensive.
- 7.10.8 Le joueur défensif, dans sa «bulle défensive», pourra se retourner pour amortir le contact de l'attaquant ou pour éviter d'être blessé.
- 7.10.9 Un attaquant qui sciemment ne fera aucun effort pour éviter le contact et chargera de façon excessive un défenseur pourrait se voir décerner une faute de conduite antisportive.
- 7.11 Deux mains sur le bâton
- 7.11.1 Autant en offensive qu'en défensive, les joueurs devront toujours tenir leur bâton à deux mains.

7.11.2 Les seules situations de tenue de bâton à une main qui seront acceptées sont les suivantes :

- pour capter une passe;
- pour exécuter une passe;
- pour tirer au but;
- pour récupérer une balle libre;
- pour intercepter une passe;
- lors de substitutions;
- lors de transition offensive / défensive ou l'inverse par les non porteurs qui ne marqueront pas un joueur adverse.

7.11.3 Lorsque le joueur n'aura qu'une main sur son bâton, il ne pourra se servir de sa main libre pour repousser un adversaire et ainsi obtenir un avantage. Si tel est le cas, la balle sera remise à l'équipe adverse.

## 7.12 La défensive homme à homme

7.12.1 Dans sa zone défensive, l'équipe qui n'est pas en possession de la balle devra jouer une défensive homme à homme.

7.12.2 Lorsque l'équipe à l'attaque aura déployé ses 4 joueurs en zone offensive, chaque joueur défensif dans sa zone défensive, devra marquer son opposant à une distance maximale de 2 mètres.

7.12.3 Si les joueurs défensifs ne se conforment pas aux règles 7.12.1 et 7.12.2, l'arbitre décernera à l'équipe en défensive une faute d'équipe pour avoir joué une défensive de zone. De plus, un tir de pénalité sera octroyé à l'équipe qui était à l'attaque. Le choix du joueur effectuant le tir de pénalité sera à la discrétion de l'entraîneur. Celui-ci devra choisir parmi les 4 joueurs déjà sur la surface de jeu au moment de l'infraction.

7.12.4 Malgré les articles 7.12.1 et 7.12.2, si l'équipe en possession de la balle déploie dans sa zone offensive moins de 4 attaquants, le ou les défenseurs qui n'auront pas de joueurs à marquer pourront effectuer un surnombre sur l'un des attaquants ou, se placer à leur guise n'importe où en zone défensive.

7.12.5 Lorsque l'équipe à l'attaque déploiera tous ses joueurs en zone offensive, l'arbitre, si les défenseurs exécutent un surnombre, devra allouer un certain laps de temps pour que les défenseurs puissent réagir en conséquence.

### 7.13 La règle de l'avantage

Lors d'une faute par un joueur en défensive qui entraîne un tir de pénalité, l'arbitre signalera la faute en levant un bras et laissera le temps au joueur en offensive de terminer son attaque par un tir au but. S'il y a but, la pénalité sera annulée. S'il n'y a pas but, la pénalité sera alors décernée au joueur en question et un tir de pénalité sera octroyé au joueur sur qui la faute a été commise.

### 7.14 Le territoire réservé au gardien de but

- 7.14.1 Un joueur offensif ne pourra en aucun temps qu'il soit porteur de la balle ou non, toucher à la ligne délimitant le territoire réservé au gardien de but adverse. Il ne pourra non plus, traverser ou pénétrer dans ce territoire.
- 7.14.2 Un joueur offensif, si la balle est libre dans le territoire réservé au gardien de but adverse, qu'elle soit au sol ou dans les airs (notion de verticalité du territoire réservé au gardien de but pour une balle libre), ne pourra avec son bâton s'approprier la balle.
- 7.14.3 Le non-respect des règles 7.14.1 et 7.14.2 entraînera la perte de la balle par l'équipe offensive au profit de l'équipe défensive.
- 7.14.4 Lors d'un tir au but, le porteur de balle pourra feinter ou terminer son lancer avec son bâton dans le territoire réservé au gardien de but.
- 7.14.5 Lors d'un tir au but, le porteur de balle ne pourra feinter ou terminer son lancer si son ou ses pieds se retrouvent dans le territoire réservé au gardien de but. La ligne délimitant le territoire du gardien de but fait partie intégrante de ce territoire. Une action de la sorte entraînera une perte de possession au profit de l'équipe en défensive.
- 7.14.6 Après tout tir au but, le joueur offensif sera responsable d'éviter de pénétrer dans le territoire réservé au gardien de but.
- 7.14.7 Si le mouvement du joueur offensif, après son tir, l'amène quand même dans le territoire réservé au gardien de but et qu'il y a but, si aucun contact n'a été engendré entre le joueur offensif et le gardien de but, le but sera accordé.
- 7.14.8 Si le joueur offensif, après son tir, pénètre dans le territoire réservé au gardien de but et qu'il y a contact envers ce dernier, qu'il soit volontaire ou non :
- S'il y a but, celui-ci sera refusé et une faute personnelle sera décernée au joueur offensif.
  - S'il n'y a pas but, une faute sera décernée au joueur offensif.

7.14.9 Un tir en suspension tel que connu au handball, ne sera pas toléré et même si l'attaquant ne touche pas le sol, celui-ci sera considéré comme étant dans le territoire réservé au gardien de but.

7.14.10 Un joueur offensif qui sciemment charge le gardien de but dans son territoire réservé, se verra imposer une faute d'expulsion.

7.15 Le gardien de but.

Le gardien de but dans son territoire ne pourra lancer son bâton, ses gants ou tout autre objet pour arrêter un tir au but. Il ne pourra non plus déplacer intentionnellement le but pour se créer un avantage ou provoquer un arrêt du jeu. Dans un tel cas, un tir de pénalité sera octroyé à l'équipe adverse.

7.16 Le but.

Un but sera accordé lorsque la balle aura complètement traversé la ligne de but tel que décrit à la règle 2.14.

## **Section 8 – Les fautes**

8.1 5 types de fautes pourront être imposées par les arbitres : les fautes personnelles, les fautes d'équipes, les fautes de conduite antisportive, les fautes techniques et les fautes d'expulsion.

8.2 Le contact

8.2.1 Dans un match d'inter-crosse où, outre les 2 gardiens de buts, 8 joueurs se déplacent à différentes vitesses et dans différentes directions sur une surface de jeu limitée, les contacts physiques sont inévitables et ne peuvent être totalement empêchés.

8.2.2 En déterminant si un contact doit être pénalisé, les arbitres devront pour chaque action s'en tenir aux principes fondamentaux qui suivent :

- connaître l'esprit et l'intention de chaque règle de jeu ainsi qu'utiliser son bon jugement dans le besoin de protéger l'intégrité du sport;
- être cohérent en appliquant le concept «avantage / désavantage». Les arbitres ne devraient pas interrompre le match inutilement, en pénalisant un contact personnel qui est involontaire, ne donnant pas au joueur responsable un avantage et qui ne place pas l'opposant dans une situation désavantageuse;
- appliquer le «bon sens» à chaque match en tenant compte des habiletés des joueurs, de leur attitude et de leur conduite durant le match;
- être cohérent dans le maintien de l'équilibre entre le contrôle du jeu et le rythme du jeu; être perspicace face à ce que les joueurs tentent d'accomplir et ce qui est bon pour l'inter-crosse.

8.3 Les fautes personnelles

8.3.1 Une faute personnelle sera décernée au joueur qui initie un contact illégal envers un adversaire, que la balle soit en jeu ou non.

8.3.2 Un joueur ne pourra retenir, pousser, charger, faire trébucher, donner du coude, cingler sur le bâton ou sur le corps d'un adversaire. Un joueur défensif ne pourra empêcher un joueur offensif de progresser vers le but en se déhanchant, en projetant ses bras vers le corps de l'opposant, ses épaules, ses jambes ou ses genoux. Chaque joueur ne pourra non plus s'engager dans toute forme de rudesse volontaire.

## 8.4 Les fautes d'équipes

- 8.4.1 Une faute d'équipe n'est pas décernée à un joueur en particulier mais est tout de même comptabilisée dans la somme des fautes de l'équipe.
- 8.4.2 Une équipe qui utilisera une défensive de zone se verra décerner une faute par les arbitres.
- 8.4.3 Une équipe qui effectuera une substitution illégale se verra décerner une faute par les arbitres.
- 8.4.4 Une équipe ayant trop de joueurs sur la surface de jeu se verra décerner une faute par les arbitres.
- 8.4.5 Une équipe qui volontairement retardera le match se verra décerner une faute par les arbitres.

## 8.5 Les fautes de conduite antisportive

- 8.5.1 Une faute de conduite antisportive est une faute personnelle commise par un joueur qui, selon le jugement des arbitres, ne joue pas de façon légitime selon l'esprit et l'intention des règles de jeu édictées pour l'intercrosse.
- 8.5.2 Les fautes de conduite antisportive devront être interprétées de façon cohérente durant le match et avec un maximum de discernement.
- 8.5.3 Les arbitres ne devront juger que les actions des joueurs.
- 8.5.4 Pour juger et décerner une faute de conduite antisportive, les arbitres devront appliquer les principes suivants :
  - si un joueur joue selon les règles mais provoque un contact excessif lors d'une situation précise, le contact sera jugé comme une faute de conduite antisportive.
  - Si un joueur frappe, donne un coup de pied, pousse violemment ou donne un coup de bâton sur un adversaire de façon délibérée, c'est une faute de conduite antisportive.

8.5.5 Un joueur qui récoltera 2 fautes de conduite antisportive durant un match sera expulsé du match. Le joueur aura 1 minute pour quitter l'enceinte de jeu et sortir du gymnase où a lieu le match. Un temps d'arrêt sera alors chargé aux arbitres.

8.5.6 Si un joueur commet une faute mais en jouant selon les règles et l'esprit de l'inter-crosse, cette faute ne sera pas considérée comme antisportive.

## 8.6 Les fautes techniques

8.6.1 Toute faute technique est une faute qui n'engendre aucun contact au niveau du jeu entre un attaquant et un défenseur ou vice versa.

8.6.2 Une faute technique sera attribuée au joueur par les arbitres lorsque celui-ci :

- utilisera un langage disgracieux envers les arbitres, les officiels mineurs ou ses opposants;
- utilisera un langage disgracieux ou fera des gestes provocateurs envers les spectateurs;
- provoquera verbalement un opposant;
- utilisera ses mains ou son bâton pour obstruer la vue d'un opposant;
- retardera volontairement le déroulement du match;
- quittera la surface de jeu ou son banc sans raison valable.

8.6.3 Une faute technique sera attribuée à l'entraîneur ou son adjoint ou tout membre du personnel d'encadrement d'une équipe lorsque celui-ci :

- utilisera un langage disgracieux envers les arbitres, les officiels mineurs ou ses opposants;
- utilisera un langage disgracieux ou fera des gestes provocateurs envers les spectateurs;
- quittera les limites de son banc respectif pour participer à une bataille et non pour aider les arbitres à reprendre la situation en main si ces derniers lui ont demandé de les aider.

## 8.7 Les fautes d'expulsion

8.7.1 Des actes de violence peuvent survenir avant, pendant ou après le match allant à l'encontre de l'esprit sportif et du fair-play.

8.7.2 Tout comportement excessif en terme de violence de la part des joueurs, entraîneurs, entraîneurs adjoints ou personnel d'encadrement pourra encourir une faute d'expulsion.

8.7.3 Toute personne qui se rend coupable d'actes flagrants d'agression physique envers des opposants, arbitres, officiels mineurs ou spectateurs sera automatiquement expulsée du match.

## 8.8 La transcription des fautes sur la feuille de pointage

Sur la feuille de pointage et dans les carrés appropriés les fautes seront identifiées par les lettres suivantes:

P : faute personnelle  
A : faute de conduite antisportive  
T : faute technique  
E : faute d'expulsion  
X : faute d'équipe

## **Section 9 – Les sanctions**

### 9.1 Les fautes personnelles

- 9.1.1 Tout joueur défensif qui enfreint la règle 8.3 contre un non-porteur se verra décerner une faute personnelle. La balle demeurera la possession de l'équipe à l'attaque et les 30 secondes débutées continueront où elles auront été arrêtées. Par contre, si lors de l'infraction, un joueur à l'attaque est en position d'effectuer un tir au but, l'arbitre signalera la faute en levant un bras et laissera le temps au joueur de compléter son attaque par un tir au but.
- 9.1.2 Tout joueur défensif qui enfreint la règle 8.3 contre un porteur de balle qui n'est pas dans l'action de se rendre au but pour effectuer un tir, se verra décerner une faute personnelle. La balle demeurera la possession de l'équipe à l'attaque et les 30 secondes débutées continueront où elles auront été arrêtées.
- 9.1.3 Tout joueur défensif qui enfreint la règle 8.3 contre un porteur de balle qui est dans une action vers le but pour y effectuer un tir, se verra décerner une faute personnelle et il en résultera un tir de pénalité pour le joueur sur lequel la faute a eu lieu s'il n'y a pas eu but selon la règle 7.13.
- 9.1.4 Tout joueur offensif qui enfreint la règle 8.3 contre un joueur défensif, se verra décerner une faute personnelle et la possession de la balle sera remise à l'équipe défensive.
- 9.1.5 Tout joueur qui atteindra 5 fautes durant un match devra se retirer à son banc et il ne lui sera plus permis de jouer dans le match en cours.

### 9.2 Les fautes d'équipes

- 9.2.1 Un tir de pénalité sera octroyé à l'équipe à l'attaque lorsque l'équipe en défensive se verra décerner une faute pour avoir utilisé une défensive de zone.
- 9.2.2 L'équipe en défensive se verra octroyer la balle lorsque l'équipe à l'attaque se verra décerner une faute pour substitution illégale.
- 9.2.3 L'équipe à l'attaque se verra octroyer un tir de pénalité lorsque l'équipe en défensive se verra décerner une faute pour substitution illégale.
- 9.2.4 L'équipe en défensive se verra octroyer la balle lorsque l'équipe à l'attaque se verra décerner une faute pour avoir eu trop de joueurs sur la surface de jeu.

- 9.2.5 L'équipe à l'attaque se verra octroyer un tir de pénalité lorsque l'équipe en défensive se verra décerner une faute pour avoir eu trop de joueurs sur la surface de jeu.
- 9.2.6 Lorsqu'une faute sera décernée à une équipe pour avoir retardé le match, si celle-ci était en possession de la balle, elle en perdra la possession au profit de l'équipe adverse. Si elle n'était pas en possession de la balle et jouait en défensive, un tir de pénalité sera octroyé à l'équipe adverse.
- 9.2.7 Lors d'une faute d'équipe qui résultera en un tr de pénalité, l'entraîneur choisira pour effectuer le tir l'un des 4 joueurs présents sur le terrain lorsque la faute aura été signalée.
- 9.2.8 Lorsqu'une équipe attendra un total de 10 fautes par demi, la dixième faute et les autres subséquentes auront pour effet d'octroyer à l'équipe adverse un tir de pénalité même si ces fautes en temps normal n'en requièrent pas.
- 9.3 Les fautes de conduite antisportive
- 9.3.1 Le joueur victime d'un geste antisportif se verra octroyer un tir de pénalité. De plus, après le tir, son équipe prendra possession de la balle en milieu de terrain devant la table des officiels mineurs.
- 9.3.2 Un joueur qui récoltera 2 fautes de conduite antisportive sera expulsé du match et immédiatement suspendu pour le match suivant.
- 9.4 Les fautes techniques
- 9.4.1 Toute faute technique décernée à un joueur ou à un membre du personnel d'encadrement d'une équipe aura pour effet d'octroyer à l'équipe adverse un tir de pénalité.
- 9.4.2 L'entraîneur de l'équipe non fautive choisira pour effectuer le tir de pénalité l'un des 4 joueurs présents sur le terrain lorsque la faute aura été signalée.
- 9.4.3 Après le tir de pénalité, l'équipe qui aura effectué le tir reprendra possession de la balle en milieu de terrain devant la table des officiels mineurs.
- 9.4.4 Un joueur ou un membre du personnel d'encadrement d'une équipe qui récoltera 2 fautes techniques dans un match sera expulsé de ce match.

## 9.5 Les fautes d'expulsion

- 9.5.1 Le joueur ou le membre du personnel d'encadrement de l'équipe victime d'acte de violence, d'agression physique, de tentative de blessure ou de blessure intentionnelle de la part d'un joueur ou d'un membre du personnel d'encadrement d'une équipe contre qui une telle faute d'expulsion aura été signalée, se verra octroyer 2 tirs de pénalité.
- 9.5.2 Si la victime est le gardien de but, l'entraîneur pourra choisir parmi ses 12 joueurs lequel effectuera les 2 tirs de pénalité.
- 9.5.3 Si la victime est un membre du personnel d'encadrement de l'équipe, l'entraîneur pourra choisir parmi ses 12 joueurs lequel effectuera les 2 tirs de pénalité.
- 9.5.4 Après les 2 tirs de pénalité, l'équipe qui aura effectué les tirs reprendra possession de la balle en milieu de terrain devant la table des officiels mineurs.
- 9.5.5 Le joueur ou le membre du personnel d'encadrement contre qui une faute d'expulsion aura été décernée, sera expulsé du match et immédiatement suspendu pour les 3 matches suivants.
- 9.5.6 Le comité de discipline se penchera alors sur la gravité des gestes posés et pourra prolonger la suspension au-delà des 3 matches de suspension automatique.