



ARTICLE XIII

Le hockey intérieur

Toutes les compétitions de hockey intérieur d'Olympiques spéciaux Canada (OSC) sont régies par les règles suivantes des *Règlements sportifs officiels* de l'organisme.

Les règles de hockey intérieur sont réparties en six sections :

Section A – Le terrain

Section B – Les équipes

Section C – L'équipement

Section D – Les officiels

Section E – Les règles du jeu

Section F – Les infractions

SECTION A

Le terrain

A-1 – Dimensions du terrain

Les règles comprises dans la présente section concernent le terrain et son marquage.

- I. Le hockey intérieur se pratique sur une surface plane de 24 à 31,6 m (80 à 103,7 pi) de long sur 12 à 17 m de large (40 à 56 pi), qui présente les marques réglementaires illustrées dans le diagramme suivant. **Les dimensions standards sont les suivantes : 14,6 x 26,8 m (48 x 88 pi).**

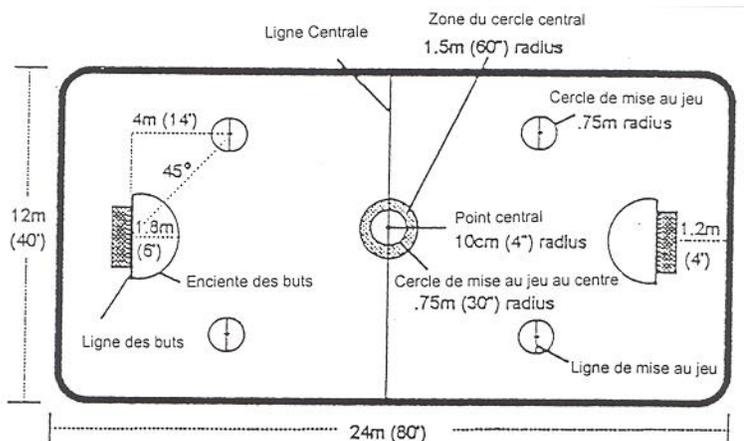


Diagramme 1

- II. Le terrain est délimité par des lignes ou une clôture (la bande). La bande doit être faite d'un matériau solide et mesurer entre 1,1 m et 1,2 m de hauteur (42 à 48 pouces). À défaut d'une bande conforme à ces dimensions, aucune bande ne doit être utilisée. On se servira plutôt d'un ruban approprié pour délimiter le terrain.
- III. Le terrain est exempt de tout obstacle pouvant causer des blessures durant le déroulement normal d'une partie.

A-2 – Division du terrain

- I. Une ligne de 5 cm (2 po) de large est tracée entre les deux poteaux avant du but. Cette ligne est appelée la « ligne de but ».
- II. Une ligne parallèle à celles des buts est tracée au milieu du terrain. Cette ligne, appelée la « ligne centrale », divise le terrain en deux parties égales.

A-3 – Buts

- I. Un but est disposé à chaque extrémité du terrain (voir les dimensions en C-7).

A-4 – Enceinte de but

- I. Une « enceinte » est tracée devant chaque but.
- II. L'enceinte se prolonge de 30 cm (1 pi) de chaque côté du but. Elle est délimitée par une courbe reliant les deux extrémités de la ligne de but et passant par un point marqué à 1,82 m (6 pi) du centre de la ligne de but vers le milieu du terrain (voir diagramme 1).

Remarque : Avec ces dimensions, on n'obtient pas un demi-cercle parfait.

A-5 – Mise au jeu au centre

- I. Le point central correspond à une ligne de 10 cm (4 po) de longueur perpendiculaire à la ligne du centre ou à un cercle de 10 cm (4 po) de rayon tracés au milieu du cercle central de mise au jeu (voir diagramme 1).
- II. Le cercle central de mise au jeu entoure le point central et possède un rayon de 0,75 m (30 po); il est délimité par une ligne circulaire de 5 cm (2 po) de largeur (voir diagramme 1).

- III. La zone du cercle central entoure le cercle central et possède un rayon de 1,5 m (5 pi); elle est délimitée par une ligne circulaire de 5 cm (2 po) de largeur (voir diagramme 1).

A-6 – Autres points de mise au jeu

- I. Un point circulaire ayant un rayon de 10 cm (4 po) ou une ligne de 10 cm (4 po) de longueur doivent être tracés à l'intérieur des cercles de mise au jeu. Il y a deux cercles de mise au jeu dans chaque moitié du terrain et chacun est situé dans un angle de 45° par rapport au centre de la ligne de but. Le point central de chaque cercle de mise au jeu est placé à 4 m (13 pi) de la ligne du centre. Chaque cercle de mise au jeu a un rayon de 0,75 m (30 po) et une ligne doit être tracée en son point central parallèlement à la ligne du centre (voir diagramme 1).

A-7 – Bancs des joueurs

- I. Un lieu, appelé « banc des joueurs », est assigné à chaque équipe.
- III. L'équipe locale a le choix du banc ainsi que de la moitié du terrain au début du match. Les équipes changent de côté au début de chaque période, à moins qu'elles n'en conviennent autrement.

A-8 – Table des officiels et banc des punitions

- I. On doit équiper d'une table un endroit assez spacieux pour accueillir un chronométreur et un marqueur.
- II. Il faut prévoir un lieu appelé « banc des punitions », à séparer entre l'équipe locale et l'équipe visiteuse.

SECTION B

Les équipes

B-1 – Composition des équipes

- I. Chaque équipe a droit à un maximum de 16 joueurs en uniforme, incluant deux gardiens, et tous doivent être inscrits à Olympiques spéciaux Canada. Un minimum de 11 joueurs en uniforme par équipe est nécessaire pour commencer le match.



- II. Une équipe ne doit pas avoir plus de six joueurs à la fois sur le terrain, gardien de but inclus, lorsque le jeu est en cours.
- III. Seuls les joueurs en uniforme et un maximum de trois officiels d'équipe peuvent occuper le banc des joueurs. Le nom de ces personnes doit figurer sur le rapport officiel du match. Les entraîneurs en chef, les assistants et les gérants doivent être considérés comme des officiels d'équipe.
- IV. Si une équipe n'a qu'un seul gardien en uniforme, elle doit désigner un gardien de relève avant la ronde de division. Le gardien de relève ne peut intervenir que dans le cas où le gardien régulier se blesse, éprouve un malaise ou est expulsé du jeu. Le personnel médical doit vérifier la blessure ou le malaise.

Les entraîneurs doivent déclarer les noms de leurs gardiens et dire si les deux ou un seul sera en uniforme avant le premier match de division. En ronde de division, les deux gardiens doivent participer au même nombre de rotations. Il ne doit pas y avoir plus d'une rotation de différence entre le gardien qui a joué le plus et celui qui a joué le moins.

Si une équipe a deux gardiens de but en uniforme, les deux doivent participer à chaque match ou l'entraîneur peut choisir de les faire alterner (ex. : gardien A pour le match 1, gardien B pour le match 2, gardien A pour le match 3, etc.).

Si l'entraîneur a choisi d'utiliser les deux gardiens à chaque match, le nombre minimal de rotations auxquelles chacun prend part doit être égal au nombre de rotations auxquelles le joueur le plus utilisé (défenseur ou avant) a pris part durant le match.

SECTION C

L'équipement

C-1 – Bâtons

- I. Tous les bâtons (celui du gardien compris) doivent être faits de bois, de fibre de verre ou de carbone ou des deux.
- II. Le bâton est un long morceau de bois rond aux dimensions suivantes :

- circonférence minimale de 7,5 cm (3 po)
 - circonférence maximale de 10 cm (4 po)
 - longueur minimale de 90 cm (3 pi)
 - longueur maximale de 150 cm (4 pi 10 po)
- III. Le bâton doit avoir une même épaisseur sur toute sa longueur, l'extrémité inférieure étant arrondie. Il ne doit pas avoir de saillies, de ruban adhésif, de ficelle ou autre visant à accroître le diamètre de l'extrémité inférieure. Un bâton muni d'une extrémité non abrasive (comme le Slik-Stik) qui se détache est déclaré non réglementaire et retiré du jeu. Il est permis d'entourer l'extrémité supérieure du bâton par mesure de sécurité, pour assurer une meilleure prise.
- IV. Le gardien utilise un bâton réglementaire en hockey sur glace, qui ne doit pas dépasser 1,4 m (55 po) du talon au bout du manche. La largeur de la lame doit être de 7,6 cm (3 po) à 8,9 cm (3,5 po) sur toute sa longueur, sauf au talon, où elle ne doit pas dépasser 11,4 cm (4,5 po) de largeur. Le bâton du gardien ne doit pas excéder 39,4 cm (15,5 po) de long, du talon au bout de la lame.

C-2 – Équipement du gardien de but

- I. L'équipement du gardien doit être conçu dans le seul but de protéger la tête et le corps. Il ne doit comporter aucune pièce rapportée qui donnerait un avantage indu au gardien.
- II. Les jambières du gardien (jambières de hockey sur glace, de cricket ou autres raisonnablement similaires) ne doivent pas excéder une largeur de 12 po une fois attachées à la jambe. Le gardien doit porter les gants réglementaires en hockey sur glace ou autres raisonnablement similaires (comme des gants de base-ball).

C-3 – Équipement protecteur

- I. Lorsqu'ils sont sur le terrain, tous les joueurs, incluant le gardien, doivent porter un casque de hockey certifié par l'Association canadienne de normalisation (CSA), auquel sera fixée une visière approuvée par la CSA que l'on ne devra pas modifier. Toute modification à un casque ou à une visière approuvés par la CSA détruit automatiquement la certification. Toute grille protectrice approuvée par la CSA est considérée comme un protecteur facial adéquat. Cette règle s'applique à l'échelle nationale.
- II. Lorsqu'ils se trouvent sur le terrain, tous les joueurs doivent porter des chaussures de sport, des protège-tibias (recouverts par les bas ou le pantalon), un support athlétique et une coquille de protection ainsi que des gants rembourrés couvrant la

main et le poignet (ex. : gants de hockey, de crosse et de ballon-balai). On recommande fortement le port de protège-coudes.

C-4 – Rondelle

- I. La rondelle est un disque de feutre troué au centre en forme de beigne. Elle peut être renforcée avec du cuir et doit avoir les dimensions suivantes :

diamètre extérieur :	20 cm (8 po)
diamètre du trou :	10 cm (4 po)
épaisseur :	2,5 cm (1 po)
poids :	217 g (7,2 oz)

C-5 – Feuilles de marque et de surveillance des changements d'alignements

- I. Les officiels se servent des feuilles de marque et de surveillance des changements d'alignements approuvées par Olympiques spéciaux Canada.

C-6 – Équipement des officiels

- I. Les officiels se servent de dispositifs de chronométrage et de signalisation appropriés.

C-7 – Buts

- I. Les dimensions du but sont identiques à celles du but réglementaire en hockey sur glace. Les poteaux sont distants de 1,8 m (6 pi). Ils mesurent 1,2 m (4 pi) de haut et sont reliés au sommet par une barre horizontale fixée solidement. Un filet est tendu entre les poteaux. La zone comprise entre les deux poteaux et la barre horizontale est appelée le « but ». Elle a une profondeur de 0,6 m (2 pi).
- II. Les buts sont placés à 1,20 m (4 pi) du fond du terrain pour permettre au jeu de se poursuivre derrière.

SECTION D

Les officiels

D-1 – Nomination des officiels

- I. Il faut deux arbitres certifiés vêtus de l'uniforme approprié; par exemple, un pantalon noir et une chemise d'arbitre rayée blanc et noir.
- II. Il faut deux marqueurs officiels et un chronométrateur. Les marqueurs agissent aussi comme surveillants des changements d'alignements.

D-2 – Rôles et responsabilités des arbitres

- I. Les arbitres ont pleine autorité; leur décision est finale dans tous les cas de litige et dans toutes les questions de fait et doit demeurer sans appel au cours du match. Cependant, des procédures d'appel peuvent être entreprises au terme du match auprès du coordonnateur du tournoi.
- II. Avant, pendant et après le match, les arbitres ont autorité sur les joueurs à l'intérieur et à l'extérieur du terrain.
- III. Les arbitres veillent à ce que les équipes soient appelées sur le terrain à l'heure prévue pour le début du match et des périodes.
- IV. Les arbitres vérifient l'équipement utilisé par un joueur à la demande de l'entraîneur gérant de l'une ou l'autre des équipes.
- V. Les arbitres infligent toutes les punitions conformément aux règles prévues pour les infractions commises.
- VI. Les arbitres rendent une décision finale lorsque des buts sont contestés.
- VII. Avant le début du match, les arbitres voient à ce que le chronométrateur et le marqueur officiels soient à leur poste respectif.
- VIII. Les arbitres annoncent au marqueur officiel la durée des punitions, la nature de l'infraction et le nom des joueurs à qui sont accordés les buts et les aides.
- IX. Après chaque match, les arbitres vérifient et signent le rapport officiel du match et le remettent au marqueur officiel.
- X. Les arbitres doivent faire preuve d'impartialité en tout temps.
- XI. Immédiatement après le match, les arbitres sont tenus de mentionner sur le rapport officiel du match toutes les punitions de tournoi et les punitions de match pour inconduite.

- XII. Les arbitres ne doivent pas s'entretenir avec les gérants d'équipe, les entraîneurs ou les joueurs durant le match, à moins qu'ils ne jugent nécessaire de clarifier une décision.
- XIII. Les arbitres vérifient les filets avant le début du match ainsi qu'au terme de chaque période.

D-3 – Rôles et responsabilités du marqueur officiel

- I. Le marqueur inscrit sur le rapport officiel du match le nombre exact de buts marqués, le nom de ceux qui les ont marqués et le nom de ceux qui reçoivent des mentions d'aide. Il note également toutes les punitions données, en inscrivant les noms et les numéros des joueurs punis, la durée de chaque punition, l'infraction commise et l'heure à laquelle la punition a été donnée.
- II. Le marqueur surveille tous les alignements avant chaque période et aux rotations. Il inscrit aussi tous les remplacements de joueurs et, le cas échéant, informe l'arbitre des infractions à cette règle.
- III. À la fin de chaque match, le marqueur signe le rapport officiel du match et le fait signer par l'arbitre avant de le faire parvenir au coordonnateur du tournoi ou à la personne désignée.
- IV. Avant le début du match, le marqueur doit obtenir du gérant ou de l'entraîneur de chaque équipe leur formation de départ et leurs alignements successifs. Ces données doivent être vérifiées et signées par le responsable de chaque équipe.
- V. Le marqueur prévient l'arbitre lorsqu'un même joueur reçoit une deuxième punition mineure au cours du match.

D-4 – Rôles et responsabilités du chronométrateur officiel

- I. Le chronométrateur enregistre l'heure du début et de la fin du match ainsi que le temps de jeu réel.
- II. Le chronométrateur signale à l'arbitre le début du match et celui des deuxième et troisième périodes. Il fait de même pour la fin de chaque période et celle du match.
- III. Le chronométrateur chronomètre le temps que les joueurs passent au banc des punitions et leur indique le moment où leur punition prend fin.
- IV. Le chronométrateur annonce le début de la DERNIÈRE MINUTE du match.



- V. Les litiges concernant le chronométrage sont soumis à l'arbitre, dont la décision est finale.

D-5 – Comité des réclamations

- I. Un comité des réclamations doit être formé au début de tout tournoi. L'arbitre en chef en fait partie d'office.

SECTION E

Les règles du jeu

E-1 – Mises au jeu

1. Il y a une mise au jeu :
 - a) au début de la partie et de chaque période, dans le cercle central;
 - b) après chaque arrêt du jeu durant une période, sauf après un but ou une pénétration de l'enceinte par un attaquant, dans le cercle de mise au jeu le plus près;
 - c) après une pénétration de l'enceinte par un attaquant, dans la zone de l'équipe fautive;
 - d) après chaque but, dans le cercle central;
 - e) après chaque punition mineure ou majeure, dans la zone défensive de l'équipe fautive;
 - f) lorsque les conditions ne sont pas sécuritaires en raison d'un bâton fendu ou brisé à proximité de la zone de jeu, ou en tout autre temps à la discrétion de l'arbitre, dans le cercle de mise au jeu le plus près l'endroit où le jeu a été arrêté;
 - g) après une pénalité pour avoir retardé le match, dans la zone défensive de l'équipe fautive, dans le cercle de mise au jeu le plus près;
 - h) après une pénalité infligée aux deux équipes, dans le cercle de mise au jeu le plus près l'endroit où le jeu a été arrêté.
- II. Les joueurs effectuant la mise au jeu se placent face au camp de l'équipe adverse. Tous les autres joueurs doivent être « en jeu » de leur côté et aucun ne doit se trouver à moins de 1,8 m (6 pi) de ceux qui effectuent la mise au jeu.
- III. Les joueurs effectuant la mise au jeu ainsi que leur bâton se tiennent à égale distance de la rondelle, soit à 30 cm (1 pi) du point de mise au jeu.
- IV. Le jeu reprend au coup de sifflet de l'arbitre.

- V. La rondelle doit être balayée hors du cercle de mise au jeu sans que le bâton soit placé au centre. Le joueur qui a gagné la mise au jeu ne peut reprendre la rondelle avant qu'un autre joueur l'ait touchée.
- VI. Si un joueur effectuant la mise au jeu ne peut la faire correctement, par exemple s'il tente à plusieurs reprises de devancer le coup de sifflet, l'arbitre peut le remplacer par un autre se trouvant sur le terrain et désigné par l'entraîneur.

E-2 – Arrêts du jeu

Un arrêt du jeu survient dans les circonstances suivantes :

- I. ***Pénétration de l'enceinte du but par un attaquant*** – Le bâton ou une partie du corps d'un attaquant pénètre dans l'enceinte.
- II. ***Pénétration de l'enceinte du but par un défenseur*** – Un défenseur fait pénétrer la rondelle ou une partie de son corps dans l'enceinte (voir E-4, II.)
- III. ***Bâton non réglementaire ou brisé*** – Un joueur brise son bâton ou se fait prendre à jouer avec un bâton non réglementaire ou endommagé.
- IV. ***Infraction d'un gardien de but relative à la rondelle*** – Un gardien retient la rondelle pendant plus de trois secondes ou la lance vers l'avant à un coéquipier. *Remarque* : Le gardien peut faire une passe vers l'avant à un coéquipier avec son bâton ou lancer la rondelle sur le côté.
- V. ***Rondelle retenue*** – Un joueur retient la rondelle délibérément et de quelque manière que ce soit contre la bande ou toute partie du but.
- VI. ***Rondelle hors-jeu*** – La rondelle sort du terrain.
- VII. ***Couverture de la rondelle*** – Un joueur, à l'exception du gardien de but, se laisse tomber sur la rondelle ou s'il la ramène vers lui d'une quelconque façon alors qu'il se trouve étendu sur le terrain.
- VIII. ***Conditions non sécuritaires*** – L'arbitre estime que les conditions de jeu présentent un danger.

Un arbitre qui réalise avoir signalé un arrêt du jeu par erreur doit faire effectuer une mise au jeu au point central.

E-3 – Pénalité retardée

- I. En cas d'infraction commise par un joueur dont l'équipe n'est pas en possession de la rondelle, l'arbitre lève le bras pour signaler une pénalité retardée. L'arbitre arrête le jeu au moment où l'équipe fautive touche la rondelle. Si un but est marqué entre-temps, la pénalité est enregistrée mais non purgée et le but compte. La pénalité compte pour l'observation de la règle sur l'accumulation de trois pénalités.

Si l'équipe en défense est déjà en train de purger une punition mineure au moment de l'infraction et un attaquant marque un but, celui-ci annule la pénalité retardée et la punition mineure continue à courir.

- II. Quand le bâton ou une partie du corps d'un défenseur pénètre dans l'enceinte du but de son propre camp, l'arrêt n'a lieu qu'au moment où l'équipe attaquante perd possession de la rondelle. Si le défenseur a évacué l'enceinte, le jeu se poursuit.

E-4 – Rondelle hors-jeu ou injouable

- I. **Lorsque la rondelle sort du terrain, le jeu doit s'arrêter. Le jeu reprend par une mise au jeu au cercle de mise au jeu le plus près de l'endroit où la rondelle a été frappée ou a quitté le terrain, selon ce qui avantage l'équipe non fautive.** Une rondelle partiellement en contact avec une limite du terrain est toujours en jeu. Un joueur dont le pied touche partiellement une limite de terrain doit être considéré comme à l'intérieur de celui-ci. Lorsqu'un joueur est poussé hors limites par un adversaire, le jeu s'arrête et reprend par une mise au jeu.

Remarque : Il doit y avoir une mise au jeu si la rondelle sort d'un terrain délimité sur tous les côtés par des murs ou des barrières physiques.

- II. L'enceinte du but est considérée hors limites pour tous les joueurs. Un attaquant et son bâton ne peuvent pénétrer dans cette zone, qui inclut la ligne de l'enceinte du but.

Un défenseur ne peut pénétrer dans l'enceinte des buts, mais il peut en dégager la rondelle avec son bâton.

E-5 – Joueurs en uniforme (ancienne règle 10)

- I. Chaque joueur doit porter un numéro au dos de son chandail.
- II. Avant le début du match, un entraîneur de chacune des équipes doit donner au marqueur officiel une liste des noms et numéros des joueurs et gardiens qui auront le droit de jouer. Aucun ajout ou changement à cette liste ne sera permis après le

- début du match. Chaque entraîneur devra aussi soumettre les noms des joueurs de chaque formation présente sur le terrain à chacune des périodes. On surveille les rotations pour permettre à tous les joueurs d'avoir le même temps de jeu.
- III. Un entraîneur qui fait une fausse déclaration sur le rapport officiel du match en ce qui a trait aux joueurs non admissibles doit s'expliquer devant l'arbitre en chef.
 - IV. Chaque équipe ne peut envoyer qu'un seul gardien à la fois sur le terrain. Le gardien peut être retiré et remplacé par un autre joueur pendant les deux dernières minutes du jeu. Cependant, ce joueur n'aura pas les privilèges d'un gardien. Le gardien peut réintégrer sa position en autant que le joueur remplaçant retourne au banc. On n'a pas besoin d'arrêter le match pour retirer le gardien. Au moment où le gardien quitte son enceinte, il doit se diriger directement vers le banc des joueurs sous peine d'une punition mineure.
 - V. Aucun joueur autre que le gardien ou son substitut ne peut porter l'équipement du gardien.
 - VI. Lorsque le gardien substitut entre dans le jeu, il doit prendre sa position sans délai. Aucune période d'échauffement n'est permise.

E-6 – Formation de début de match

- I. Avant le début du match, l'entraîneur de l'équipe visiteuse doit être le premier à inscrire la composition de sa formation initiale et les alignements suivants sur le rapport officiel du match.
- II. Aucun changement aux formations partantes décrites sur le rapport officiel de match ne devra être fait avant le début du match (sauf si un joueur se blesse ou est expulsé).

E-7 – Alignements successifs

- I. Les alignements successifs doivent faire l'objet d'une surveillance constante pour assurer la participation égale de tous les joueurs.
- II. L'entraîneur établit une liste de rotations qu'il soumet au marqueur 15 minutes avant le début de la partie. Le marqueur garde une copie de la feuille de marque, en donne une à l'entraîneur de l'équipe adverse et en retourne une à l'entraîneur.
- III. Tous les joueurs en uniforme doivent participer au match. À la fin du match, le nombre total de présences par n'importe quel joueur, excluant le gardien, ne doit pas excéder de plus d'une le nombre total de présences par n'importe quel autre



coéquipier. Le gardien peut garder le but pendant toute la durée du match ou partager le temps de jeu. Toute infraction à la présente règle peut entraîner l'attribution de la victoire à l'équipe adverse.

- IV. Si un joueur est blessé ou expulsé et qu'il ne reste plus que 10 joueurs dans son équipe, cette dernière jouera avec une formation de 5 joueurs en plus du gardien, suivie d'une formation de 4 joueurs en plus du gardien.

E-8 – Durée du match

- I. Chaque match comprend 3 périodes de 12 minutes de jeu, avec 1 minute de repos entre celles-ci.
- II. On accorde 4 tranches de 3 minutes pour chaque rotation durant chaque période. Le chronométreur signale la fin des 3 minutes. Pour reprendre le jeu au début de chaque période, la mise au jeu se fait dans le cercle central de mise au jeu. Pour tout autre arrêt du jeu, la mise au jeu se fait à l'intérieur du cercle le plus près de l'endroit où s'est produit l'arrêt du jeu.
- III. Le match est disputé en temps continu. Le chronomètre ne s'arrête que dans les cas suivants :
- a) pendant la dernière minute de jeu;
 - b) lors d'une demande d'un temps mort;
 - c) pendant les changements de formation;
 - d) lors d'un remplacement de joueurs (en cas de blessure);
 - e) le temps de donner des punitions;
 - f) à la discrétion de l'arbitre.
- IV. Chaque équipe a droit à 1 minute de temps mort à chaque partie. L'officiel de l'équipe le signale à l'arbitre au cours d'un arrêt du jeu en faisant la lettre «T» avec ses mains.
- V. Les équipes doivent changer de côté après chaque période, à moins que les entraîneurs n'en conviennent autrement avant la partie.

E-9 – Joueurs blessés

- I. Lorsqu'un joueur autre qu'un gardien est blessé ou est obligé de quitter le terrain durant un match, il est remplacé par le joueur suivant sur la liste de rotations. On doit utiliser tous les joueurs inscrits sur la liste de rotations comme remplaçants avant de faire appel à un joueur pour la seconde fois. En cas de remplacement d'un joueur blessé, l'entraîneur doit ajuster sa liste de rotations conformément au paragraphe III de la règle E-7.

- II. Si un gardien est blessé, l'arbitre doit lui permettre de récupérer. Une équipe ayant deux gardiens en uniforme doit remplacer immédiatement celui qui est blessé.

E-10 – Buts et aides

- I. Un but est marqué lorsque la rondelle entière passe entre les poteaux des buts sous la barre horizontale et traverse complètement la ligne de but.
- III. Un but est marqué si la rondelle est lancée dans le but d'une quelconque façon par un joueur de l'équipe en défense. Le joueur de l'équipe offensive qui a touché le dernier à la rondelle se voit alors accorder le but.
- III. Bien qu'il ne soit pas contraire au règlement de frapper la rondelle du pied pendant le jeu, il est interdit à un attaquant d'exécuter un tir au but avec le pied. Le but est REFUSÉ si la rondelle pénètre dans le but après avoir été frappée du pied ou lancée délibérément autrement qu'avec un bâton.
- IV. L'arbitre peut accorder un but s'il juge que la rondelle se dirigeait vers le filet, mais a été déviée par un joueur défensif qui se trouvait dans l'enceinte du but de son équipe.
- V. Le but est accordé si la rondelle entre dans le but après avoir dévier au contact d'un officiel.
- VI. Aucun joueur, à l'exception du gardien, ne peut se tenir dans l'enceinte du but ou sur la ligne de but, ni mettre son bâton dans l'enceinte. Si un but est marqué dans ces circonstances, il est refusé. Cependant, si le défenseur pénètre dans l'enceinte alors qu'un but est sur le point d'être marqué, le but sera accepté. Cette décision est laissée à la discrétion des officiels sur le terrain.
- VII. Chaque but vaut un point sur la feuille de marque.

E-11 – Match nul

- I. Au début d'un match ou d'un tournoi, on détermine une méthode de départage en cas de marque nulle.

SECTION F

Les infractions

Les règles comprises dans la présente section visent à empêcher les joueurs ou autres participants de poser des gestes qui compromettraient la sécurité ou la loyauté du jeu.

Les infractions entraînent cinq catégories de punitions :

- a) les punitions mineures;
- b) les punitions mineures infligées à l'équipe;
- c) les punitions de match pour inconduite;
- d) les punitions de tournoi;
- e) les tirs de punition.

Lorsqu'il y a infraction, les punitions peuvent être données en tout temps avant, pendant ou après le match, que le jeu soit arrêté ou non.

F-1 – Application des pénalités

I. Punition mineure

- a) Un joueur qui se voit donner une punition mineure, à l'exception du gardien, doit quitter le terrain pendant une minute de jeu sans être remplacé.
- b) Si une équipe est en désavantage numérique à cause d'une ou plusieurs pénalités mineures et si l'équipe adverse réussit à marquer un but, la première pénalité infligée prend fin automatiquement.
- c) Une équipe ne peut jouer avec moins de quatre joueurs, incluant le gardien. Lorsque trois joueurs ou plus d'une même équipe sont punis, les punitions doivent être purgées successivement. La troisième pénalité ou toute pénalité supplémentaire ne commencera pas avant que les premières pénalités ne soient expirées.

Remarque : Lorsqu'il y a un changement de formation au cours d'une punition, l'équipe pénalisée envoie un joueur de la formation à venir sur le banc des punitions. Le joueur qui s'y trouvait revient au banc des joueurs. À la fin du match, le nombre total de remplacements pour des pénalités de ce genre (non méritées personnellement) purgées par n'importe quel joueur ne doit pas excéder de plus d'une les pénalités de ce genre purgées par n'importe quel autre joueur de sa formation.

- d) Aucun gardien ne peut être envoyé au banc des punitions pour une infraction entraînant une punition mineure. La punition sera plutôt purgée par un joueur de son équipe qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction. Ce joueur doit être désigné par l'entraîneur ou par le gérant de l'équipe punie.

- II. Puntion mineure infligée à l'équipe
- L'équipe qui se voit donner une puntion mineure doit se passer d'un joueur pendant une minute de temps de jeu réel.
 - Lorsqu'une puntion est infligée à l'équipe selon les règles, le gérant ou l'entraîneur de l'équipe punie envoie au banc des puntions un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction. Avant le coup de sifflet annonçant la reprise du jeu, le surveillant des alignements doit vérifier que le nombre total de remplacements pour des pénalités de ce genre (non méritées personnellement) purgées par n'importe quel joueur n'excède pas de plus d'une les pénalités de ce genre purgées par n'importe quel autre joueur de sa formation.
- III. Puntion de match pour inconduite
- Un joueur qui reçoit une « puntion de match pour inconduite » est expulsé pour le reste de la partie et son équipe reçoit également une puntion mineure. Si un joueur reçoit une « puntion de match pour inconduite » en conséquence d'une troisième puntion mineure, il purge la « puntion de match pour inconduite » après l'expiration de la puntion mineure. L'entraîneur ou le gérant de l'équipe désigne le joueur qui va purger la puntion mineure.
 - Si, durant un désavantage numérique en raison d'une puntion de match, l'équipe adverse marque un but, le joueur qui purge la puntion mineure ne peut retourner au jeu avant écoulement complet de la minute de pénalité.
 - Lorsqu'un gardien reçoit une puntion de match pour inconduite ou une puntion de tournoi, l'entraîneur ou le gérant de son équipe désigne un autre gardien pour le remplacer.

F-2 – Les puntions mineures

Une puntion mineure à un joueur s'applique aux infractions suivantes :

- Équipement non réglementaire*** – Un joueur, gardien compris, utilise un équipement non conforme au règlement. À la demande formelle d'une équipe, l'arbitre mesure l'équipement (bâton d'un joueur ou du gardien, jambières ou gants du gardien). L'arbitre attend un arrêt du jeu pour procéder à cette vérification. Si l'équipement se révèle réglementaire, l'équipe qui a demandé la vérification reçoit une puntion mineure d'une minute.
- Gardien qui quitte son enceinte*** – Un gardien qui quitte son enceinte reçoit une puntion mineure. Le gardien est considéré à l'extérieur de l'enceinte quand tout son corps a franchi la ligne qui délimite cette dernière en direction de la surface de jeu.



- III. **Mise en échec** – Un joueur, selon le jugement de l'arbitre, met intentionnellement en échec un adversaire.
- IV. **Assaut** – Un joueur entre en contact avec un adversaire, lui saute dessus ou le charge avec son bâton.
Lorsque l'attaquant court vers le défenseur, ce dernier a le droit de maintenir sa position. Dans ce cas, l'attaquant doit éviter le contact.
Remarque : Est considéré comme un assaut l'action de faire plus de deux pas ou enjambées pour entrer en contact avec un adversaire.
- V. **Double échec** – Un joueur tient son bâton horizontalement pour pousser un adversaire.
- VI. **Retarder la partie** – Une équipe, délibérément selon l'arbitre, immobilise la rondelle, la retient, la lance hors du terrain ou retarde le match d'une façon ou d'une autre.
- VII. **Donner du coude, du genou ou du pied** – Un joueur joue du coude, du genou ou du pied pour entraver la course d'un adversaire.
- VIII. **Rudesse** – Un joueur, selon l'arbitre, utilise une rudesse excessive.
- IX. **Bâton élevé** – Un joueur tient son bâton plus haut que la hauteur normale des épaules.
- X. **Retenir l'adversaire** – Un joueur retient un adversaire avec ses mains, son bâton ou de toute autre façon.
- XI. **Accrocher l'adversaire** – Un joueur gêne ou cherche à gêner le jeu d'un adversaire en l'accrochant avec son bâton.
- XII. **Obstruction** – Un joueur fait obstruction ou gêne le jeu d'un opposant qui n'est pas en possession de la rondelle.
- XIII. **Cingler** – Un joueur brandit son bâton en direction d'un adversaire, qu'il soit à sa portée ou non, sans effectivement l'atteindre. La punition vaut également si le joueur, sous prétexte de jouer la rondelle, balance exagérément son bâton dans le but d'intimider son adversaire. Tout contact intentionnel et violent avec le bâton d'un adversaire est aussi considéré comme un cinglage.
- XIV. **Lancer son bâton** – Un joueur, incluant le gardien, lance volontairement son bâton sur la rondelle ou le porteur.

XV. ***Faire trébucher l'adversaire*** – Un joueur, incluant le gardien, fait délibérément trébucher un adversaire.

XVI. ***Conduite antisportive***

F-3 – Les punitions mineures infligées à l'équipe

Une punition mineure à l'équipe s'applique aux infractions suivantes :

- I. ***Officiels d'équipe à l'extérieur de la zone autorisée*** – Durant un match, les entraîneurs, les gérants ou tout autre officiel d'équipe autorisé ne sont admis que dans une zone correspondant à la longueur du banc de leurs joueurs.
- II. ***Langage obscène, blasphématoire ou injurieux*** – Si l'arbitre est incapable d'identifier la personne qui a utilisé un langage obscène, blasphématoire ou injurieux, il inflige une pénalité mineure à l'équipe fautive.
- III. ***Demande de vérification d'un équipement non fondée*** – (Voir F-2, I.)
- IV. ***Remplacement non réglementaire*** – Le marqueur officiel doit surveiller les rotations. Pour une infraction à cette règle, l'équipe fautive se voit infliger une punition mineure. Le joueur qui prend place au banc des punitions est celui qui a causé l'infraction. L'équipe adverse peut aussi en appeler de cette décision auprès de l'arbitre, mais elle doit le faire pendant un arrêt du jeu.

F-4 – Les punitions de match pour inconduite

Une punition de match pour inconduite à un joueur ou un officiel d'équipe s'applique aux infractions suivantes :

- I. ***Tentative de blesser ou blessure délibérée*** – Un joueur tente de blesser ou blesse délibérément un adversaire, un officiel, un gérant, un entraîneur, un préposé aux bâtons ou un spectateur.
- II. ***Assaut contre le gardien*** – Un joueur assaille ou charge un gardien de but dans son enceinte ou blesse un adversaire durant un assaut.
- III. ***Double échec au-dessus des épaules*** – Un joueur frappe un adversaire par un double échec au-dessus des épaules, qu'il en résulte une blessure ou non.
- IV. ***Double échec contre le gardien*** – Un joueur frappe un gardien dans son enceinte par un double échec.

- V. *Accumulation de trois punitions mineures ou punitions mineures à l'équipe durant un même match.*
- VI. *Langage ou gestes obscènes, blasphématoires ou injurieux à l'égard de toute personne.*
- VII. *Persistance à contester ou à ne pas respecter les décisions d'un officiel.*
- VIII. *Bataille.*

F-5 – Punitions de tournoi

- I. Le joueur ou l'équipe qui reçoit une punition de match pour inconduite peut, à la discrétion du comité des appels, se voir infliger une punition de tournoi.

F-6 – Les tirs de punition

- I. Un tir de punition s'applique aux infractions suivantes **commises durant une échappée** :

- a) *Retirer délibérément son casque ou son protecteur facial.*
- b) *Déplacer délibérément le but.*
- c) *Lancer son bâton en direction de la rondelle ou du porteur.*
- d) *Tenter de faire trébucher le porteur par derrière.*
- e) *Quitter indûment le banc des joueurs ou le banc des punitions.*

- II. L'arbitre place la rondelle sur le point de mise au jeu central et, à son signal, le joueur effectuant le tir joue la rondelle à partir de cet emplacement en tentant de déjouer le gardien. La rondelle doit rester en mouvement durant toute la montée vers la ligne de but adverse; une fois le tir effectué, le jeu est considéré comme terminé.

- III. Le gardien doit demeurer dans son enceinte. ~~jusqu'à ce que le joueur désigné touche la rondelle sur le point de mise au jeu central, à défaut de quoi le joueur est autorisé à reprendre son tir.~~ Le gardien peut tenter de bloquer le tir de toutes les façons, sauf en lançant son bâton ou tout autre objet ou en déplaçant son but; dans pareil cas, le but est accordé.

Remarque : Seul le gardien peut garder le but durant un tir de punition.

- IV. Au moment où s'effectue le tir de punition, les joueurs doivent se tenir sur les côtés du terrain, au-delà de la ligne centrale. Le joueur contre laquelle la faute a été

- commise doit effectuer le tir de punition. L'entraîneur peut choisir un autre joueur qui était sur le terrain au moment de l'infraction.
- V. Si un but est marqué grâce au tir de punition, la rondelle est remise au jeu au centre du terrain de la façon habituelle. Sinon, la rondelle est mise au jeu à l'un des deux cercles de mise au jeu se trouvant près du but où le tir a été tenté.
- VI. Lorsqu'une faute entraînant un tir de punition est commise, le jeu doit s'arrêter et le tir doit être effectué immédiatement. Le temps nécessaire à son exécution ne doit pas être inclus dans le temps normal de jeu ou en temps supplémentaire.