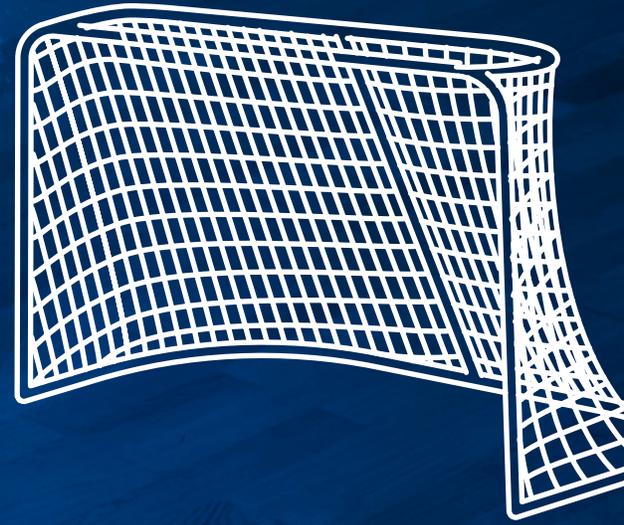




Règlements des sports d'hiver

Floorball





Toutes les compétitions de floorball d'Olympiques spéciaux Canada (OSC) sont régies par les Règlements sportifs officiels d'OSC.

En tant que programme national de sport, OSC a établi ses règlements de floorball en s'appuyant sur les règlements de floorball de l'International Floorball Federation (IFF, <https://www.floorball.org>) et de Floorball Canada ainsi que sur les règles de jeu de SOI. Les règlements de l'IFF et les règles de jeu de SOI s'appliquent aux compétitions d'OSC, sauf en cas d'incompatibilité avec les Règlements sportifs officiels d'OSC pour le floorball ou avec l'article I, auquel cas les règlements sportifs officiels d'OSC décrits ci-après s'appliquent.

Consulter l'article I à l'adresse <https://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Essentials-Article-1-Rules-2020-French.pdf> pour obtenir plus d'information au sujet des codes de conduite, des normes d'entraînement, des exigences en matière de santé et de sécurité, de la formation des divisions, des prix, des critères de qualification aux niveaux supérieurs de compétition et des sports unifiés.

Les règles de hockey intérieur sont réparties en quatre sections :

Section A – Épreuves officielles

Section B – Formation des divisions

Section C – Règles applicables aux compétitions en équipe (4 contre 4)

Section D – Règles générales applicables à toutes les compétitions en équipe

SECTION A

Épreuves officielles

La gamme d'épreuves vise à offrir des occasions de compétition à des athlètes de toutes habiletés. Les responsables des programmes peuvent déterminer les épreuves offertes et fournir, au besoin, des lignes directrices pour la gestion de ces épreuves. Il incombe aux entraîneur·euse·s d'offrir l'entraînement et le choix d'épreuves qui conviennent aux habiletés et aux champs d'intérêt de chaque athlète.

Voici la liste des épreuves officielles offertes par Olympiques spéciaux :

- Compétition en équipe (4 contre 4)

Remarque : À la demande de l'hôte, d'autres épreuves officielles peuvent être proposées localement. Consulter l'adresse <https://resources.specialolympics.org/sports-essentials/sports-and-coaching> pour obtenir plus d'information au sujet des règles et règlements propres à ces autres épreuves.

SECTION B

Formation des divisions

B.1 Rondes de classement

- I. En ronde de classement, les équipes disputent un minimum de deux matchs d'évaluation d'au moins 5 minutes (en 4 contre 4). Tous/toutes les joueur·euse·s de champ doivent participer à tous les matchs de la ronde de formation des divisions.

B.2 Gardien·ne·s de but

- I. Le comité de formation des divisions veille à l'évaluation adéquate des athlètes qui gardent le but. Tous/toutes les gardien·ne·s de but sélectionné·e·s doivent participer à tous les matchs de la ronde de formation des divisions.



SECTION C

Règles applicables aux compétitions en équipe (4 contre 4)

C.1 Terrain de jeu

C.1.1 Dimensions du terrain

- I. Les dimensions minimales du terrain sont de 20 m de longueur et de 12 m de largeur. Les dimensions maximales sont de 24 m de longueur et de 14 m de largeur. Le terrain est entouré d'une bande aux coins arrondis, laquelle doit être homologuée par l'International Floorball Federation (IFF) et munie des vignettes correspondantes.
- II. Le terrain est rectangulaire. Les mesures indiquent la longueur sur la largeur.

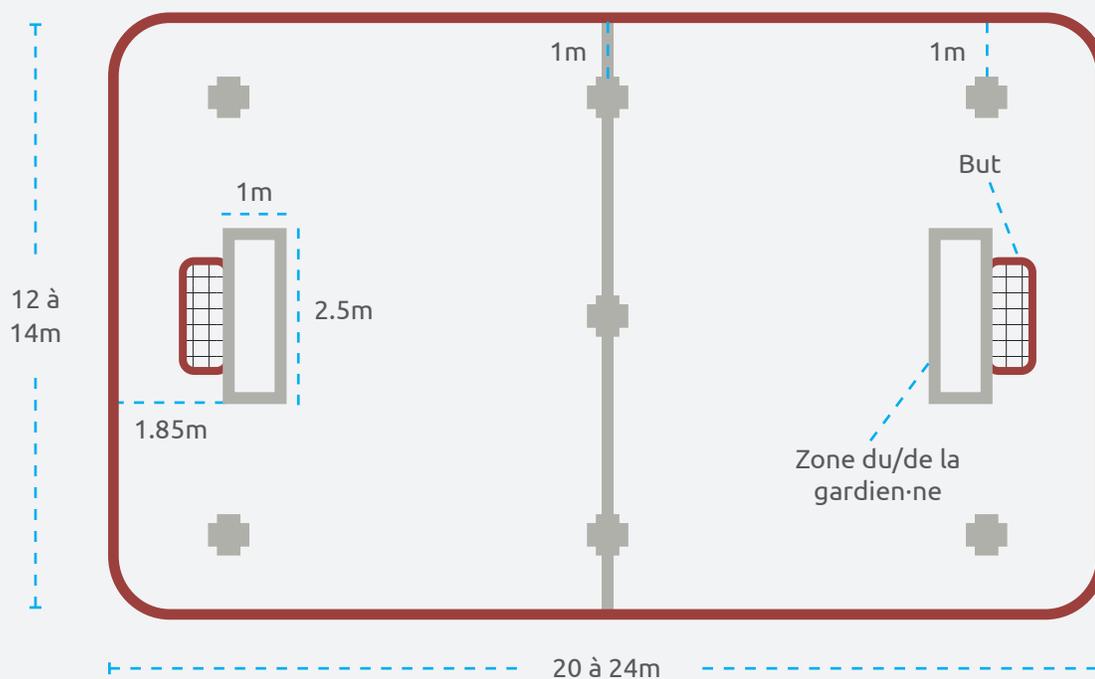


DIAGRAMME 1

C.1.2 Marquages sur le terrain

- I. Tous les marquages sont matérialisés par des lignes de 4 à 5 cm de largeur et de couleur bien visible.
- II. Une ligne médiane et un point central sont marqués. La ligne médiane est parallèle aux côtés plus courts du terrain et divise celui-ci en deux parties égales.

C.1.3 Zones du/de la gardien·ne

- I. Les zones du/de la gardien·ne sont rectangulaires. Les mesures indiquent la longueur sur la largeur, y compris les lignes. Les zones du/de la gardien·ne sont centrées par rapport aux côtés longitudinaux du terrain.
- II. La ligne arrière des zones du/de la gardien·ne sert aussi de ligne de but. Deux marques distantes de 1,6 m, signalant l'emplacement des poteaux de but, sont apposées sur la ligne arrière des zones du/de la gardien·ne.
- III. Les lignes de but sont centrées par rapport aux côtés longitudinaux du terrain. L'emplacement des poteaux de but est marqué par une interruption du marquage de la ligne arrière des zones du/de la gardien·ne ou par de petites lignes placées perpendiculairement à la ligne arrière des zones du/de la gardien·ne.
- IV. Les points de mise au jeu sont marqués sur la ligne médiane et dans les prolongements imaginaires des lignes de but, à une distance de 1 m des côtés longitudinaux du terrain. Les points de mise au jeu peuvent être marqués par des croix. Les points sur la ligne médiane peuvent être imaginaires.

C.1.4 Buts

- I. Les buts, homologués par l'IFF et munis de la vignette correspondante, sont placés sur les marquages correspondants.
- II. Lors de Jeux nationaux d'OSC, des buts homologués par l'IFF seront utilisés. Des buts de taille similaire (p. ex. des buts de hockey) peuvent être utilisés lors de compétitions d'autres niveaux.
- III. La partie ouverte de chaque but doit être orientée vers le point central.

C.1.5 Zones de remplacement

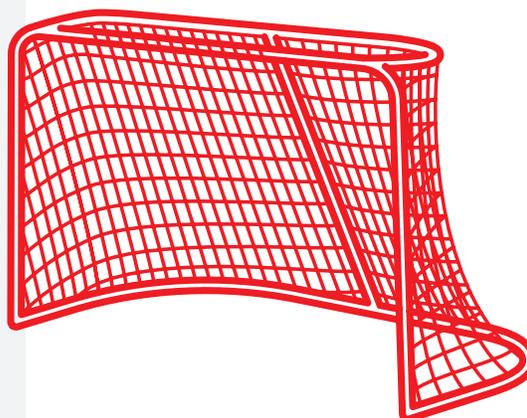
- I. Les zones de remplacement sont marquées des deux côtés de la bande, et celles-ci ont une largeur d'au plus 3 m, mesurés à partir de la bande.
- II. Les bancs des joueur·euse·s doivent se trouver à une distance suffisante de la bande et offrir assez de places assises pour tous/toutes les membres de l'équipe qui ne sont pas sur le terrain, y compris les entraîneur·euse·s.

C.1.6 Secrétariat de match et bancs des pénalités

- I. Un secrétariat de match et des bancs des pénalités sont placés à la hauteur de la ligne médiane, sur le côté longitudinal opposé à celui où se trouvent les zones de remplacement, ou en fonction des meilleures pratiques en matière de sécurité ou de l'espace disponible dans la salle.
- II. Le secrétariat de match et les bancs des pénalités doivent être placés à une distance suffisante de la bande. Chaque équipe a son propre banc des pénalités. Ces deux bancs se trouvent de chaque côté du secrétariat de match.
- III. Chaque banc des pénalités doit offrir au minimum deux places assises.
- IV. Des exceptions sur le placement du secrétariat et des bancs des pénalités peuvent être faites par l'autorité administrative.

C.1.7 Inspection du terrain

- I. Les arbitres doivent inspecter le terrain tôt avant le début du match et veiller à ce que les défauts soient corrigés.
- II. Tout défaut doit être consigné dans le rapport. Il incombe à l'équipe organisatrice de faire les rectifications nécessaires et de veiller à ce que la bande reste en bon état durant le match. Tout objet dangereux doit être enlevé ou sécurisé.



C.3 Participant·e·s

8-10 joueur·euse·s



4 joueur·euse·s
sur le terrain



C.3.1 Composition de l'équipe

- I. Lors de compétitions, chaque équipe doit comprendre de huit à dix athlètes (y compris les gardien·ne·s).
- II. Chaque équipe doit avoir deux gardien·ne·s de but.
- III. Les joueur·euse·s peuvent être des joueur·euse·s de champ ou des gardien·ne·s. Aucun·e autre joueur·euse que ceux/celles figurant sur le rapport de match n'est autorisé·e à prendre part au match ou à se tenir dans la zone de remplacement.
- IV. Pendant le match, au maximum quatre joueur·euse·s de chaque équipe peuvent se trouver en même temps sur le terrain, dont un·e seul·e en tant que gardien·ne de but.
- V. Pour que les arbitres puissent siffler le début du match, chaque équipe doit avoir au moins trois joueur·euse·s de champ et un·e gardien·ne de but équipé·e correctement. Dans le cas contraire, le score final sera de 3-0 pour l'équipe non fautive. Pendant le match, au moins trois joueur·euse·s de chaque équipe doivent se trouver sur le terrain. Dans le cas contraire, le match sera arrêté et le score final sera de 3-0 pour l'équipe non fautive, ou le résultat obtenu s'il est plus avantageux pour l'équipe non fautive.

C.3.2 Remplacement de joueur·euse·s

- I. Les remplacements de joueur·euse·s sont effectués « sur le vif », conformément aux règles décrites ci-après. Les comités organisateurs locaux peuvent choisir de n'autoriser les remplacements qu'au coup de sifflet.
- II. Une équipe peut remplacer ses joueur·euse·s en tout temps et autant de fois qu'elle le désire pendant le match.
- III. Tous les remplacements sont effectués dans la propre zone de remplacement d'une équipe. Le/la joueur·euse remplaçant·e ne peut pas entrer sur le terrain avant que le/la joueur·euse sortant·e ne soit en train de franchir la bande. Un·e joueur·euse blessé·e qui quitte le terrain en dehors de sa propre zone de remplacement ne peut être remplacé·e tant que le jeu n'est pas interrompu.

C.3.3 Prescriptions particulières pour les gardien·ne·s de but

- I. Les gardien·ne·s de but doivent être inscrit·e·s en tant que tel·le·s sur le rapport de match.
- II. Les gardien·ne·s de but sont signalé·e·s par la lettre « G » inscrite dans la case correspondante sur le rapport de match. Un·e joueur·euse inscrit·e comme gardien·ne de but ne peut pas être engagé·e comme joueur·euse de champ muni·e d'un bâton pendant le même match.
- III. Un·e gardien·ne de but peut à tout moment être remplacé·e par un·e joueur·euse de champ.
- IV. Durant le match, si un·e gardien·ne de but quitte complètement sa zone de but, iel sera considéré·e comme joueur·euse de champ, mais sans bâton, tant qu'iel n'y est pas retourné. Cette règle ne s'applique pas pendant une relance. On considère qu'un·e gardien·ne a complètement quitté sa zone de but lorsqu'aucune partie de son corps n'est en contact avec le sol à l'intérieur de la zone de but. Iel a cependant le droit de sauter à l'intérieur de sa zone de but. Les lignes de la zone de but font partie intégrante de celle-ci.

C.4 Équipement

C.4.1 Tenue des joueur·euse·s

- I. Tous/toutes les joueur·euse·s de champ doivent porter une tenue uniforme composée d'un maillot, d'un short ou d'un pantalon de sport et de chaussettes montantes. Tous/toutes les joueur·euse·s de champ d'une équipe doivent porter une tenue identique. Si les arbitres estiment que les équipes ne peuvent pas être distinguées par leur tenue, l'équipe visiteuse doit changer de tenue. Les chaussettes doivent être remontées aux genoux, identiques au sein d'une même équipe et, si décidé par l'autorité administrative, distinctes entre les équipes.
- II. Les gardien·ne·s de but doivent porter un maillot ainsi qu'un pantalon long.
- III. Tous les maillots doivent porter un numéro. Les numéros doivent être compris entre 1 et 99, mais les joueur·euse·s de champ ne sont pas autorisé·e·s à porter le numéro 1.

- IV. Tous/toutes les joueur·euse·s doivent porter des chaussures de sport.
- V. Les chaussures doivent être conçues pour le jeu en salle. Les chaussettes ne doivent pas recouvrir les chaussures. Si un·e joueur·euse perd une ou deux chaussures durant le match, iel peut continuer à jouer jusqu'à la prochaine interruption.



C.4.2 Tenue des arbitres

- I. Les arbitres doivent porter un maillot ainsi qu'un short ou un pantalon de sport noir.
- II. Les arbitres doivent porter la même combinaison de couleurs sur leur tenue.

C.4.3 Prescriptions particulières pour l'équipement du/de la gardien·ne de but

- I. Les gardien·ne·s de but n'utilisent pas de bâton.
- II. Le/la gardien·ne doit porter un casque équipé d'un grillage homologué par l'Association canadienne de normalisation (CSA) ou l'International Floorball Federation (IFF). Cette obligation ne s'applique que sur le terrain lorsque le jeu est en cours. Toute modification du casque, à l'exception de l'application d'une couche de peinture, est interdite.
- III. Le/la gardien·ne de but doit porter des protège-tibias, des genouillères, un pantalon de gardien·ne de but et un maillot de protection à manches longues.
 - a. Le port d'un casque et de gants fins est autorisé.
 - b. Toute forme d'éléments adhésifs ou anti-friction est interdite.
 - c. Aucun objet ne doit se trouver dans les buts ni sur ces derniers.

C.4.4 Équipement personnel et équipement de protection

- I. Les joueur·euse·s doivent porter des lunettes de protection (lunettes de protection pour le sport ou lunettes de sport avec courroies), et les joueur·euse·s de champ doivent porter des protège-tibias (p. ex. pour le soccer).
- II. Le port d'un protège-dents est fortement recommandé.

C.4.5 Équipement personnel

- I. Les joueur·euse·s ne doivent porter aucun équipement personnel susceptible de présenter un risque de blessure.
- II. L'équipement personnel inclut tout équipement médical et tout équipement de protection, les montres, les boucles d'oreilles, etc. Les arbitres décident quels objets présentent à leur avis un risque de blessure. Dans la mesure du possible, tout équipement de protection doit être porté sous la tenue des joueur·euse·s. À l'exception des bandeaux élastiques sans nœud et des couvre-chefs religieux, aucun équipement ne peut être porté sur la tête.
- III. Les lunettes de protection avec ordonnance, le cas échéant, doivent être homologuées par l'IFF et fabriquées d'un matériau souple.

C.4.6 Balle

- I. La balle pèse 23 g et a un diamètre de 72 mm. Elle est percée de 26 trous, chacun d'entre eux mesurant 11 mm de diamètre. La balle doit être homologuée par l'IFF et être signalée comme telle.

C.4.7 Bâton

- I. Le bâton doit être homologué par l'IFF et être muni de la vignette correspondante.
 - a. Toute modification du manche, à l'exception de son raccourcissement, est interdite. Des bandes autocollantes peuvent être apposées sur le manche, uniquement au-dessus de la marque indiquant la limite pour la main; celles-ci ne doivent pas recouvrir aucune marque officielle.
- II. La lame ne doit présenter aucune carre tranchante et sa courbure ne doit pas dépasser 30 mm.
 - a. Toute modification de la lame, à l'exception de la courbure, est interdite. La courbure de la lame doit être évaluée en mesurant la distance comprise entre le point le plus haut de la partie intérieure de la lame et une surface plane sur laquelle le bâton est posé.
 - b. Il est permis de changer de lame, mais la nouvelle lame ne doit pas être affaiblie. Il est permis de renforcer l'endroit où la lame est fixée au manche en recouvrant au maximum 10 mm de la partie visible de la lame.

C.4.8 Équipement des arbitres

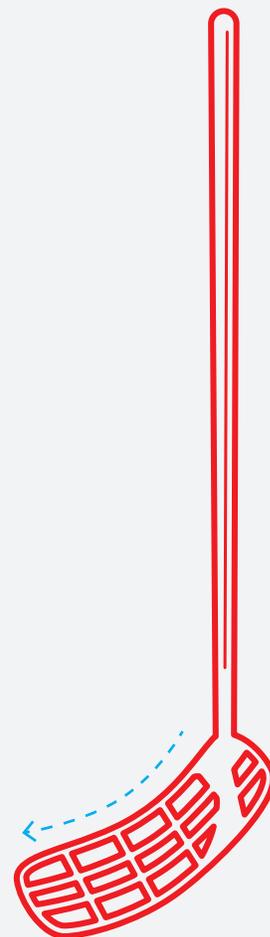
- I. Les arbitres doivent être équipé·e·s d'un sifflet en plastique de taille moyenne, d'un instrument de mesure et de cartons rouges.
- II. Des exceptions pour tout autre type de sifflet peuvent être données par l'autorité administrative.

C.4.9 Matériel du secrétariat de match

- I. Le secrétariat de match doit disposer de tout l'équipement nécessaire pour assumer ses responsabilités.



72 mm



Courbure de moins de 30 mm

C.4.10 Contrôle de l'équipement

- I. Les arbitres décident de la mesure et du contrôle de l'équipement.
 - a. Le contrôle peut avoir lieu avant ou pendant le match. Des pièces d'équipement non conformes, y compris un bâton défectueux, découvertes avant le match doivent être corrigées par le/la joueur-euse en question, qui pourra ensuite débiter le match. À l'exception de défauts mineurs liés à l'équipement personnel ou au bâton (p. ex. petits trous, peinture), qui doivent être corrigés par le/la joueur-euse en question avant sa participation au match, tout équipement non conforme découvert pendant le match entraînera la pénalité prescrite.
 - b. Les infractions concernant la tenue vestimentaire des joueur-euse-s ne peuvent entraîner qu'une seule pénalité par équipe et par match. Toutes les pièces d'équipement non conformes doivent toutefois être consignées dans le rapport. Le contrôle est effectué au secrétariat de match; outre les arbitres, seul-e-s les deux capitaines et le/la joueur-euse dont l'équipement fait l'objet du contrôle sont présent-e-s. Une fois le contrôle terminé, le jeu reprend par la situation standard qui découle de l'interruption de jeu.
- II. L'entraîneur-euse de l'équipe adverse peut demander la mesure de la courbure de la lame.
 - a. L'entraîneur-euse de l'équipe adverse peut également signaler aux arbitres d'autres infractions concernant l'équipement des joueur-euse-s adverses. Dans un tel cas, les arbitres décident de la nécessité d'effectuer un contrôle. Un contrôle peut être demandé en tout temps, mais il ne sera effectué qu'à la prochaine interruption de jeu. Si un contrôle est demandé durant une interruption, il sera effectué immédiatement. Cela est également valable en cas de tir de pénalité ou de but marqué, sauf si les arbitres estiment qu'un contrôle immédiat présenterait un désavantage pour l'équipe adverse. Dans un tel cas, celui-ci sera effectué à la prochaine interruption de jeu.
 - b. Les arbitres sont tenu-e-s de mesurer la courbure d'une lame à la demande de l'entraîneur-euse de l'équipe adverse, mais chaque équipe ne peut demander qu'un seul contrôle par interruption de jeu. Le contrôle est effectué au secrétariat de match; outre les arbitres, seul-e-s les deux capitaines et le/la joueur-euse dont l'équipement fait l'objet du contrôle sont présent-e-s. Une fois le contrôle terminé, le jeu reprend par la situation standard qui découle de l'interruption de jeu.

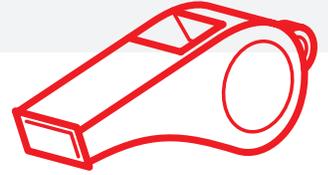


C.5 Arbitres

- I. Le match est dirigé et contrôlé par un·e ou deux arbitres approuvé·e·s par le comité organisateur de la compétition.
- II. Les arbitres ont le droit d'arrêter un match s'il ne peut manifestement pas se poursuivre dans le respect des règles.

C.6 Secrétariat

- I. Un secrétariat de match doit être mis en place pour chaque match.
- II. Le secrétariat de match doit être neutre. Il est responsable du rapport de match, du chronométrage et de toutes les annonces.



C.7 Temps de jeu

C.7.1 Temps réglementaire

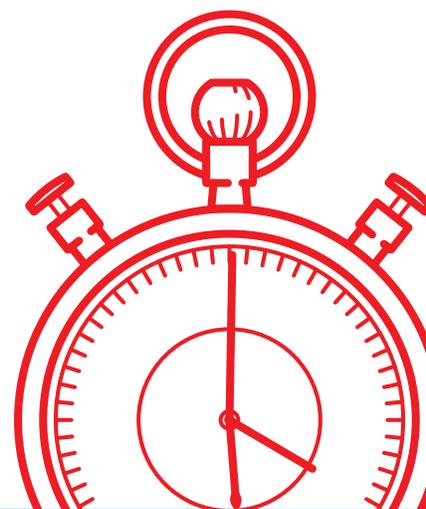
- I. Le temps réglementaire d'un match comporte deux périodes de 15 minutes chacune. Entre les périodes de jeu, il y a chaque fois une pause de 5 minutes (maximum), durant laquelle les équipes changent de camp. Les temps de jeu peuvent être ajustés lors de compétitions locales, en fonction de l'horaire établi. Lors de Jeux nationaux d'OSC, le temps réglementaire d'un match comporte deux périodes de 15 minutes chacune. Le chronométrage du temps de jeu doit si possible se faire dans l'ordre croissant, à partir de 00:00.
- II. Lorsque les équipes changent de camp, les zones de remplacement doivent également être inversées. L'équipe jouant à domicile choisit à temps avant le début du match le camp dans lequel elle jouera en premier. Chaque nouvelle période de jeu commence par une mise au jeu au point central. Le secrétariat de match est responsable de signaler la fin de chaque période de jeu, si le signal de fin ne retentit pas automatiquement. Une sirène ou un autre signal sonore approprié doit être utilisé comme signal de fin. La pause commence dès la fin de la période de jeu qui précède. Les équipes sont responsables d'être revenues sur le terrain et d'être prêtes à jouer au début de la période de jeu suivante.
- III. Le temps de jeu est chronométré de manière effective. Toutefois, en fonction des installations utilisées ou du nombre de matchs joués simultanément, il pourrait être préférable d'utiliser un temps de jeu continu afin de respecter l'horaire établi ou d'autres exigences.
 - a. De manière effective signifie que le chronométrage du temps de jeu est arrêté à chaque fois que le jeu est interrompu par un coup de sifflet des arbitres et qu'il reprend dès que la balle est jouée.
 - b. Les arbitres signalent une interruption de jeu extraordinaire par un triple coup de sifflet. Les arbitres décident de ce qu'ils estiment constituer une interruption extraordinaire. On entend par interruption extraordinaire notamment les situations suivantes : si la balle est endommagée, si des parties de la bande ont été déplacées, si une personne se blesse, si de l'équipement doit faire l'objet d'un contrôle, si des personnes non autorisées pénètrent sur le terrain, si des objets se trouvent sur le terrain, si l'éclairage est partiellement défectueux ou ne fonctionne plus du tout, si le signal de fin a été déclenché par erreur.
 - c. Si des parties de la bande ont été déplacées, le jeu ne doit pas être interrompu tant que la balle ne se trouve pas à proximité de la partie défectueuse de la bande. En cas de blessure, le jeu n'est interrompu que si les arbitres estiment qu'il s'agit d'une blessure sérieuse ou si le/la joueur·euse blessé·e gêne le jeu.
 - d. L'autorité administrative peut définir des exceptions au principe du chronométrage effectif, mais le temps de jeu doit toujours être arrêté lors d'un but marqué, d'une pénalité, d'un tir de pénalité, d'un temps mort ou d'un triple coup de sifflet des arbitres signalant une interruption de jeu extraordinaire. Les deux dernières minutes du temps réglementaire sont toujours chronométrées de manière effective.
 - e. Le temps de jeu est arrêté pendant un tir de pénalité.
 - f. Si le match n'est pas chronométré de manière effective, le temps de jeu s'arrête lors d'un but marqué, lorsque les arbitres décident d'arrêter le temps de jeu. En fonction du temps de jeu, les 2 à 3 dernières minutes de la dernière période seront chronométrées de manière effective.

C.7.2 Temps mort

- I. Un temps mort ne peut être demandé que si le temps de jeu est chronométré de manière effective.
- II. Chaque équipe est autorisée à demander un temps mort pendant le temps de jeu régulier. Celui-ci sera accordé à la prochaine interruption de jeu. Les arbitres signalent l'octroi d'un temps mort par un triple coup de sifflet.
- III. Un temps mort peut être demandé en tout temps par un·e capitaine ou responsable d'équipe, y compris à la suite d'un but marqué ou d'un tir de pénalité. Si un temps mort est demandé durant une interruption, il sera accordé immédiatement. Toutefois, si les arbitres estiment que ce temps mort présente un désavantage pour l'équipe adverse, ils ne l'accorderont qu'à la prochaine interruption. Une demande de temps mort ne peut être retirée qu'après un but marqué.
- IV. Le temps mort commence après un coup de sifflet supplémentaire des arbitres, qui est donné dès que les deux équipes sont près de leur zone de remplacement et que les arbitres sont au secrétariat de match. Après 30 secondes, un nouveau coup de sifflet des arbitres signale la fin du temps mort. Une fois le temps mort terminé, le jeu reprend par la situation standard qui découle de l'interruption de jeu. Un·e joueur·euse pénalisé·e ne peut pas participer à un temps mort.

C.7.3 Prolongation

- I. Si un match pour lequel il doit y avoir une équipe gagnante se termine par une égalité, il sera prolongé jusqu'à un maximum de 5 minutes.
- II. Une pause de 2 minutes est accordée avant le début de la prolongation. Il n'y a pas de changement de camp. Le temps de jeu est chronométré de la même manière que durant le temps réglementaire. La prolongation n'est pas divisée en périodes de jeu. Toutes les pénalités qui n'ont pas entièrement été purgées durant le temps réglementaire se poursuivent pendant la prolongation. S'il y a toujours égalité au score au terme de la prolongation, le résultat du match sera décidé par une séance de tirs au but.
- III. L'équipe qui marque la première remporte le match.





C.7.4 Tirs au but au terme de la prolongation

- I. Trois joueur·euse·s de champ de chaque équipe exécutent chacun·e un tir au but.
- II. S'il y a toujours égalité après cette série, les mêmes joueur·euse·s exécutent chacun·e un tir au but, jusqu'à ce qu'un résultat définitif soit atteint.
- III. Les tirs au but sont exécutés en alternance. Les arbitres décident sur quel but seront exécutés les tirs au but, et l'un·e des arbitres tire à pile ou face en présence des entraîneur·euse·s pour déterminer quelle équipe choisira de tirer en premier ou en second. Le/la capitaine ou un·e responsable d'équipe fournit par écrit aux arbitres et au secrétariat de match les numéros et l'ordre de passage des joueur·euse·s qui exécuteront les tirs au but. Les arbitres veillent à ce que l'ordre de passage soit respecté.
- IV. Dès qu'un résultat définitif est atteint, le match est terminé et l'équipe gagnante est considérée comme ayant remporté le match par un but supplémentaire. Pendant une séance de tirs au but régulière, un résultat définitif est considéré comme atteint quand une équipe mène par un nombre de buts supérieurs au nombre de tirs au but qu'il reste à l'autre équipe. Pendant une séance de tirs au but supplémentaire, un résultat définitif est considéré comme atteint quand une équipe a marqué un but de plus que l'adversaire et que les deux équipes ont exécuté le même nombre de tirs au but. Les tirs au but supplémentaires n'ont pas à être exécutés dans le même ordre que les tirs au but réguliers. Toutefois, un·e joueur·euse ne peut exécuter son troisième tir au but avant que les autres joueur·euse·s désigné·e·s de son équipe n'en aient exécuté au moins deux, et ainsi de suite.
- V. Un·e joueur·euse pénalisé·e peut participer à une séance de tirs au but, à moins de s'être vu infliger une pénalité de match. Si, durant la séance de tirs au but, un·e des joueur·euse·s désigné·e·s commet une infraction entraînant une pénalité, iel sera remplacé·e par un·e joueur·euse de champ qui n'a pas encore été désigné·e jusque-là; le choix de ce/cette joueur·euse revient à l'entraîneur·euse. Si c'est le/la gardien·ne qui se trouve dans une telle situation, iel sera remplacé·e par le/la gardien·ne remplaçant·e. S'il n'y a pas de gardien·ne remplaçant·e, l'équipe doit équiper un·e joueur·euse de champ qui n'a pas encore été désigné·e jusque-là le plus rapidement possible, mais aucune part de ce temps ne peut être utilisée pour un échauffement. Le/la nouveau·elle gardien·ne de but doit être inscrit·e en tant que tel·le sur le rapport de match, et le moment du remplacement doit être indiqué. Si une équipe a moins de cinq joueur·euse·s de champ à disposition, elle n'aura le droit d'exécuter que le nombre de tirs au but correspondant au nombre de joueur·euse·s dont elle dispose. Il en est de même pour l'éventuelle séance de tirs au but supplémentaire.

C.7.5 Buts marqués

I. Buts validés

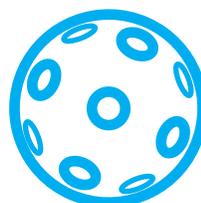
- a. Un but marqué est reconnu comme valable s'il a été marqué correctement et qu'il est confirmé par une mise au jeu au point central.
- b. Tous les buts validés doivent être inscrits sur le rapport de match, avec le temps de jeu, le numéro du/de la buteur-euse et, le cas échéant, celui de son assistant-e. L'assistant-e est un-e joueur-euse de la même équipe qui est directement impliqué-e dans l'action débouchant sur le but marqué. Un-e seul-e assistant-e par but marqué sera inscrit-e sur le rapport de match. Un but marqué durant la prolongation ou à la suite d'un tir de pénalité exécuté après une période de jeu ou à la fin d'un match ne doit pas être confirmé par une mise au jeu. Dans un tel cas, la validation du but marqué se fait par les deux arbitres qui indiquent le point central et par l'inscription du but sur le rapport de match.
- c. Un but validé ne peut plus être refusé.
- d. Si les arbitres sont certain-e-s qu'un but validé n'a pas été marqué correctement, iels devront l'indiquer dans le rapport.

II. Buts marqués correctement

- a. Si la balle a franchi de toute sa circonférence la ligne de but par-devant après avoir été jouée correctement avec le bâton d'un-e joueur-euse de champ et sans que l'équipe en attaque n'ait commis d'infraction entraînant un coup franc ou une pénalité en relation avec le but marqué ou immédiatement auparavant. Il en est de même :
 - Si l'équipe en défense a déplacé le but de sa position initiale et que la balle a franchi la ligne de but par-devant, entre les marquages signalant les poteaux du but et sous la hauteur de la barre transversale imaginaire.
 - Si un but a été marqué contre son camp. On considère qu'un but a été marqué contre son camp quand un-e joueur-euse dirige activement la balle dans son propre but avec son bâton ou son corps. Si l'équipe non fautive marque un but contre son camp pendant une pénalité différée, le but est considéré comme valable.
 - Un but contre son camp sera indiqué sur le rapport de match en inscrivant les initiales « OG ».
- b. Si la balle a franchi de toute sa circonférence la ligne de but par-devant après avoir été jouée avec le corps ou avec le bâton par un-e joueur-euse de l'équipe en défense ou déviée involontairement avec le corps par un-e joueur-euse de l'équipe en attaque et sans que cette dernière n'ait commis d'infraction entraînant un coup franc ou une pénalité en relation avec le but marqué ou immédiatement auparavant.
- c. Le but ne sera pas considéré comme marqué correctement si un-e joueur-euse de l'équipe en attaque dévie volontairement la balle avec le pied juste avant qu'elle ne soit dirigée dans le but. Si un but a été marqué avec un bâton non conforme et que cela n'a été constaté qu'une fois que la balle a déjà franchi la ligne de but, le but est considéré comme valable.
- d. Si un-e joueur-euse qui ne figure pas sur le rapport de match, ou dont le numéro est incorrect, est impliqué-e dans l'action ayant débouché sur le but marqué.
 - Interprétation : Impliqué-e dans l'action signifie que le/la joueur-euse en question a marqué le but ou a fait la passe décisive.

III. Buts marqués incorrectement

- a. Si un·e joueur·euse de l'équipe en attaque a commis une infraction entraînant un coup franc ou une pénalité en relation avec le but marqué ou immédiatement auparavant (signe prescrit pour l'infraction).
 - Interprétation : Il en est de même si une équipe marque un but alors qu'elle joue en surnombre ou avec un·e joueur·euse purgeant une pénalité sur le terrain, ou si un·e joueur·euse de l'équipe en attaque déplace intentionnellement le but de sa position initiale.
- b. Si un·e joueur·euse de l'équipe en attaque dévie volontairement la balle avec une quelconque partie de son corps.
 - Interprétation : Étant donné qu'il ne s'agit pas d'une infraction, le jeu reprendra par une mise au jeu.
- c. Si la balle a franchi la ligne de but pendant ou après un signal.
- d. Une période de jeu ou un match est terminé dès que le signal de fin commence à retentir.
- e. Si la balle pénètre dans le but sans avoir franchi la ligne de but par-devant.
- f. Si un·e gardien·ne lance la balle ou la frappe avec son pied et que celle-ci pénètre dans le but de l'équipe adverse, de manière correcte à d'autres égards. Étant donné qu'il ne s'agit pas d'une infraction, le jeu reprendra par une mise au jeu. La balle doit avoir été touchée par un·e autre joueur·euse ou son équipement avant de franchir la ligne de but.
- g. Si un·e joueur·euse de champ de l'équipe en attaque dévie volontairement la balle avec le pied et que celle-ci pénètre dans le but après avoir été touchée par un·e autre joueur·euse ou son équipement.
 - Interprétation : Étant donné qu'il ne s'agit pas d'une infraction, le jeu reprendra par une mise au jeu.
- h. Si l'équipe fautive marque un but durant une pénalité différée, la pénalité sera alors infligée et le jeu reprendra par une mise au jeu.
- i. Si la balle rebondit sur un·e des arbitres et que celle-ci pénètre directement dans le but.



SECTION D

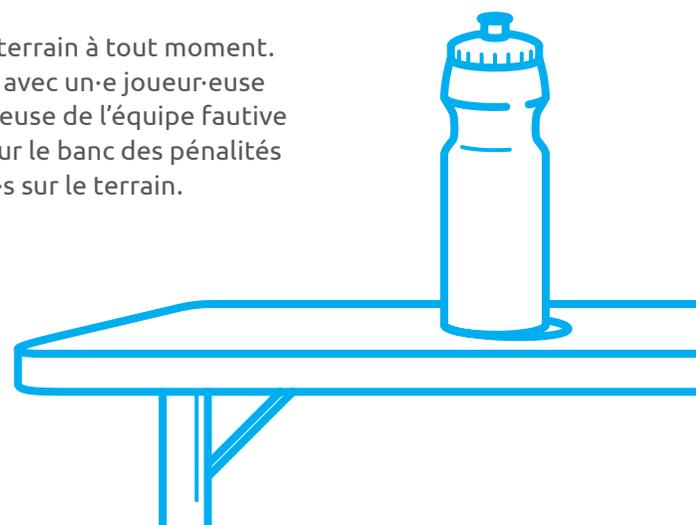
Règles générales applicables à toutes les compétitions en équipe

La liste finale de l'équipe doit être soumise au comité organisateur de la compétition le jour avant le début de la compétition ou à la date indiquée dans le dossier technique de la compétition. Afin d'assurer une participation significative à tous les niveaux de compétition, tous/toutes les joueur·euse·s figurant sur la liste finale de l'équipe doivent participer à chaque match de la compétition. Les athlètes figurant sur la liste finale de l'équipe ne peuvent être exempté·e·s de jouer qu'en raison d'une blessure ou d'une maladie survenue pendant la compétition et confirmée par le personnel médical sur place, ou pour des raisons de comportement confirmées par l'entraîneur·euse en chef et la personne responsable de la compétition.

D.1 Pénalités

D.1.1 Règles générales applicables aux pénalités

- I. Si une infraction entraînant une pénalité est commise, la personne fautive doit être pénalisée.
 - a. Si les arbitres ne parviennent pas à déterminer quel·le joueur·euse doit être pénalisé·e ou si l'infraction a été commise par un·e responsable d'équipe, l'entraîneur·euse désignera un·e joueur·euse de champ, qui n'est pas déjà pénalisé·e, pour purger la pénalité. Si l'entraîneur·euse n'agit pas ainsi ou est lui/elle-même pénalisé·e, les arbitres désigneront le/la joueur·euse de champ qui devra purger la pénalité.
 - b. Toutes les pénalités infligées doivent figurer sur le rapport de match avec le temps de jeu, le numéro du/de la joueur·euse pénalisé·e ainsi que le type de pénalité et le motif de celle-ci. Si une pénalité est infligée pour une infraction liée au jeu, un coup franc est accordé à l'équipe non fautive. Si une pénalité est infligée pour une infraction qui n'est pas liée au jeu, le jeu reprend par une mise au jeu. Si la pénalité est infligée pour une infraction commise pendant une interruption, le jeu reprend par la situation standard qui découle de l'interruption de jeu.
- II. Chaque équipe doit compter au moins trois joueur·euse·s sur le terrain à tout moment. Lorsqu'une pénalité est infligée, l'équipe non fautive peut jouer avec un·e joueur·euse supplémentaire (c'est-à-dire 4 contre 3, 5 contre 3). Un·e joueur·euse de l'équipe fautive remplacera le/la joueur·euse pénalisé·e qui doit prendre place sur le banc des pénalités afin que l'équipe puisse continuer à jouer avec trois joueur·euse·s sur le terrain.



- III.** Un·e joueur·euse pénalisé·e doit prendre place sur le banc des pénalités pendant toute la durée de la pénalité.
- a.** Toutes les pénalités sont considérées terminées une fois le match terminé. Une pénalité, qui n'est pas terminée à la fin du temps réglementaire, se poursuit pendant la prolongation. Un·e joueur·euse pénalisé·e doit prendre place sur le banc des pénalités qui se trouve du même côté de la ligne médiane que son équipe, sauf si le secrétariat de match et les bancs des pénalités se trouvent du même côté du terrain que les zones de remplacement. Un·e joueur·euse pénalisé·e peut quitter le banc des pénalités pendant les pauses ordinaires du match. Un·e joueur·euse pénalisé·e ne peut pas quitter le banc des pénalités pendant la pause entre le temps réglementaire et la prolongation. Un·e joueur·euse pénalisé·e ne peut pas participer à un temps mort. Un·e joueur·euse dont la pénalité est terminée doit immédiatement quitter le banc des pénalités, sauf s'il y a encore d'autres pénalités à purger ou si la pénalité terminée est une pénalité personnelle, ce qui interdit son retour sur le terrain. Un·e gardien·ne dont la pénalité est terminée ne doit pas quitter le banc des pénalités avant la prochaine interruption de jeu.
 - b.** Un·e joueur·euse blessé·e qui se voit infliger une pénalité peut se faire remplacer sur le banc des pénalités par un·e joueur·euse de champ qui n'est pas déjà pénalisé·e. Les numéros des deux joueur·euse·s doivent figurer sur le rapport de match; le numéro du/ de la joueur·euse qui purge effectivement la pénalité doit être inscrit entre parenthèses. Si le/la joueur·euse blessé·e entre sur le terrain avant que sa pénalité ne soit terminée, iel sera sanctionné·e d'une pénalité de match.
 - c.** Si le secrétariat de match envoie un·e joueur·euse pénalisé·e sur le terrain en cours de jeu alors que sa pénalité n'est pas encore terminée, et que l'erreur est remarquée pendant la durée normale de la pénalité, le/la joueur·euse sera renvoyé·e sur le banc des pénalités jusqu'à la fin du temps de pénalité prévu réglementairement. Il n'y aura aucun allongement du temps de pénalité et le/la joueur·euse pourra revenir sur le terrain une fois le temps de la pénalité écoulé.
- IV.** Si un·e gardien·ne se voit infliger une ou plusieurs pénalités de banc de 2 minutes, l'entraîneur·euse désignera un·e joueur·euse de champ qui n'est pas déjà pénalisé·e pour purger la ou les pénalités en question.
- a.** Si un·e gardien·ne se voit infliger une ou plusieurs pénalités de banc mineures de 2 minutes, l'entraîneur·euse désignera un·e joueur·euse de champ, qui n'est pas déjà pénalisé·e pour purger la ou les pénalités en question. Si un·e gardien·ne se voit infliger une pénalité de banc ou une pénalité personnelle, iel devra la purger lui/elle-même.
 - b.** Si le/la gardien·ne doit purger lui/elle-même une pénalité sur le banc des pénalités et qu'il n'y a pas de gardien·ne remplaçant·e, l'équipe doit changer et équiper un·e joueur·euse de champ le plus rapidement possible. Aucune part de ce temps ne peut être utilisée pour un échauffement. Le/la nouveau·elle gardien·ne doit être inscrit·e en tant que tel·le sur le rapport de match, et le moment du remplacement doit être indiqué.
 - c.** Lorsque son temps de pénalité sera écoulé, le/la gardien·ne ne pourra entrer sur le terrain qu'à la prochaine interruption de jeu. L'entraîneur·euse doit donc désigner un·e joueur·euse de champ qui n'est pas déjà pénalisé·e pour accompagner le/la gardien·ne sur le banc des pénalités et revenir sur le terrain lorsque la pénalité de banc sera terminée. Les arbitres et le secrétariat doivent veiller à ce que le/la gardien·ne dont le temps de pénalité est terminé puisse quitter le banc des pénalités à la prochaine interruption de jeu.
- V.** Le temps de pénalité doit être synchronisé avec le temps de jeu.

D.1.2 Pénalité de banc

- I. Une pénalité de banc sanctionne une équipe; le/la joueur·euse pénalisé·e ne peut donc pas être remplacé·e sur le terrain.
- II. Un·e joueur·euse ne peut purger qu'une seule pénalité de banc à la fois, et une équipe ne peut purger que deux pénalités de banc à la fois.
 - a. Les pénalités de banc sont décomptées dans l'ordre où elles ont été infligées. Un·e joueur·euse qui s'est vu infliger une pénalité de banc doit prendre place sur le banc des pénalités à partir du moment où sa pénalité est signalée, même si sa pénalité ne peut pas encore être décomptée.
 - b. Si plusieurs pénalités de banc sont infligées au même moment contre une équipe purgeant déjà une pénalité de banc, l'entraîneur·euse décide laquelle des nouvelles pénalités de banc doit être décomptée en premier. Toutefois, dans un tel cas, les pénalités de banc les plus courtes doivent toujours être décomptées avant les plus longues. Si, durant une pénalité différée, l'équipe se voit infliger une autre pénalité de banc, la pénalité différée d'abord infligée à l'équipe doit être décomptée en premier.
- III. Une équipe dont plus de deux joueur·euse·s se sont vu infliger une pénalité de banc a le droit de continuer à jouer avec trois joueur·euse·s.
- IV. Une équipe doit jouer avec trois joueur·euse·s sur le terrain jusqu'à ce qu'une seule pénalité de banc soit en cours contre cette équipe. Si la pénalité de banc d'un·e joueur·euse est terminée, mais qu'il y a encore plus d'une pénalité de banc en cours contre son équipe, le/la joueur·euse devra rester sur le banc des pénalités jusqu'à la prochaine interruption de jeu ou, si cela se produit plus tôt, jusqu'à la fin de l'avant-dernière pénalité de banc.
- V. Les joueur·euse·s pénalisé·e·s d'une équipe doivent quitter le banc des pénalités dans l'ordre dans lequel leurs pénalités de banc se sont terminées, mais les règles relatives au nombre de joueur·euse·s sur le terrain doivent en tout temps être observées. Les arbitres et le secrétariat doivent veiller à ce qu'un·e joueur·euse dont le temps de pénalité est terminé puisse quitter le banc des pénalités à la prochaine interruption de jeu.
- VI. Si un·e joueur·euse qui s'est vu infliger une pénalité de banc commet d'autres infractions entraînant également des pénalités, toutes ses pénalités seront décomptées les unes après les autres.
 - a. Cela s'applique indépendamment du fait que le décompte de la première pénalité de banc a déjà commencé ou non. Si le décompte d'une pénalité de banc a déjà commencé et que le/la même joueur·euse se voit infliger une pénalité de banc supplémentaire, cela n'a aucune incidence sur le décompte de la première pénalité. Une fois que la nouvelle pénalité a été infligée, le décompte de la première pénalité continue où il en était lorsque la nouvelle pénalité a été signalée.
 - b. Les unes après les autres signifie que la pénalité de banc suivante commence seulement quand la précédente est terminée, sauf si l'équipe s'est vu infliger dans l'intervalle d'autres pénalités de banc dont le décompte n'a pas encore commencé.
 - c. Un nombre illimité de pénalités de banc peuvent être infligées à un·e même joueur·euse. Si un·e joueur·euse se voit infliger une pénalité personnelle, celle-ci commencera seulement quand toutes ses pénalités de banc seront terminées.
 - d. Si un·e joueur·euse se voit infliger une pénalité de banc alors qu'il est en train de purger une pénalité personnelle, dès que la pénalité de banc peut être décomptée, le décompte de la pénalité personnelle sera interrompu jusqu'à ce que celui de la pénalité de banc soit terminé. L'entraîneur·euse désignera un·e joueur·euse de champ qui n'est pas déjà pénalisé·e pour accompagner le/la joueur·euse pénalisé·e sur le banc des pénalités et revenir sur le terrain une fois que la pénalité de banc sera terminée. Si un·e joueur·euse qui est en train de purger une pénalité commet une infraction entraînant une pénalité de match, il convient d'appliquer les règles relatives aux pénalités de match.

D.1.3 Pénalité de banc de 2 minutes

- I. Si l'équipe adverse marque pendant une pénalité de banc de 2 minutes qui est en train d'être décomptée, la pénalité doit se terminer, sauf si l'équipe non pénalisée a un nombre inférieur de joueur-euse-s sur le terrain, ou si les équipes jouent avec le même nombre de joueur-euse-s.
- II. La pénalité ne sera pas terminée si le but est marqué pendant une pénalité différée ou pendant un tir de pénalité infligé pour une infraction entraînant une pénalité. Si une pénalité de banc de 2 minutes est infligée en lien avec un tir de pénalité ou un tir de pénalité différé, les règles relatives aux pénalités appliquées en lien avec un tir de pénalité doivent également être appliquées.
- III. Si une équipe a plus d'une pénalité de banc de 2 minutes, celles-ci doivent se terminer dans le même ordre qu'elles ont été infligées.

D.1.4 Pénalité différée

- I. Tous les types de pénalités, y compris les pénalités de match, peuvent être différés. Une pénalité sera différée si l'équipe non fautive reste en possession de la balle après une infraction entraînant une pénalité. Une seule pénalité peut être différée à la fois, sauf lors d'une situation de but en cours, auquel cas une seconde pénalité peut aussi être différée.
- II. Si une ou plusieurs pénalités différées sont infligées en lien avec un tir de pénalité ou un tir de pénalité différé, les règles relatives aux pénalités appliquées en lien avec un tir de pénalité doivent également être appliquées.
- III. Une pénalité différée implique que l'on donne à l'équipe non fautive la possibilité de poursuivre son offensive jusqu'à ce que l'équipe fautive joue la balle ou en prenne le contrôle, ou jusqu'à ce que le jeu soit interrompu.
 - a. Durant une pénalité différée, l'équipe non fautive doit avoir la possibilité de remplacer son/sa gardien-ne de but par un-e joueur-euse de champ et de poursuivre son offensive. Une pénalité différée doit quand même être infligée au plus tard à la fin de la période de jeu en question. Si le jeu est interrompu parce que l'équipe fautive entre en possession de la balle alors qu'une pénalité est différée, le jeu reprendra par une mise au jeu.
 - b. L'équipe non fautive doit utiliser la pénalité différée pour mener une attaque offensive constructive. Si les arbitres estiment que l'équipe cherche uniquement à perdre du temps, iels doivent avertir les joueur-euse-s. Si l'équipe ne joue toujours pas de manière offensive, le jeu sera interrompu, la pénalité différée sera infligée et le jeu reprendra par une mise au jeu.
 - c. Si la pénalité différée est infligée en raison d'une autre interruption, le jeu reprendra par la situation standard qui découle de l'interruption de jeu.
 - d. Si l'équipe non fautive marque correctement un but durant une pénalité différée, le but sera validé et la dernière pénalité de banc de 2 minutes différée sera retirée. Le but marqué n'aura d'incidence sur aucune autre pénalité.
 - e. Si l'équipe fautive marque un but durant une pénalité différée, le but sera refusé et le jeu reprendra par une mise au jeu. Si l'équipe non fautive marque un but contre son camp, celui-ci sera accordé.

IV. Infractions entraînant une pénalité de banc de 2 minutes

- a. Si un·e joueur·euse, dans l'intention d'en tirer un net avantage ou sans possibilité d'atteindre la balle, frappe, bloque, soulève ou retient un·e adversaire ou le bâton d'un·e adversaire.
- b. Si un·e joueur·euse de champ se sert d'une quelconque partie de son bâton, de son pied ou de la partie inférieure de sa jambe pour jouer la balle au-dessus de la hauteur des hanches.
 - Interprétation : La hauteur des hanches est définie lorsque l'on se tient debout.
- c. Si un·e joueur·euse utilise son bâton de manière imprudente.
 - Interprétation : Ceci inclut lorsqu'un·e joueur·euse fait des mouvements non contrôlés du bâton vers l'avant ou l'arrière ou lorsqu'il soulève son bâton au-dessus de la tête d'un·e adversaire, si cela est considéré comme dangereux ou gênant pour l'adversaire.
- d. Si un·e joueur·euse retient ou pousse un·e adversaire contre la bande ou contre le but.
- e. Si un·e joueur·euse utilise son corps de manière imprudente contre un·e adversaire.
- f. Si un·e entraîneur·euse demande que la courbure de la spatule d'un·e adversaire et que la canne s'avère conforme au règlement (pas de signe). N'importe quel·le joueur·euse de champ devra purger la pénalité.
- g. Si un·e joueur·euse de champ sans bâton prend part au jeu (pas de signe).
 - Interprétation : Cette règle ne s'applique pas à un·e gardien·ne qui prend part au jeu alors qu'il est temporairement considéré·e comme joueur·euse de champ.
- h. Si un·e joueur·euse de champ se trouvant sur le terrain récupère un bâton en dehors de sa propre zone de remplacement (pas de signe).
- i. Si un·e joueur·euse omet de ramasser son bâton cassé ou tombé du terrain et de l'amener dans sa zone de remplacement. Seules les parties clairement visibles du bâton doivent être ramassées par le/la joueur·euse.
- j. Si un·e joueur·euse fait intentionnellement obstruction à un·e adversaire qui n'est pas en possession de la balle.
 - Interprétation : Si un·e joueur·euse qui tente de se placer dans une meilleure position recule contre un·e adversaire ou l'empêche de se déplacer dans la direction dans laquelle iel a l'intention de se rendre, seul un coup franc sera infligé.
- k. Si un·e joueur·euse de champ gêne activement la relance du/de la gardien·ne de l'équipe adverse.
 - Interprétation : Cela n'est considéré comme une infraction que si le/la joueur·euse de champ se trouve à l'intérieur de la zone du/de la gardien·ne (1 m x 2,5 m) ou à moins de 3 m de l'endroit où le/la gardien·ne est entré·e en possession de la balle. Activement signifie que le/la joueur·euse de champ suit les mouvements du/de la gardien·ne ou essaie d'atteindre la balle avec son bâton.
- l. Si un·e joueur·euse ne respecte pas la distance réglementaire de 3 m lors d'un coup franc ou d'une remise en jeu. Cela n'est pas considéré comme une infraction si, lors de l'exécution d'un coup franc ou d'une remise en jeu, les joueur·euse·s adverses tentent de se placer à la distance réglementaire. Si une équipe forme une ligne de défense à une distance insuffisante de l'endroit où doit être exécuté un coup franc ou une remise en jeu, un·e seul·e joueur·euse se verra infliger cette pénalité.
- m. Si un·e joueur·euse de champ allongé·e ou assis·e sur le sol arrête la balle, la joue ou influence l'action du jeu d'une autre manière, dans l'intention de se procurer un net avantage.
- n. Si un·e joueur·euse arrête ou joue la balle avec la main ou le bras.

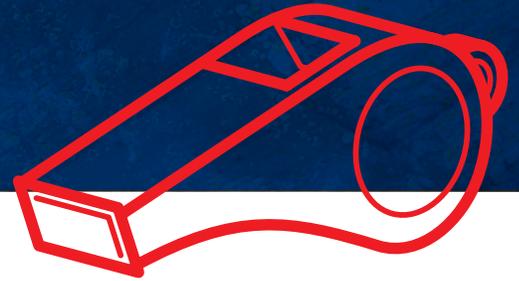
- o.** Si un remplacement incorrect est effectué.
 - Interprétation : Le/la nouveau-elle joueur-euse ne peut pas entrer sur le terrain avant que le/la joueur-euse sortant-e ne soit en train de franchir la bande. Ce n'est toutefois considéré comme une infraction que si cela a une influence sur le jeu. Les remplacements effectués en dehors de la zone de remplacement respective pendant une interruption de jeu sont également considérés comme des remplacements incorrects. Le/la joueur-euse qui est entré-e sur le terrain se verra infliger cette pénalité.
- p.** Si une équipe joue en surnombre sur le terrain. Un-e seul-e joueur-euse se verra infliger cette pénalité.
- q.** Si un-e joueur-euse pénalisé-e :
 - Quitte le banc des pénalités, sans toutefois entrer sur le terrain, avant que sa pénalité ne soit terminée. Refuse de quitter le banc des pénalités alors que sa pénalité est terminée. Entre sur le terrain durant une interruption de jeu avant que sa pénalité ne soit terminée.
 - Le secrétariat de match doit informer les arbitres d'une telle infraction dès que possible. Un-e joueur-euse dont la pénalité est terminée ne doit pas quitter le banc des pénalités si le nombre de pénalités pour son équipe ne le permet pas ou si la pénalité qui vient de se terminer est une pénalité personnelle. Un-e gardien-ne de but dont la pénalité est terminée ne doit pas quitter le banc des pénalités avant la prochaine interruption de jeu. Si un-e joueur-euse dont la pénalité n'est pas encore terminée entre sur le terrain alors que le jeu est en cours; cette infraction sera sanctionnée comme une perturbation planifiée.
- r.** Si un-e joueur-euse commet des infractions répétées entraînant un coup franc. Cela s'applique aux pénalités de courte et de longue durée.
- s.** Si une équipe perturbe systématiquement le jeu en commettant des infractions répétées entraînant un coup franc.
 - Interprétation : Il en est de même si une équipe commet de nombreuses infractions légères dans un laps de temps restreint. Le/la joueur-euse qui a commis la dernière infraction se verra infliger cette pénalité.
- t.** Si un-e joueur-euse retarde intentionnellement le jeu. C'est notamment le cas lorsqu'un-e joueur-euse de l'équipe fautive dégage ou emporte la balle lors d'une interruption de jeu, bloque intentionnellement la balle contre la bande ou contre le but, frappe intentionnellement la balle hors des limites du terrain ou endommage intentionnellement la balle.
- u.** Si une équipe retarde intentionnellement le jeu. Si les arbitres constatent qu'une équipe retarde le jeu, ils doivent si possible en avertir l'entraîneur-euse avant de prendre une quelconque décision. Le/la capitaine désignera un-e joueur-euse de champ qui n'est pas encore déjà pénalisé-e pour purger cette pénalité.
- v.** Si un-e joueur-euse ou responsable d'équipe proteste contre les décisions des arbitres, ou si l'entraînement se fait de manière perturbatrice ou incorrecte à d'autres égards.
 - Il en est de même si l'entraîneur-euse met en doute à maintes reprises et sans motif les décisions des arbitres.
 - Protester contre les décisions des arbitres et entraîner de manière perturbatrice sont des actions considérées comme spontanées et constituent donc des infractions moins graves que le comportement antisportif.
 - Il en est de même si un-e responsable d'équipe pénètre sur le terrain sans autorisation des arbitres. Les arbitres doivent si possible en avertir le/la responsable d'équipe avant d'infliger cette pénalité.

- w.** Si un·e gardien·ne, malgré les avertissements des arbitres, ne remet pas en place un but déplacé.
Interprétation : Le/la gardien·ne est responsable de remettre le but en place dès que possible.
- x.** Si un·e joueur·euse, malgré les avertissements des arbitres, ne corrige pas des pièces non conformes de son équipement personnel (pas de signe).
- y.** Si un·e joueur·euse porte une tenue vestimentaire non conforme (pas de signe).
 - Il en est de même pour les éléments manquants de la tenue vestimentaire et pour les infractions relatives au brassard du/de la capitaine.
 - Les infractions relatives à la tenue vestimentaire ne peuvent entraîner qu'une seule pénalité par équipe et par match. Les autres cas de tenue vestimentaire non conforme seront uniquement consignés dans le rapport à l'autorité administrative.
- z.** Si un·e gardien·ne équipé·e de manière non conforme prend part au jeu (pas de signe). Si un gardien·ne perd involontairement son casque, le jeu sera interrompu et reprendra par une mise au jeu.
- aa.** Si un·e joueur·euse portant un numéro incorrect prend part au match (pas de signe). Le rapport de match doit être corrigé. Les infractions relatives à un numéro incorrect ne peuvent entraîner qu'une seule pénalité par équipe et par match. Les autres cas de cette infraction seront uniquement consignés dans le rapport à l'autorité administrative.



D.1.5 Pénalité de banc majeure

- I.** Une pénalité de banc majeure est composée de deux pénalités de banc qui doivent être purgées l'une après l'autre par le/la joueur·euse fautif·ive.
- II.** Si une pénalité de banc majeure est infligée en lien avec un tir de pénalité ou un tir de pénalité différé, les règles relatives aux pénalités appliquées en lien avec un tir de pénalité doivent également être appliquées.
- III.** Infractions entraînant une pénalité de banc majeure
 - a.** Si un·e joueur·euse de champ utilise son bâton de manière violente ou dangereuse.
 - b.** Si un·e joueur·euse de champ utilise son bâton pour accrocher le corps d'un·e adversaire.
 - c.** Si un·e joueur·euse lance son bâton ou d'autres pièces d'équipement sur le terrain dans le but d'atteindre la balle.
 - d.** Si un·e joueur·euse utilise son corps de manière violente ou dangereuse contre un·e adversaire.



D.1.6 Pénalité personnelle

- I. Une pénalité personnelle ne peut être infligée qu'en combinaison avec une pénalité de banc et ne peut être décomptée tant que la pénalité de banc accompagnante n'est pas terminée. Un nombre illimité de pénalités personnelles peut être décompté simultanément.
 - a. Si un·e joueur·euse se voit infliger une pénalité de banc alors qu'il est en train de purger une pénalité personnelle, dès que la pénalité de banc peut être décomptée, le décompte de la pénalité personnelle sera interrompu jusqu'à ce que celui de la pénalité de banc soit terminé.
 - b. L'entraîneur·euse désignera un·e joueur·euse de champ qui n'est pas déjà pénalisé·e pour accompagner le/la joueur·euse pénalisé·e sur le banc des pénalités et revenir sur le terrain une fois que la pénalité de banc sera terminée.
- II. Une pénalité personnelle ne s'applique qu'au/à la joueur·euse en question; celui/celle-ci peut donc être remplacé·e sur le terrain pendant qu'il purge sa pénalité personnelle.
 - a. L'entraîneur·euse désignera un·e joueur·euse de champ qui n'est pas déjà pénalisé·e pour accompagner le/la joueur·euse pénalisé·e sur le banc des pénalités et revenir sur le terrain une fois que la pénalité de banc sera terminée.
 - b. Lorsque son temps de pénalité personnelle sera écoulé, le/la joueur·euse ne pourra entrer sur le terrain qu'à la prochaine interruption de jeu. Les arbitres et le secrétariat doivent veiller à ce qu'un·e joueur·euse dont le temps de pénalité personnelle est terminé puisse quitter le banc des pénalités à la prochaine interruption de jeu. Un·e responsable d'équipe recevant une pénalité personnelle doit être envoyé·e dans les gradins des spectateur·trice·s pour le reste du match, et l'entraîneur·euse doit désigner un·e joueur·euse de champ qui n'est pas déjà pénalisé·e pour purger la pénalité de banc.

D.1.7 Pénalité personnelle de 10 minutes

- I. Si l'équipe adverse marque un but alors qu'une pénalité personnelle de 10 minutes est en cours, celle-ci ne sera pas annulée.
- II. Infractions entraînant une pénalité de banc de 2 minutes + une pénalité personnelle de 10 minutes
- III. Si un·e joueur·euse ou responsable d'équipe se rend coupable de comportement antisportif. Interprétation : On entend par comportement antisportif un comportement irrespectueux ou non sportif envers les arbitres, les joueur·euse·s, les responsables d'équipe, les officiel·le·s ou les spectateur·trice·s, ou entreprendre toute forme de simulation destinée à tromper les arbitres; le fait de taper ou de donner un coup de pied intentionnellement sur la bande ou sur le but; le fait de lancer son bâton ou d'autres objets, y compris durant une interruption de jeu ou dans la zone de remplacement.

D.1.8 Pénalité de match

- I. Un-e joueur-euse ou responsable d'équipe qui se voit infliger une pénalité de match doit se rendre immédiatement aux vestiaires et ne peut plus prendre part au match.
- II. Il incombe à l'équipe organisatrice de veiller à ce que la personne fautive se rende aux vestiaires et ne revienne pas sur le terrain ni ne se rende dans les gradins, et ce jusqu'à la fin du match, y compris durant une éventuelle prolongation et d'éventuels tirs de pénalité. Toutes les pénalités de match doivent être consignées dans le rapport.
- III. Les infractions commises avant ou après le match et entraînant normalement une pénalité de match doivent être consignées dans le rapport, mais aucune pénalité de banc ne sera infligée dans un tel cas. À l'exception d'un équipement non conforme (qui doit être corrigé par le/la joueur-euse en question avant de prendre part au match), toute infraction commise avant le match et entraînant une pénalité de match entraîne pour la personne en question une interdiction de prendre part au match, y compris à une éventuelle prolongation et à d'éventuels tirs de pénalité.

D.1.9 Pénalité de match technique

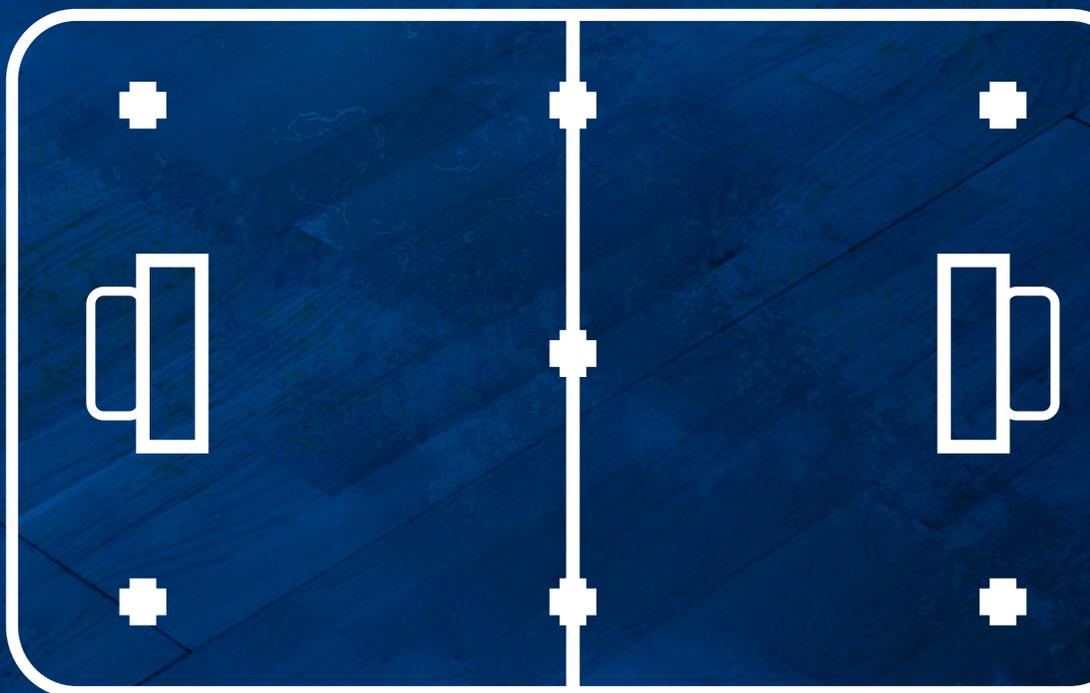
- I. Une pénalité de match technique est toujours accompagnée d'une pénalité de banc majeure.
 - a. L'entraîneur-euse doit désigner un-e joueur-euse qui n'est pas déjà pénalisé-e pour purger la pénalité de banc accompagnante ainsi que d'éventuelles autres pénalités de banc que le/la joueur-euse ou responsable d'équipe qui s'est vu infliger la pénalité de match aurait dû encore purger.
 - b. Toute pénalité personnelle concernant le/la joueur-euse recevant une pénalité de match sera terminée.
- II. Une pénalité de match technique entraîne une exclusion pour le reste du match, mais aucune sanction supplémentaire pour le/la joueur-euse en question.
- III. Infractions entraînant une pénalité de match technique
 - a. Si un-e joueur-euse utilise un bâton non homologué ou un bâton dont la lame est trop courbée. Si un-e gardien-ne utilise un casque non homologué.

- b. Si un-e joueur-euse ou responsable d'équipe prend part au match sans être inscrit-e sur le rapport de match.
- c. Si un-e joueur-euse se rend coupable de comportement antisportif continu ou répété. La pénalité de match remplace la seconde pénalité de banc mineure ainsi que la pénalité personnelle de 10 minutes contre le/la même joueur-euse, mais reste cependant accompagnée d'une pénalité de banc majeure. Continu signifie dans la même action. Répété signifie pour la seconde fois dans le même match.
- d. Si un-e joueur-euse casse un bâton ou d'autres parties d'équipement de manière violente ou dangereuse.
- e. Si un-e joueur-euse attaque un-e adversaire de manière violente.
- f. Si un-e joueur-euse ou responsable d'équipe est impliqué-e dans une mêlée.
- g. Si un-e joueur-euse commet pour la seconde fois dans le même match une infraction entraînant une pénalité de banc majeure.
- h. Si un-e responsable d'équipe se rend coupable de comportement antisportif continu.
- i. Si un-e joueur-euse corrige ou échange une pièce d'équipement qui doit faire l'objet d'un contrôle avant que celui-ci ne soit effectué.
- j. Si un-e joueur-euse ou responsable d'équipe commet une infraction qui a manifestement été planifiée pour perturber le jeu.
- k. Si un-e joueur-euse de champ continue à jouer avec un bâton défectueux ou utilise un bâton dont le manche a été renforcé ou rallongé.
- l. Si un-e joueur-euse ou responsable d'équipe quitte la zone de remplacement ou le banc des pénalités pour participer à une altercation.
- m. Si un-e joueur-euse ou responsable d'équipe est impliqué-e dans une bagarre.
- n. Si un-e joueur-euse ou responsable d'équipe commet ou tente de commettre un acte de brutalité.
- o. Si un-e joueur-euse ou responsable d'équipe se rend coupable de comportement grossieret /ou menaçant.

D.2 Situations standard

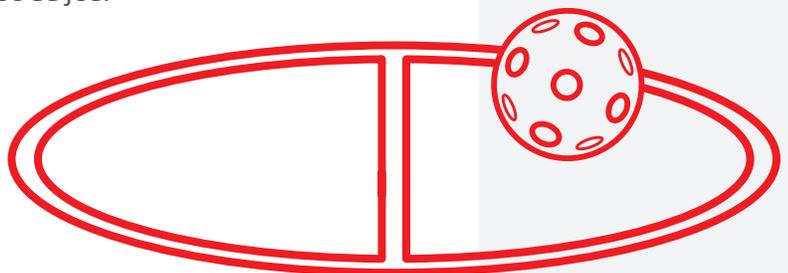
D.2.1 Règles générales lors de situations standard

- I. Après chaque interruption, le jeu reprend par la situation standard qui découle de l'interruption de jeu.
 - Interprétation : Les situations standard sont la mise au jeu, la remise en jeu, le coup franc et le tir de pénalité.
- II. Les arbitres utilisent un coup de sifflet ainsi que les signes prescrits et indiquent le lieu d'exécution de la situation standard. La balle peut être jouée après le coup de sifflet, mais elle doit auparavant être posée au bon endroit et rester immobile.
 - a. Les arbitres doivent d'abord faire le signe indiquant la situation standard, puis celui précisant l'infraction commise. Le signe de l'infraction doit toujours être fait dans le cas de pénalités ou de tirs de pénalité, ou si les arbitres considèrent qu'une telle indication est nécessaire.
 - b. Si les arbitres estiment que cela n'a pas d'influence sur le jeu, il n'est pas obligatoire que la balle soit totalement immobile ni qu'elle soit jouée à l'endroit exact où elle devrait l'être pour un coup franc ou une remise en jeu.
- III. L'exécution d'une situation standard ne doit pas être retardée de manière déraisonnable.
 - Interprétation : Les arbitres décident ce qu'ils estiment être un retard déraisonnable. Si l'exécution d'une situation standard est retardée, les arbitres doivent si possible avertir le/la joueur-euse en question avant d'agir d'une quelconque manière.



D.2.2 Mise au jeu

- I. Une mise au jeu est exécutée au point central avec le bâton au début de chaque période de jeu ainsi que pour confirmer un but marqué.
 - a. Un but marqué durant la prolongation, lors d'un tir de pénalité décidant de l'issue du match ou à la fin d'une période de jeu ne doit pas être confirmé par une mise au jeu.
 - b. Lorsqu'une mise au jeu est exécutée au point central, chaque équipe doit être de son propre côté de la ligne médiane.
- II. Une mise au jeu est exécutée si le jeu a été interrompu, mais qu'il n'est possible d'accorder à une équipe ni une remise en jeu, ni un coup franc, ni un tir de pénalité.
- III. Une mise au jeu est exécutée au point de mise au jeu le plus proche de l'endroit où se trouvait la balle au moment de l'interruption.
- IV. Tous/toutes les joueur·euse·s, à l'exception de ceux/celles exécutant la mise au jeu, doivent immédiatement s'éloigner, sans attendre que les arbitres l'exigent, à une distance minimale de 3 m de la balle, bâton compris.
 - Interprétation : Avant l'exécution d'une mise au jeu, les arbitres doivent s'assurer que les équipes sont prêtes et que tous/toutes les joueur·euse·s ont pris position.
- V. Une mise au jeu est exécutée par un·e joueur·euse de champ de chaque équipe. Les joueur·euse·s doivent faire face au côté court du terrain situé derrière le but adverse et ne doivent pas se toucher avant l'exécution de la mise au jeu. Les pieds doivent être perpendiculaires à la ligne médiane. Chaque joueur·euse doit avoir ses deux pieds à la même distance de cette dernière. Le bâton doit être tenu dans une position normale et avec les deux mains au-dessus de la ligne de limite de prise. Les lames doivent être perpendiculaires à la ligne médiane, de chaque côté de la balle, mais sans la toucher.
 - a. Tenir le bâton dans une position normale signifie de la façon dont le/la joueur·euse le tient durant le match. Le/la joueur·euse de l'équipe en défense choisit de quel côté de la balle iel pose son bâton. Lors d'une mise au jeu exécutée sur la ligne médiane, c'est le/la joueur·euse de l'équipe visiteuse qui effectue ce choix. La balle doit se trouver au centre des deux lames.
 - b. Si un·e joueur·euse participant à la mise au jeu n'obéit pas aux instructions des arbitres, un·e autre joueur·euse qui est sur le terrain l'exécutera à sa place. En cas de litige au sujet de remplacements de joueur·euse·s avant l'exécution d'une mise au jeu, l'équipe visiteuse effectuera son remplacement en premier.
- VI. Un but peut être marqué directement sur une mise au jeu.



D.2.3 Cas entraînant une mise au jeu

- I.** Si la balle a été abîmée involontairement.
- II.** Si la balle ne peut être jouée de manière réglementaire.
 - **Interprétation :** Les arbitres doivent donner aux joueur·euse·s une possibilité raisonnable de jouer la balle avant d'interrompre le jeu.
- III.** Si des parties de la bande ont été déplacées et que la balle se trouve à proximité.
- IV.** Si le but a été déplacé involontairement et ne peut être remis dans sa position initiale dans un délai raisonnable. Le/la gardien·ne est responsable de remettre le but en place dès que possible.
- V.** Si un·e joueur·euse se blesse gravement ou si un·e joueur·euse blessé·e gêne le jeu.
 - a.** **Interprétation :** Les arbitres décident ce qu'ils estiment être une blessure grave, mais à partir du moment où ils soupçonnent une telle blessure, le jeu doit être immédiatement interrompu.
- VI.** Si une situation anormale se présente durant le match. Les arbitres décident ce qu'ils estiment être une situation anormale. Le jeu doit cependant toujours être interrompu si une personne non autorisée entre sur le terrain, si un objet se trouve sur le terrain, si l'éclairage est partiellement ou totalement défectueux, si le signal de fin est déclenché par erreur, ou encore si un·e arbitre est touché·e par la balle et que cela a une incidence significative sur le jeu.
- VII.** Si un but marqué est refusé alors qu'aucune infraction entraînant un coup franc n'a été commise. Il en est de même si la balle est entrée dans le but sans avoir franchi la ligne de but par-devant.
- VIII.** Si un tir de pénalité ne se termine pas par un but marqué. Il en est de même si le tir de pénalité a été exécuté de manière incorrecte.
- IX.** Si une pénalité différée est infligée parce que l'équipe fautive prend et contrôle la balle. Il en est de même si les arbitres estiment que l'équipe non fautive cherche uniquement à perdre du temps.
- X.** Si une pénalité est infligée pour une infraction qui n'est pas liée au jeu, mais qui est commise ou remarquée pendant le jeu. Il en est de même si un·e joueur·euse pénalisé·e entre sur le terrain avant que sa pénalité ne soit terminée.
- XI.** Si les arbitres ne parviennent pas à déterminer en faveur de quelle équipe une remise en jeu ou un coup franc doit être accordé. Il en est de même si des joueur·euse·s des deux équipes commettent simultanément une infraction.
- XII.** Si les arbitres estiment que leur décision est erronée.



D.2.4 Remise en jeu

- I. Si la balle quitte le terrain, une remise en jeu est accordée à l'équipe non fautive. On entend par « équipe fautive » l'équipe dont un·e joueur·euse ou l'équipement d'un·e joueur·euse a touché la balle en dernier avant que celle-ci quitte le terrain. Il en est de même si la balle se trouve sur le filet du but, qu'un·e joueur·euse donne un coup sur le filet sans toucher la balle et que celle-ci sort du terrain.
- II. Une remise en jeu doit être exécutée à l'endroit où la balle a quitté le terrain, à une distance de 1,5 m de la bande, mais jamais derrière le prolongement imaginaire de la ligne de but.
 - a. Si les arbitres estiment que cela n'a pas d'influence sur le jeu, il n'est pas obligatoire que la balle soit totalement immobile ni qu'elle soit jouée à l'endroit exact où elle devrait l'être. Une remise en jeu peut être exécutée à moins de 1,5 m de la bande, si cela procure un avantage à l'équipe exécutant la remise en jeu.
 - b. Si la balle quitte le terrain derrière le prolongement imaginaire de la ligne de but, la remise en jeu sera exécutée au point de mise au jeu le plus proche. Si la balle touche le plafond ou un objet au-dessus du terrain, la remise en jeu sera exécutée à 1,5 m de la bande, à la même distance de la ligne médiane que l'élément touché.
- III. Les adversaires doivent immédiatement s'éloigner, sans attendre que les arbitres l'exigent, à une distance minimale de 3 m de la balle, bâton compris. Le/la joueur·euse exécutant la remise en jeu n'est pas obligé·e d'attendre que les adversaires se soient placé·e·s à une distance suffisante, et si la balle est jouée alors que les adversaires tentent de se placer correctement, cela n'est pas considéré comme une infraction.
- IV. La balle doit être jouée avec le bâton. Elle doit être frappée proprement, sans être traînée, conduite ou soulevée avec le bâton.
- V. Le/la joueur·euse exécutant la remise en jeu n'est pas autorisé·e à toucher la balle une seconde fois avant qu'elle n'ait été touchée par un·e autre joueur·euse ou l'équipement d'un·e autre joueur·euse.
- VI. Un but peut être marqué directement sur une remise en jeu.

D.2.5 Cas entraînant une remise en jeu

- I. Si la balle passe par-dessus la bande ou touche le plafond ou n'importe quel objet se trouvant au-dessus du terrain.

D.2.6 Coup franc

- I. Si une infraction entraînant un coup franc est commise, un coup franc est accordé à l'équipe non fautive.
 - a. Lors d'infractions entraînant un coup franc, la règle de l'avantage doit être appliquée chaque fois que cela est possible.
 - b. La règle de l'avantage implique que si l'équipe non fautive est encore en possession de la balle après une infraction, il faut lui donner la possibilité de continuer à jouer si cela la place dans une situation plus favorable que l'octroi d'un coup franc. Si, alors qu'un avantage a été accordé, le jeu est interrompu parce que l'équipe non fautive perd la balle, le coup franc sera exécuté à l'endroit de la dernière infraction.
- II. Un coup franc doit être exécuté à l'endroit de l'infraction, mais jamais derrière le prolongement imaginaire de la ligne de but ni à moins de 3,5 m de la zone du/de la gardien-ne.
 - Interprétation : Si les arbitres estiment que cela n'a pas d'influence sur le jeu, il n'est pas obligatoire que la balle soit totalement immobile ni qu'elle soit jouée à l'endroit exact où elle devrait l'être. Un coup franc prononcé pour une infraction commise à moins de 1,5 m de la bande peut être exécuté à cette distance. Un coup franc prononcé pour une infraction commise derrière le prolongement imaginaire de la ligne de but sera exécuté au point de mise au jeu le plus proche. Un coup franc prononcé pour une infraction commise à moins de 3,5 m de la zone du/de la gardien-ne doit être reculé à cette distance en suivant une ligne imaginaire tirée depuis le centre de la ligne de but et passant par l'endroit de l'infraction. Dans un tel cas, l'équipe en défense a le droit de former une ligne de défense directement devant la zone du/de la gardien-ne. L'équipe en attaque n'est pas obligée d'attendre que la ligne de défense soit formée pour exécuter le coup franc et a le droit de placer ses propres joueur-euse-s devant la ligne de défense de l'équipe adverse.
- III. Les adversaires doivent immédiatement s'éloigner, sans attendre que les arbitres l'exigent, à une distance minimale de 3 m de la balle, bâton compris.
- IV. Le/la joueur-euse exécutant le coup franc n'est pas obligé-e d'attendre que les adversaires se soient placé-e-s à une distance suffisante, et si la balle est jouée alors que les adversaires tentent de se placer correctement, cela n'est pas considéré comme une infraction.
- V. La balle doit être jouée avec le bâton. Elle doit être frappée proprement, sans être traînée, conduite ou soulevée avec le bâton.
- VI. Le/la joueur-euse exécutant le coup franc n'est pas autorisé-e à toucher la balle une seconde fois avant qu'elle n'ait été touchée par un-e autre joueur-euse ou l'équipement d'un-e autre joueur-euse.
- VII. Un but peut être marqué directement sur un coup franc.

D.2.7 Infractions entraînant un coup franc

- I.** Si un-e joueur-euse, tout en ayant la possibilité d'atteindre la balle, frappe, bloque, soulève, tape du pied ou retient le bâton d'un-e adversaire ou frappe le corps d'un-e adversaire.
 - Interprétation : Cela ne constitue toutefois pas une infraction si les arbitres estiment que le/la joueur-euse a joué la balle correctement avant de frapper le bâton de l'adversaire.
- II.** Si un-e joueur-euse de champ soulève la lame de son bâton au-dessus de la hauteur des hanches en arrière du corps avant de frapper la balle ou en avant du corps en terminant son mouvement après avoir joué la balle. Cela s'applique également aux feintes de tir. Il est permis de soulever son bâton au-dessus de la hauteur des hanches à la fin du mouvement si aucun-e autre joueur-euse ne se trouve à proximité et qu'il n'y a aucun risque de toucher qui que ce soit. La hauteur des hanches est définie lorsque l'on se tient debout.
- III.** Si un-e joueur-euse de champ se sert d'une quelconque partie de son bâton ou de son pied pour jouer ou essayer de jouer la balle au-dessus de la hauteur du genou.
 - Interprétation : Arrêter la balle avec la cuisse n'est pas considéré comme jouer la balle au-dessus de la hauteur du genou, sauf si cela est considéré comme dangereux. La hauteur du genou est définie lorsque l'on se tient debout.
- IV.** Si un-e joueur-euse de champ place son bâton, son pied ou sa jambe entre les jambes ou entre les pieds d'un-e adversaire.
- V.** Si un-e joueur-euse en possession de la balle ou tentant d'atteindre celle-ci gêne ou pousse un-e adversaire de toute autre manière qu'épaule contre épaule.
- VI.** Si un-e joueur-euse en possession de la balle, tentant d'atteindre celle-ci ou essayant de prendre une position plus favorable recule contre un-e adversaire ou empêche un-e adversaire de se déplacer dans la direction dans laquelle il a l'intention de se rendre. Il en va de même si l'équipe en attaque empêche ou gêne la formation d'une ligne de défense lors d'un coup franc exécuté à 3,5 m de la zone du/de la gardien-ne.
- VII.** Si un-e joueur-euse de champ pénètre dans la zone du/de la gardien-ne.
 - a.** Un-e joueur-euse est autorisé-e à traverser la zone du/de la gardien-ne si les arbitres estiment que cela n'a aucune influence sur le jeu et que le/la gardien-ne n'est pas gêné-e dans ses actions.
 - b.** Un tir de pénalité sera toujours prononcé si, lors d'un coup franc en faveur de l'équipe adverse tiré immédiatement en direction du but, un-e joueur-euse de l'équipe en défense se trouve dans la zone du/de la gardien-ne, dans le but ou, si le but a été déplacé, dans la surface dans laquelle le but devrait normalement se trouver.
 - c.** On considère qu'un-e joueur-euse de champ a pénétré dans la zone du/de la gardien-ne si une quelconque partie de son corps touche le sol à l'intérieur de la zone du/de la gardien-ne. Un-e joueur-euse de champ qui a seulement son bâton dans la zone de but n'est pas considéré-e comme ayant pénétré dans la zone du/de la gardien-ne. Les lignes de la zone du/de la gardien-ne font partie intégrante de celle-ci.
- VIII.** Si un-e joueur-euse de champ déplace intentionnellement le but de l'équipe adverse.
- IX.** Si un-e joueur-euse de champ gêne passivement la relance du/de la gardien-ne.
 - a.** Cela n'est considéré comme une infraction que si le/la joueur-euse de champ se trouve à l'intérieur de la zone de but ou à moins de 3 m de l'endroit où le/la gardien-ne est entré-e en possession de la balle.
 - b.** Passivement signifie que cette action est involontaire ou que le/la joueur-euse de champ reste immobile.
- X.** Si un-e joueur-euse de champ saute et arrête la balle.
- XI.** Par sauter, on entend que les deux pieds du/de la joueur-euse quittent complètement le sol. Courir n'est pas considéré comme sauter.
- XII.** Un-e joueur-euse peut sauter par-dessus la balle s'il ne la touche pas.
- XIII.** Si un-e joueur-euse de champ joue la balle depuis l'extérieur du terrain (pas de signe).
 - a.** À l'extérieur du terrain signifie que le/la joueur-euse a un ou deux pieds en dehors du terrain.

- b. Si un·e joueur·euse joue la balle depuis l'extérieur du terrain pendant un remplacement, cette infraction sera sanctionnée comme surnombre.
 - c. Si un·e joueur·euse joue la balle depuis la zone de remplacement sans aucun rapport avec un remplacement, cette infraction sera sanctionnée comme une perturbation planifiée. Il est permis de courir en dehors du terrain, mais la balle ne doit pas être jouée depuis cet endroit.
- XIV.** En 6 contre 6 : si le/la gardien·ne quitte entièrement la zone de but pendant une relance.
- XV.** En 4 contre 4 : si le/la gardien·ne quitte entièrement la zone du/de la gardien·ne (1 m x 2,5 m).
- a. Dans un tel cas, le/la gardien·ne n'est pas considéré·e comme un·e joueur·euse de champ. On considère qu'un·e gardien·ne a complètement quitté sa zone de but lorsqu'aucune partie de son corps n'est en contact avec le sol à l'intérieur de la zone de but. On considère que la relance a été effectuée dès que le/la gardien·ne relâche la balle. Si le/la gardien·ne quitte la zone de but après cette action, cela n'est pas considéré comme une infraction. Cette règle s'applique également si le/la gardien·ne récupère la balle à l'intérieur de la zone de but et que son corps entier glisse ensuite en dehors de la zone de but.
 - b. Les lignes font partie intégrante de la zone de but.
- XVI.** Si un·e gardien·ne lance ou tape la balle du pied au-delà de la ligne médiane. Cela n'est considéré comme une infraction que si la balle n'a touché ni le sol, ni la bande, ni un·e autre joueur·euse ou une partie de l'équipement d'un·e autre joueur·euse avant de franchir la ligne médiane de toute sa circonférence.
- XVII.** Si l'exécution d'une mise au jeu, d'une remise en jeu ou d'un coup franc est incorrecte ou est retardée intentionnellement. C'est notamment le cas si l'équipe non fautive éloigne la balle lors de l'interruption de jeu, ou si la balle est traînée, conduite ou soulevée avec le bâton. Si une remise en jeu ou un coup franc est exécuté à un endroit incorrect ou si la balle est jouée alors qu'elle n'est pas immobile, la remise en jeu ou le coup franc peut être exécuté à nouveau. Si les arbitres estiment que cela n'a pas d'influence sur le jeu, il n'est pas obligatoire que la balle soit totalement immobile ni qu'elle soit jouée à l'endroit exact où elle devrait l'être.
- XVIII.** Si un·e gardien·ne garde la balle sous son contrôle pendant plus de 3 secondes. Si le/la gardien·ne pose la balle au sol et la reprend ensuite, on considère que la balle a été sous son contrôle pendant toute cette durée.
- XIX.** Si un·e gardien·ne reçoit une passe d'un·e joueur·euse de champ de la même équipe.
- a. Cela n'est considéré comme une infraction que si les arbitres estiment que la balle a été jouée intentionnellement. Recevoir une passe signifie que le/la gardien·ne touche la balle avec les mains ou les bras, même s'il a auparavant touché ou arrêté la balle avec une quelconque autre partie de son corps. Un·e gardien·ne peut recevoir une passe d'un·e joueur·euse de la même équipe s'il se trouve entièrement en dehors de la zone de but lorsqu'il reçoit la balle et est donc considéré·e comme un·e joueur·euse de champ à ce moment-là. Si un·e gardien·ne quitte entièrement la zone de but, arrête la balle, revient dans la zone de but et prend la balle, cela n'est pas considéré comme une passe au/à la gardien·ne.
 - b. Une passe au/à la gardien·ne n'est pas considérée comme une situation de but et ne peut donc jamais entraîner un tir de pénalité.
- XX.** Si une pénalité est infligée pour une infraction commise lorsque le jeu est en cours (signe prescrit).
- XXI.** Si un·e joueur·euse retarde le jeu. Cela s'applique notamment lorsqu'un·e joueur·euse en possession de la balle, dans l'objectif de faire perdre du temps, se place contre la bande ou contre le but, de telle manière qu'il est impossible pour l'adversaire d'atteindre la balle correctement. Les arbitres doivent si possible avertir le/la joueur·euse en question avant de prendre une quelconque décision.
- XXII.** Une pénalité de 2 minutes sera infligée à une équipe qui retarde le jeu.
- XXIII.** Si un·e joueur·euse de champ joue la balle avec la tête, un coup franc est accordé à l'équipe non fautive.
- XXIV.** Si une pénalité différée est infligée parce que l'équipe fautive joue la balle ou en prend le contrôle.

D.2.8 Tir de pénalité

- I. Si une infraction entraînant un tir de pénalité est commise, un tir de pénalité est accordé à l'équipe non fautive.
- II. Un tir de pénalité est exécuté depuis le point central. Le premier contact avec la balle doit se faire avec le bâton.
- III. Tous/toutes les joueur·euse·s, à l'exception du/de la joueur·euse exécutant le tir de pénalité et du/de la gardien·ne de but de l'équipe en défense, doivent se trouver dans leur zone de remplacement durant toute l'exécution du tir de pénalité. Au début du tir de pénalité, le/la gardien·ne doit se trouver dans la zone du/de la gardien·ne.
 - a. Le/la gardien·ne ne peut pas être remplacé·e par un·e joueur·euse de champ. Si le/la gardien·ne commet une infraction durant le tir de pénalité, un nouveau tir de pénalité sera accordé et le/la gardien·ne sera sanctionné·e en fonction de l'infraction qu'il a commise.
 - b. Si un·e autre joueur·euse de l'équipe fautive commet une infraction durant le tir de pénalité, un nouveau tir de pénalité sera accordé. Cette infraction sera sanctionnée comme une perturbation planifiée.
 - c. Un·e joueur·euse qui s'est vu infliger une pénalité de banc doit être assis·e sur le banc des pénalités pendant toute la durée du tir de pénalité.
- IV. Le/la joueur·euse exécutant le tir de pénalité peut jouer la balle autant de fois qu'il le désire, mais doit se trouver dans un mouvement continu vers l'avant, en direction du but. Dans un mouvement continu signifie que le/la joueur·euse et la balle ne doivent pas s'arrêter ni s'éloigner du but en même temps.
- V. Le temps de jeu est arrêté pendant toute la durée du tir de pénalité. Un mouvement vers l'avant signifie de s'éloigner de la ligne médiane. Si la balle touche la partie frontale du but puis le/la gardien·ne, et franchit la ligne de but par-devant, le but marqué sera validé. Si la balle est tirée vers l'arrière au tout début du tir de pénalité, le tir de pénalité doit être interrompu et recommencé depuis le début.
- VI. Si une pénalité de banc de 2 minutes est infligée en lien avec un tir de pénalité, cette pénalité de banc de 2 minutes doit figurer sur le rapport de match seulement si le tir de pénalité ne se termine pas par un but marqué. Le/la joueur·euse pénalisé·e doit être assis·e sur le banc des pénalités pendant toute la durée du tir de pénalité.

