



EHBA

REGLES 2018

révision **20230501**

Traduction de la version équivalente en anglais

En cas de litige, se référer à EHBA et au document en version originale

Traduction mai 2023 :
Quentin Bouchard

Validation EHBA :
Alejandro Carrillo

Table des matières

Section 1 : Équipes, joueurs et équipements	3
Section 2 : Installations de jeu.....	5
Figures – Crease et lignes principales.....	7
Section 3 : Officiels	9
Section 4 : Action sur la balle	12
Section 5 : Déroulement du jeu.....	14
Section 6 : Fautes	20
Section 7 : Pénalités	27
Section 8 : Procédure de pénalité	29

Section 1 : Équipes, joueurs et équipements

1.1 Taille d'équipe

1.1.1 Format 3v3

- 1.1.1.1 L'équipe est composée de trois (3) joueurs.

1.1.2 Format Quads

- 1.1.2.1 L'équipe est composée de quatre (4) joueurs.

1.1.3 Format Squad

- 1.1.3.1 L'équipe peut être composée de quatre (4), cinq (5), ou six (6) joueurs.
 - 1.1.3.1.1 Une équipe ne peut présenter que cinq joueurs pour un match.
 - 1.1.3.1.1.1 Les joueurs doivent être sélectionnés avant le match et déclarés à l'arbitre assistant.

1.2 Capitaine d'équipe

- 1.2.1 Chaque équipe doit désigner un capitaine pour toute la durée du match.
- 1.2.2 Si le capitaine est exclu du match, l'équipe devra en désigner un nouveau et le déclarer auprès de l'arbitre assistant.
- 1.2.3 Les capitaines d'équipes sont responsables de transmettre les informations des officiels à leur équipe.
- 1.2.4 Les capitaines d'équipe sont autorisés à interagir avec l'arbitre principal uniquement pendant les arrêts de jeu à propos des remplacements, d'un désaccord concernant une pénalité, de l'équipement ou de tout autre sujet ayant trait au jeu dans la limite du raisonnable.
 - 1.2.4.1 Les capitaines d'équipes ne sont pas autorisés à interagir avec l'arbitre principal lors du jeu et/ou depuis l'extérieur du court.

1.3 Équipements

1.3.1 Tenues

- 1.3.1.1 Chaque équipe doit porter une tenue de couleur identique, contrastant avec la tenue de leur adversaire.
- 1.3.1.2 Sur demande de l'arbitre principal, les équipes devront porter leur seconde tenue avant le début du match.
 - 1.3.1.2.1 Si une équipe n'a pas de seconde tenue, elle devra porter des chasubles.

1.3.2 Équipement de sécurité

- 1.3.2.1 Dès lors qu'un joueur est sur le court, il doit porter un casque certifié pour le sport.
- 1.3.2.2 Les gants, les protections de genoux ou de coudes, les protections faciales et les autres types de protection ne sont pas obligatoires mais encouragées.

1.3.3 Maillets

1.3.3.1 Shaft (bâton)

- 1.3.3.1.1 Le *shaft* doit être constitué d'un alliage de métal ou d'un matériau composite qui ne puisse pas éclater ou se fendre et qui ne soit pas susceptible de rompre dans une phase de jeu normale.
- 1.3.3.1.2 L'extrémité supérieure du *shaft* doit être bouchée.
- 1.3.3.1.3 L'extrémité basse du *shaft* ne doit pas dépasser de la tête de maillet de plus de 3mm.

1.3.3.2 Tête de Maillet

- 1.3.3.2.1 La tête de maillet doit être constituée d'un matériau qui ne se brise pas, qui ne casse pas et qui ne s'use pas de manière à former un bord tranchant.
- 1.3.3.2.2 La tête de maillet doit avoir une forme allongée et seulement deux (2) extrémités.
- 1.3.3.2.3 La tête de maillet doit être fixée au bout du *shaft* en toute sécurité.
- 1.3.3.2.4 La longueur maximum de la tête de maillet ne peut pas dépasser 150 +/- 4mm 130mm à ses extrémités les plus éloignées.

1.3.3.2.5 Le diamètre extérieur de la tête de maillet ne peut pas dépasser $65 \pm 0.5\text{mm}$ à son point le plus large.

1.3.3.2.6 Le diamètre d'un quelconque trou à son bord le plus extérieur dans la tête de maillet ne peut pas dépasser 59mm $58 \pm 0.5\text{mm}$.

1.3.3.2.6.1 L'épaisseur minimum de la paroi entre le diamètre extérieur de la tête de maillet et le diamètre à son bord le plus extérieur du trou est de 1mm .

1.3.3.3 Grips

1.3.3.3.1 Les maillets doivent être équipés d'un grip de manière à pouvoir être tenus fermement.

1.3.4 Vélos

1.3.4.1 Tous les vélos doivent être équipés d'au moins un système de freinage à main.

1.3.4.2 Les guidons ne peuvent pas excéder $700 \pm 10\text{mm}$ 710mm de largeurs à ses extrémités, poignées et bouchons inclus.

1.3.4.2.1 Les extrémités des guidons doivent être bouchées.

1.3.4.3 Toute forme tranchante ou pointue doit être supprimée ou recouverte en toute sécurité.

1.3.4.3.1 Les disques de freins doivent être protégés.

1.3.4.3.2 Tout pignon ou plateau doit être couvert d'une chaîne ou être couvert de manière à ne pas être directement exposé.

1.3.4.3.3 Les colliers de serrage doivent être laissés non coupés ou être coupés de manière à ne laisser aucune forme tranchante.

1.3.4.3.4 Les axes filetés dépassant des écrous doivent être coupés à ras ou couverts.

1.3.4.3.5 Les guides de câbles, les plots V-brake non utilisés ou tout autre élément tranchant soudé au cadre doivent être retirés ou couverts.

1.3.4.3.6 Toutes les parties recouvertes doivent être validées par l'arbitre référent.

1.3.4.4 Tous les accessoires pouvant empêcher le passage de la balle (porte bagage, garde boue, porte bidon...) sont interdits.

1.3.4.4.1 Les *wheel covers* (protection de roues), les *disc guards* (protège-disques) et les protège-plateaux sont autorisés.

Section 2 : Installations de jeu

2.1 Court (terrain)

2.1.1 Taille

- 2.1.1.1 La longueur du *court* doit être comprise entre 35+/-0.5m et 45+/-0.5m.
La largeur du *court* doit être comprise entre 18+/-0.5m et 25+/-0.5m.

2.1.2 Boards (parois)

- 2.1.2.1 Le *court* doit être entouré d'un périmètre, *boards*, solidement fixées entre elles de façon sûre.
- 2.1.2.2 La hauteur des *boards* doit être d'au moins 1.2+/-0.2m.
 - 2.1.2.2.1 En cas de *boards* plus basse, l'arbitre réfèrent peut modifier les règles concernant les contacts physiques et le jeu hors balle.
- 2.1.2.3 Il ne doit y avoir aucune ouverture sur le périmètre permettant le passage de la balle, d'une partie du corps d'un joueur ou de son équipement.

2.1.3 Portes

2.1.3.1 Format 3v3

- 2.1.3.1.1 Il doit y avoir au moins une entrée sur le *court*.
 - 2.1.3.1.1.1 Si deux entrées sont disponibles, elles doivent être symétriques par rapport à la ligne de milieu du *court*.

2.1.3.2 Format Quads

- 2.1.3.2.1 Il doit y avoir au moins une entrée sur le *court*.
 - 2.1.3.2.1.1 Si une seule et unique entrée est disponible ou si les entrées ne sont pas symétriques par rapport à la ligne centrale du *court*, ou non accessibles de la même manière pour l'entrée ou la sortie des joueurs, une équipe peut demander un time-out de remplacement comme défini en [5.13.1](#).
 - 2.1.3.2.1.2 Sur un *court* avec deux (2) entrées symétriques par rapport à la ligne centrale, un arc de cercle de $3 \pm 0.25\text{m}$ doit être tracé au sol autour de chaque porte afin de matérialiser les zones de transition lors des changements de joueurs.

2.1.3.3 Format squad

- 2.1.3.3.1 Il doit y avoir 2 entrées sur le *court*, symétriques par rapport à la ligne de milieu du *court*.
- 2.1.3.3.2 Un arc de cercle de $3 \pm 0.25\text{m}$ doit être tracé au sol autour de chaque porte afin de matérialiser les zones de transition lors des changements de joueurs.

2.1.4 Lignes

- 2.1.4.1 Toutes les lignes doivent avoir une largeur de 5cm au maximum.
- 2.1.4.2 Le *court* doit être segmenté, sur la largeur complète par :
 - Une ligne de milieu de *court*,
 - Deux lignes de but.
- 2.1.4.2.1 Le point central du *court* doit être matérialisé afin d'y placer la balle pour les joutes.
- 2.1.4.3 Les lignes de but doivent être parallèles aux *boards* de fond de *court*, à une distance comprise entre 3 et 4.5m de ces dernières.
 - 2.1.4.3.1 La distance entre les lignes de but ne peut pas être inférieure à 29+/-0.5m.
- 2.1.4.4 La position des cages doit être centrée par rapport à la largeur et matérialisée sur les lignes de but. Cette matérialisation définit la *goalmouth*, soit l'ouverture de la cage ou l'espace entre les poteaux.
 - 2.1.4.4.1 La ligne de position des cages, pour chaque poteau doit être perpendiculaire à la ligne de but, $10 \pm 1\text{ cm}$ en direction du centre du *court* et $20 \pm 1\text{ cm}$ vers le fond du *court*. Ces lignes définissent la *goalmouth*.

- 2.1.4.4.2 La position de ces lignes doit correspondre aux dimensions de la *goalmouth* à partir de l'intérieur des poteaux car elles servent de référence en cas de déplacement des cages.

2.1.5 Zone de tap-in

- 2.1.5.1 Deux (2) lignes doivent être matérialisées sur les *boards* de chaque côté du court et de chaque côté de la ligne centrale. Ces lignes désignent la zone de *tap-in*.
- 2.1.5.2 Ces lignes seront à $0.75 \pm 0.10\text{m}$ de chaque côté de la ligne de centre.

2.1.6 Crease (zone de but)

- 2.1.6.1 Une zone sera matérialisée devant la cage et sera désignée comme la *crease*.
- 2.1.6.2 La dimension de la *crease* est un demi-cercle de $3 \pm 0.1\text{m}$ de rayon à partir du centre de la cage, coupé à $1.25 \pm 0.1\text{m}$ de chaque marquage des poteaux. Voir [Figure 1](#).
- 2.1.6.2.1 La *crease* peut être dessinée uniquement par des traits droits comme sur la [Figure 2](#).

2.2 Cages

- 2.2.1 Les cages doivent avoir des filets.
- 2.2.2 Les cages doivent avoir une barre transversale rigide au-dessus de la ligne de but.
- 2.2.3 Les cages sont positionnées face à face sur les marques des poteaux tracées sur la ligne de but.
- 2.2.4 La cage a une largeur de $185 \pm 5\text{ cm}$, mesurée à l'intérieur des poteaux.
- 2.2.5 La cage a une hauteur de $90 \pm 5\text{ cm}$ mesurée du sol au-dessous de la barre transversale.
- 2.2.6 La cage a une profondeur de $80 \pm 15\text{cm}$, mesurée du centre de la ligne de but.

2.3 Balles

- 2.3.1 Les balles doivent avoir un diamètre de $67 \pm 2\text{ mm}$.
- 2.3.2 Les balles doivent peser $70 \pm 5\text{g}$.
- 2.3.3 Les balles doivent être constituées d'un matériau peu rebondissant et résistant aux impacts.
- 2.3.3.1 La dureté du matériau doit être adaptée aux conditions de température.

Figures – Crease et lignes principales

Figure 1. Crease

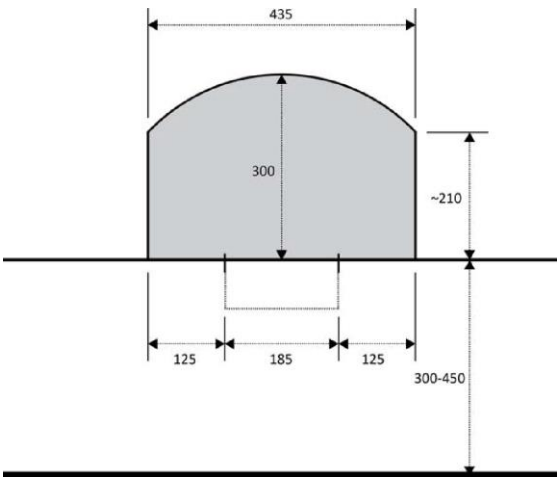


Figure 2. Crease – Version Alternative

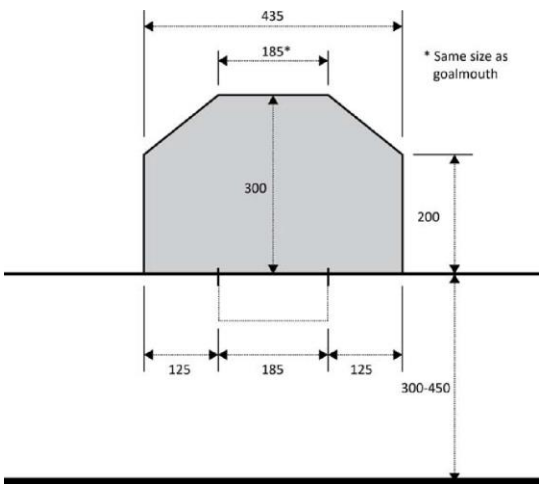
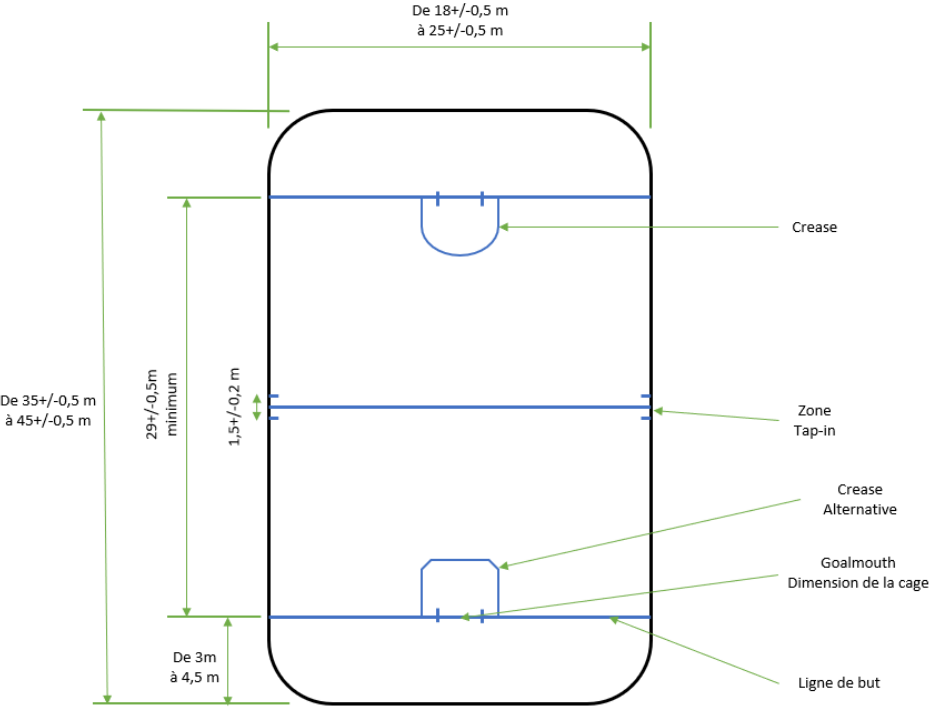


Figure 3. Lignes principales



Section 3 : Officiels

3.1 Officiels

- 3.1.1 Un arbitre référent (« Head Ref ») doit être désigné par l'organisation pour un tournoi. Son identité doit être communiquée à l'ensemble des joueurs dès le début du tournoi.
- 3.1.2 Un match doit disposer des officiels suivants :
 - Arbitre principal (« Main Ref »)
 - Arbitres de but (2) (« Goal Refs »)
 - Assistants
 - Arbitres assistants
- 3.1.2.1 Un arbitre est désigné arbitre principal pour le match. Son identité doit être communiquée aux équipes sur le *court* avant le début du match.
- 3.1.2.2 Les arbitres de but sont désignés et approuvés par l'arbitre principal avant le début du match.
 - 3.1.2.2.1 Les arbitres de but doivent être visuellement différenciables des spectateurs.
- 3.1.2.3 Les assistants de jeu **et les arbitres assistants** ne sont pas obligatoires mais recommandés.
 - 3.1.2.3.1 S'il n'y a pas d'assistant, l'arbitre principal prend son rôle et ses responsabilités.

3.2 Equipement

- 3.2.1 Les organisateurs du tournoi doivent fournir aux officiels :
 - Chronomètre
 - Sifflet
 - Panneau des scores
 - Drapeaux, chapeaux ou chasubles (2) pour les arbitres de but
 - Papier et stylo
 - Autocollants de bike check (ou tout autre identifiant)
 - Chasubles

3.3 Positionnement

- 3.3.1 **Arbitre principal**
 - 3.3.1.1 L'arbitre principal et les assistants doivent être positionnés au milieu du *court* avec une vision directe et non obstruée sur le *court*, si possible en hauteur.
- 3.3.2 **Assistants**
 - 3.3.2.1 Les assistants doivent être proches de l'arbitre principal pour des questions de communication.
- 3.3.3 **Arbitres assistants**
 - 3.3.3.1 Les arbitres assistants peuvent se positionner autour du *court* de manière à être visibles de l'arbitre principal. Ils peuvent aussi être proches de l'arbitre principal et focaliser leur action sur le jeu autour de la balle ou hors balle en fonction des besoins du match.
- 3.3.4 **Arbitres de but**
 - 3.3.4.1 Les arbitres de but doivent être positionnés en face de l'arbitre principal, proche des lignes de but, avec une vision directe et non obstruée sur la cage, si possible en hauteur.
 - 3.3.4.1.1 Dans le cas où un tel positionnement n'est pas possible, les arbitres de but doivent se placer derrière la cage, légèrement sur le côté afin d'avoir la meilleure vision possible. L'arbitre principal doit approuver ce positionnement.

3.4 Missions

- 3.4.1 **Arbitre référent**

- 3.4.1.1 L'arbitre référent supervise l'application des règles par les autres officiels.
 - 3.4.1.1.1 L'arbitre référent ne peut pas déjuger l'arbitre principal pendant un match.
- 3.4.1.2 L'arbitre référent doit fournir une copie du règlement en vigueur pour référence.
 - 3.4.1.2.1 Il est de la responsabilité de l'arbitre référent d'expliquer le règlement aux autres officiels.
- 3.4.1.3 L'arbitre référent est responsable de l'inspection de l'équipement avant le début de l'événement comme défini en [1.3](#).
 - 3.4.1.3.1 L'arbitre référent peut demander de l'aide aux autres officiels pour vérifier cette conformité.
- 3.4.1.4 Le score final des matchs où une équipe est forfait est défini et annoncé par l'arbitre référent avant le début du tournoi.
- 3.4.2 **Arbitre principal**
 - 3.4.2.1 L'arbitre principal assure le contrôle du match, appliquant le règlement au meilleur de ses capacités.
 - 3.4.2.1.1 Il est de la responsabilité de l'arbitre principal de juger la sévérité des fautes et d'appliquer les pénalités prévues en [Section 7](#), pour corriger le désavantage compétitif.
 - 3.4.2.2 L'arbitre principal peut inspecter l'équipement des joueurs avant le match comme défini en [5.12](#).
 - 3.4.2.3 L'arbitre principal signale le début et la fin du match comme défini en [5.1](#) et [5.5](#).
 - 3.4.2.4 L'arbitre principal signale les arrêts et les reprises de jeu comme défini en [5.3](#) et [5.4](#).
 - 3.4.2.5 L'arbitre principal signale les fautes comme défini en [Section 6](#).
- 3.4.3 **Arbitres de but**
 - 3.4.3.1 Les arbitres de but doivent signaler les buts de leur côté du *court* comme défini en [3.5.2.1](#).
 - 3.4.3.2 Les arbitres de but doivent signaler les faits de jeu proches d'eux qu'ils considèrent comme une faute comme défini en [3.5.2.3](#).
 - 3.4.3.2.1 Un arbitre de but doit être préparé à donner sa vision des faits à l'arbitre principal lors de potentiels buts ou fautes.
 - 3.4.3.2.2 Les interactions avec l'arbitre principal sont purement consultatives. L'arbitre principal est responsable de la décision finale.
 - 3.4.3.3 Les arbitres de but doivent replacer les cages à leur position si elles sont déplacées pendant le jeu.
 - 3.4.3.3.1 Si l'accès au *court* n'est pas possible pour les arbitres de but, cette responsabilité doit être donnée à un autre volontaire par l'arbitre principal.
 - 3.4.3.3.2 Si aucun accès au *court* n'est possible, l'arbitre doit annoncer aux joueurs que replacer les cages est leur responsabilité.
 - 3.4.3.4 Les arbitres de but doivent signaler comme indiqué en [3.5.2.3](#) les faux départs de joute comme défini en [5.2.1.1](#).
 - 3.4.3.5 Les arbitres de but peuvent signaler une demande de *timeout* non perçue par les arbitres.
- 3.4.4 **Assistant**
 - 3.4.4.1 L'assistant surveille le temps de jeu et est responsable de l'arrêt et du démarrage du chronomètre.
 - 3.4.4.2 L'assistant surveille la durée des pénalités pour un joueur exclu temporairement du *court* à la suite d'une faute.
 - 3.4.4.2.1 L'assistant est responsable d'indiquer aux joueurs exclus quand ils peuvent recommencer à jouer.
 - 3.4.4.3 L'assistant prend, sur papier, les notes nécessaires à l'établissement de la feuille de match.
 - 3.4.4.4 La feuille de match doit contenir :
 - Les buts par équipe,
 - Les fautes par joueur.

- 3.4.4.4.1 L'organisateur peut aussi demander de noter :
 - Le temps pour les buts et les fautes,
 - Le nom des buteurs.
- 3.4.4.5 S'il y a un tableau et/ou un chronomètre visible des joueurs, l'assistant est responsable de les tenir à jour.
- 3.4.4.6 L'assistant annonce le temps de jeu restant à intervalles définis ainsi qu'aux moments suivants :
 - Après les buts,
 - À la moitié du temps,
 - À chaque redémarrage du jeu,
 - À deux (2) minutes de la fin,
 - Sur demande d'un joueur.
- 3.4.4.6.1 Après l'annonce des deux dernières minutes, l'assistant doit annoncer la dernière minute, les dernières 30 secondes, les dix dernières secondes et faire le décompte des 5 dernières secondes du match.
- 3.4.5 **Arbitre assistant**
 - 3.4.5.1 L'arbitre assistant doit signaler ce qu'il perçoit comme une faute comme défini en **3.5.3.1**.
 - 3.4.5.1.1 L'arbitre assistant doit être préparé à donner sa vision des faits à l'arbitre principal lors de potentiels buts ou fautes.
 - 3.4.5.1.2 Les interactions avec l'arbitre principal sont purement consultatives. L'arbitre principal est responsable de la décision finale.
 - 3.4.5.2 L'arbitre assistant peut signaler une demande de *timeout* non perçue par les arbitres comme indiqué en **3.5.3.2**.

3.5 Signaux manuels

- 3.5.1 **Arbitre principal**
 - 3.5.1.1 Démarrage du jeu – L'arbitre lève la main en l'air puis baisse le bras en sifflant.
 - 3.5.1.2 Redémarrage du jeu – L'arbitre tend le bras, paume de main vers le haut pour indiquer que le jeu est possible.
 - 3.5.1.3 Avantage – L'arbitre lève le bras à la verticale et le garde en l'air pendant la durée de l'avantage.
 - 3.5.1.4 Possession après arrêt de jeu – L'arbitre tend le bras en direction de l'équipe qui doit avoir la possession de la balle au redémarrage.
- 3.5.2 **Arbitres de but**
 - 3.5.2.1 But – L'arbitre de but lève le bras en l'air à la verticale.
 - 3.5.2.1.1 Si un drapeau est disponible, l'arbitre de but lève le drapeau.
 - 3.5.2.2 Tir raté, but invalide – L'arbitre de but croise les bras et les étend dans un mouvement de balayage.
 - 3.5.2.3 Faux départ / Faute – L'arbitre tend un bras en l'air et pointe l'autre vers le joueur fautif.
 - 3.5.2.3.1 Si un drapeau est disponible, l'arbitre de but lève le drapeau et pointe le joueur de son autre bras.
 - 3.5.2.4 *Timeout* – L'arbitre de but fait un "T" avec ses bras.
- 3.5.3 **Arbitre assistant**
 - 3.5.3.1 Faute – L'arbitre tend un bras en l'air et pointe l'autre vers le joueur fautif.
 - 3.5.3.2 *Timeout* – L'arbitre assistant fait un "T" avec ses bras.

Section 4 : Action sur la balle

4.1 Possession

- 4.1.1 Le joueur qui a effectué le dernier touché de balle contrôlé et délibéré est considéré comme en possession de la balle. Ce joueur est identifié comme porteur de balle.
 - 4.1.1.1 Aucun joueur n'est considéré comme porteur de balle ou la possession est considérée comme perdue dans les cas suivants :
 - La balle bouge à plus de 3m du porteur de balle,
 - La balle passe proche d'un joueur à une vitesse telle qu'il ne peut faire plus d'une (1) touche de balle contrôlée,
 - Le porteur de balle est incapable de continuer de jouer la balle avec son maillet.
 - 4.1.1.2 La possession n'est pas perdue si une touche de balle délibérée par un adversaire n'empêche pas le porteur de balle de continuer à jouer la balle avec son maillet à une distance d'environ 3m.

4.2 Tir

- 4.2.1 Un tir est défini comme un choc élastique entre une des extrémités de la tête de maillet et la balle.
- 4.2.2 Diriger volontairement la balle avec une quelconque partie du corps ou du vélo n'est pas considéré comme un tir.
- 4.2.3 Un "shuffle", "un ball-joint", un "scoop" ou un porté tel que défini de [4.3 à 4.6](#) n'est pas un tir.
- 4.2.4 Tout contact effectué avec le *shaft* du maillet n'est pas un tir.
- 4.2.5 Une balle déviée ou redirigée par un quelconque surface ou équipement provenant d'une action n'étant pas un tir n'est pas considérée comme un tir.

4.3 Shuffling

- 4.3.1 Un *shuffle* est défini comme n'importe quel contact entre la partie allongée de la tête de maillet et la balle.

4.4 Ball-Jointing

- 4.4.1 Le *ball-jointing* est défini comme l'application d'une pression sur la balle en utilisant n'importe quel trou ou surface concave d'une tête de maillet dans le but de la coincer contre n'importe quelle surface du *court*.
- 4.4.2 Le *ball-jointing* est autorisé partout sur le *court* pendant une période de deux (2) secondes au maximum.

4.5 Scooping

- 4.5.1 Un *scoop* est défini comme une manœuvre de la balle avec n'importe quel trou de la tête de maillet en utilisant une force centripète afin de maintenir la balle dans ce trou.
- 4.5.2 Le *scooping* est autorisé à une hauteur inférieure au guidon du joueur et de celui d'un adversaire s'il est à une distance de moins de 3m environ comme défini en [6.4.3.3](#).
- 4.5.3 Le *scooping* n'est pas permis au-delà de trois (3) changements de direction.

4.6 Porté

- 4.6.1 Un porté est défini comme un portage de la balle avec la tête de maillet par gravité.
- 4.6.2 Le porté est interdit.

4.7 Grabbing

- 4.7.1 Le *grabbing* est défini comme la tenue de la balle avec la main.
- 4.7.2 Le *grabbing* est interdit.
 - 4.7.2.1 Un joueur peut utiliser sa main pour stopper une balle aérienne mais doit immédiatement la rediriger au sol en dessous du point d'interception.

4.8 Slapping

- 4.8.1 Le *slapping* est défini comme une redirection ou une accélération du mouvement de la balle avec les mains ou les pieds.
- 4.8.2 Le *slapping* est interdit.
 - 4.8.2.1 Un joueur défensif, à l'intérieur de sa propre *crease*, peut cependant utiliser ses mains pour rediriger une balle aérienne qui est sous la hauteur de ses épaules. Il ne peut pas attraper cette balle.

Section 5 : Déroulement du jeu

5.1 Démarrage du jeu

- 5.1.1 Les équipes se préparent à la joute comme défini en [5.2](#).
- 5.1.2 L'arbitre principal demande à chaque équipe si elle est prête. Le capitaine doit donner clairement et oralement sa confirmation ou son refus.
 - 5.1.2.1 Le capitaine peut aussi lever le bras pour confirmer ou baisser le bras et effectuer un mouvement de balayage pour refuser.
- 5.1.3 Quand les deux équipes sont prêtes, l'arbitre principal lève la main puis siffle en la baissant, signalant le début de la partie.
 - 5.1.3.1 L'assistant démarre le chronomètre au coup de sifflet.
 - 5.1.3.2 Les équipes joutent pour la possession de la balle.

5.2 La joute

- 5.2.1 Chaque équipe se positionne de son côté du *court*. Les joueurs sont sur leur vélo, à l'arrêt. Leurs roues arrière doivent toucher la *board* derrière le but.
 - 5.2.1.1 Il y a faux départ lorsqu'un joueur quitte la board derrière le but avant le coup de sifflet de début du jeu.
 - 5.2.1.1.1 L'arbitre de but doit signaler un faux départ comme défini en [3.5.2.3](#).
 - 5.2.1.1.2 Une possession de balle résultant d'un faux départ est une faute. Une faute est sifflée et la possession est donnée à l'équipe qui a perdu la joute.
- 5.2.2 Les joueurs qui joutent doivent tenir leur maillet du même côté de leur vélo.
 - 5.2.2.1 Par défaut, les joutes sont pour les droitiers.
 - 5.2.2.2 Les équipes peuvent se mettre d'accord pour une joute de gauchers mais doivent en informer l'arbitre principal avant le début du jeu.
 - 5.2.2.2.1 En cas de désaccord, le côté de la joute (droite ou gauche) sera déterminé en fonction de la majorité de joueurs gauchers ou droitiers.
 - 5.2.2.3 Pour une joute de droitiers, le joueur qui joute doit rouler à gauche de son adversaire lorsqu'il le croise. Inversement, pour une joute de gauchers, le joueur qui joute doit rouler à droite.
- 5.2.3 Seulement un (1) joueur par équipe peut jouter.
 - 5.2.3.1 Les joueurs qui joutent doivent maintenir une trajectoire rectiligne jusqu'à ce qu'un joueur touche la balle.
 - 5.2.3.2 Tout joueur se dirigeant vers la balle à rythme constant est considéré comme participant à la joute.
 - 5.2.3.2.1 Les joueurs ne peuvent plus renoncer à la joute lorsqu'ils arrivent à moins de 3m de la balle.
 - 5.2.3.3 Les autres joueurs ne peuvent pas jouer la balle ou se positionner dans la trajectoire des joueurs qui font la joute jusqu'à ce que la possession de la balle soit établie ou que les deux joueurs qui font la joute n'aient pas réussi à prendre possession de la balle.

5.3 Arrêt de jeu

- 5.3.1 L'arbitre principal arrête le jeu en sifflant.
 - 5.3.1.1 Une fois que l'arbitre a sifflé, le jeu doit s'arrêter, qu'importe les circonstances.
- 5.3.2 Le jeu doit s'arrêter pour les raisons suivantes :
 - But,
 - Pénalité,
 - Balle hors du jeu,
 - Blessure,
 - Cage renversée ou non alignée,
 - Time-out
 - Équipement dangereux,
 - Réparation des installations,

5.3.3 Les équipes doivent arrêter de jouer et retourner dans leur moitié de court dans les dix (10) secondes après un coup de sifflet.

5.3.4 **Format 3v3**

5.3.4.1 L'assistant arrête le chronomètre à chaque arrêt de jeu.

5.3.5 **Format Squad**

5.3.5.1 Le chronomètre continue de tourner sauf dans les cas suivants :

- Blessure,
- Time-out.

5.3.5.1.1 Pendant les deux (2) dernières minutes de jeu, l'assistant arrête le chronomètre à chaque arrêt de jeu.

5.4 **Reprise du jeu**

5.4.1 L'arbitre principal doit obtenir, de la part de l'équipe qui n'a pas la possession, une confirmation verbale ou visuelle signifiant qu'elle est prête à jouer.

5.4.1.1 L'arbitre principal peut siffler deux petits coups pour obtenir la confirmation.

5.4.1.2 Si l'équipe qui n'a pas la possession n'indique pas être prête en dix (10) secondes, une faute de retard de jeu est sifflée comme défini en [6.1.1](#).

5.4.2 Après la confirmation, l'arbitre principal indique que le jeu peut reprendre comme défini en [3.5.1.2](#) et annonce « 10 secondes pour traverser ».

5.4.2.1 Si l'équipe avec la possession ne commence pas à jouer dans les dix (10) secondes après que l'adversaire ait confirmé être prêt, l'adversaire peut commencer à jouer en franchissant la ligne de milieu de *court*.

5.4.2.1.1 L'arbitre principal annonce "*game on*".

5.4.2.1.2 L'assistant redémarre le chronomètre à ce moment-là.

5.4.3 Le jeu et le chronomètre démarre lorsque la balle ou un joueur de l'équipe en possession franchit la ligne centrale du *court*.

5.4.3.1 L'arbitre principal indique ce démarrage en annonçant "*game on*".

5.4.3.2 Les joueurs de l'équipe qui n'a pas la possession ne peuvent pas commencer à jouer avant le démarrage du jeu.

5.5 **Fin du jeu**

5.5.1 Le chronomètre officiel marque la fin du jeu.

5.5.2 L'arbitre principal signale la fin du jeu par deux (2) longs coups de sifflet.

5.6 **Décompte des buts**

5.6.1 **But**

5.6.1.1 Un but est accordé lorsque l'intégralité la balle a franchi entièrement la ligne de but après avoir été issue d'un tir tel que défini en [4.2](#).

5.6.1.1.1 Un tir peut être dévié par n'importe quelle surface, à l'exception du côté allongé du maillet ou du *shaft* du maillet d'un joueur offensif, puis traverser la ligne de but et être compté comme un but.

5.6.1.2 L'arbitre de but signale un but comme défini en [3.5.2.1](#) et le jeu reprend comme défini en [5.4](#).

5.6.2 **But invalide**

5.6.2.1 Si une balle provenant d'une action de l'équipe qui attaque, mais qui n'est pas un tir, traverse la ligne de but, aucun but ne sera attribué.

5.6.2.2 Aucun but ne sera accordé dans les cas suivants :

- Une balle traverse la ligne de but après qu'un coup de sifflet ait été donné,
- Toute action sur la balle avant que le jeu ne reprenne tel que défini en [5.4.3](#),
- Un joueur de l'équipe qui attaque commet une faute pendant une action menant à un but qu'importe le moment où la balle franchit la ligne de but avant que la balle ne franchisse la ligne de but.

5.6.2.3 L'arbitre de but doit signaler un but invalide comme défini en [3.5.2.2](#)

5.6.2.4 L'équipe qui attaque perd la possession de la balle et le jeu reprend tel que défini en [5.4](#).

5.6.3 But contre son camp

- 5.6.3.1 Un but est validé pour l'équipe adverse lorsque l'action d'un joueur sur la balle entraîne le passage par la balle de la *goalmouth* de la cage qu'il défend.
- 5.6.3.2 L'arbitre de but signale un but comme défini en [3.5.2.1](#) et le jeu reprend comme défini en 5.4.

5.7 Balle hors jeu

5.7.1 Hors des limites

- 5.7.1.1 Une balle est considérée hors des limites lorsqu'elle quitte le *court* ou rebondit sur n'importe quel élément au-dessus des *boards*.
 - 5.7.1.1.1 La possession est perdue par l'équipe qui a touché la balle en dernier, y compris si c'est le vélo ou le corps d'un joueur.

5.7.2 Balle coincée

- 5.7.2.1 Une balle est considérée comme coincée lorsqu'elle est immobilisée, coincée ou bloquée d'une quelconque manière dans n'importe quel élément d'équipement d'un joueur ou du *court*.
 - 5.7.2.1.1 La possession est perdue par l'équipe qui a la balle coincée dans un élément de son équipement.
 - 5.7.2.1.2 La possession est perdue par l'équipe qui a touché la balle en dernier, y compris avec le vélo ou le corps d'un joueur.

5.8 Blessure

- 5.8.1 Un arrêt de jeu pour blessure est sifflé par l'arbitre principal s'il considère qu'un joueur a besoin d'une assistance immédiate.
 - 5.8.1.1 Il n'y a pas de limite de temps pour un arrêt de jeu sur blessure.
 - 5.8.1.2 Les joueurs n'ont pas à rejoindre leur côté du *court* comme défini en [5.3.3](#) s'il s'agit de la sécurité ou du bien-être d'un joueur blessé. Ils doivent prêter assistance au joueur blessé.
- 5.8.2 La possession est rendue à l'équipe en possession avant l'arrêt de jeu sauf si la blessure résulte d'une faute et que l'arbitre a sifflé une pénalité.
- 5.8.3 Le jeu reprend comme défini en [5.4](#) une fois que le joueur blessé a pu reprendre sa place ou ait été remplacé comme défini en [5.9](#).

5.9 Remplacement d'un joueur (modification de la composition d'équipe)

5.9.1 Format 3v3

- 5.9.1.1 Une équipe peut demander à l'arbitre principal à remplacer un joueur en cas de blessure ou de circonstances exceptionnelles pendant le jeu ou entre les matchs.

5.9.2 Format Quads

- 5.9.2.1 Une équipe ne peut pas effectuer de remplacement pendant un match.
- 5.9.2.2 Une équipe doit continuer de jouer avec trois (3) joueurs jusqu'à ce qu'un remplacement soit trouvé et validé comme défini en [5.9.4](#).

5.9.3 Format squad

- 5.9.3.1 Une équipe ne peut pas effectuer de remplacement pendant un match.
- 5.9.3.2 Une équipe ne peut pas demander de remplacement tant qu'elle n'a pas moins de 4 joueurs en possibilité de jouer.

5.9.4 Procédure générale de remplacement

- 5.9.4.1 Les joueurs remplacés ne peuvent pas jouer pour une autre équipe pendant la durée du tournoi.
- 5.9.4.2 Les seuls joueurs éligibles pour remplacer un joueur sont ceux qui ne participent pas au tournoi ou qui ont déjà été éliminés du tournoi avant la phase du tournoi actuelle ou le tour d'élimination actuel.
- 5.9.4.3 Un remplaçant ne peut être remplacé que par le joueur originel ou suite à blessure.
 - 5.9.4.3.1 Si un joueur remplacé reprend sa place dans son équipe, l'équipe n'a plus la possibilité de le remplacer une seconde fois.

- 5.9.4.3.2 Une blessure additionnelle ou une incapacité à jouer de ce joueur oblige son équipe à continuer le tournoi sans lui et sans remplacement.
- 5.9.4.4 Une équipe possède un temps raisonnable, d'environ cinq (5) minutes, pour trouver un remplaçant et le faire approuver par l'arbitre référent.
- 5.9.4.5 Si un joueur est exclu du tournoi, son équipe ne peut le remplacer qu'une fois le match durant lequel le joueur est exclu terminé.

5.10 Timeouts

5.10.1 Format 3v3

- 5.10.1.1 Une équipe a la possibilité de prendre deux (2) *timeouts* de deux (2) minutes chacun par match.
 - 5.10.1.1.1 Les *timeouts* peuvent être demandés et pris consécutivement si nécessaire.
 - 5.10.1.1.1.1 Une équipe qui n'est pas prête dans les dix (10) secondes après les deux (2) minutes de son *timeout* doit, s'il est encore disponible, demander son second *timeout*.
- 5.10.1.2 Durant un arrêt de jeu, les deux équipes peuvent demander un *timeout* afin d'étendre les dix (10) secondes disponibles avant que le jeu reprenne.
 - 5.10.1.2.1 Une équipe qui a la possession pendant un arrêt de jeu et qui demande un *timeout* ne perd pas la possession après le *timeout*.
- 5.10.1.3 Pendant le jeu, une équipe peut demander un *timeout* lorsqu'elle est en possession de la balle en annonçant à voix haute "*timeout*" de manière audible à l'arbitre principal.
 - 5.10.1.3.1 L'équipe perd la possession au profit de son adversaire.
 - 5.10.1.3.1.1 Les *timeouts* demandés pendant le jeu pour balle cassée ou joueur blessé nécessitant une assistance immédiate, ne font pas perdre la possession de la balle lorsque le jeu doit reprendre. De plus, ces *timeouts* ne sont pas décomptés des deux (2) *timeouts* disponibles.
 - 5.10.1.3.1.2 A la fin d'un *timeout*, ou quand l'équipe qui a demandé le *timeout* indique être prête, le jeu reprend comme défini en [5.4](#).
- 5.10.1.4 Les arbitres de but et assistants peuvent signaler les demandes de *timeouts* comme défini en [3.5.2.4](#).
- 5.10.1.5 Un problème mécanique causé par l'équipe adverse et nécessitant une réparation du vélo ou de l'équipement donne droit à un *timeout* de cinq (5) minutes par l'arbitre principal.
 - 5.10.1.5.1 Ce *timeout* n'est pas décompté des *timeouts* disponibles
 - 5.10.1.5.2 Une équipe peut étendre cet arrêt de jeu par ses *timeouts* disponibles.
 - 5.10.1.5.3 L'équipe qui a la possession pendant cet arrêt de jeu ne perd pas la possession après le *timeout*.

5.10.2 Format Quads

- 5.10.2.1 Une équipe a la possibilité de prendre deux (2) *timeouts* d'une (1) minute chacun par match.
 - 5.10.2.1.1 Les *timeouts* peuvent être demandés et pris consécutivement si nécessaire.
 - 5.10.2.1.1.1 Une équipe qui n'est pas prête dans les dix (10) secondes après la (1) minute de son *timeout* doit, s'il est encore disponible, demander son second *timeout*.
- 5.10.2.2 Sur les *courts* ne permettant pas les changements de joueur en cours de jeu, les équipes peuvent demander deux (2) *timeouts* additionnels de 30 secondes chacun pour changer de joueur, si elles sont en possession de la balle.
- 5.10.2.3 Un problème mécanique nécessitant une réparation du vélo ou de l'équipe entraîne le remplacement du joueur concerné par un autre membre de l'équipe sans arrêt du jeu comme défini en [5.13.1](#).
- 5.10.2.4 Pendant le jeu, une équipe peut demander un *timeout* lorsqu'elle est en possession de la balle en annonçant à voix haute "*timeout*" de manière audible à l'arbitre principal.
 - 5.10.2.4.1 L'équipe perd la possession au profit de son adversaire.

5.10.2.4.1.1 Les *timeouts* demandés pendant le jeu pour balle cassée ou joueur blessé nécessitant une assistance immédiate, ne font pas perdre la possession de la balle lorsque le jeu doit reprendre. De plus, ces *timeouts* ne sont pas décomptés des deux (2) *timeouts* disponibles.

5.10.2.4.1.2 A la fin d'un *timeout*, ou quand l'équipe qui a demandé le *timeout* indique être prête, le jeu reprend comme défini en 5.4.

5.10.2.5 L'équipe qui a la possession pendant cet arrêt de jeu ne perd pas la possession après le *timeout*.

5.10.3 Format squad

5.10.3.1 Un problème mécanique nécessitant une réparation du vélo ou de l'équipement donne lieu à un changement de joueur sans arrêt de jeu comme défini en 5.13.

5.11 Décalage de la position des cages

5.11.1 Si une cage bouge de sa position, alors la ligne de but telle que définie en 2.1.4.4 fait foi et un but peut être accordé si la balle traverse complètement la ligne entre les marques de la *goalmouth* matérialisant la place des poteaux.

5.11.1.1 L'arbitre principal peut accorder un but à une équipe pour un tir qui aurait franchi la ligne de but mais qui est dévié par une cage qui n'est pas dans la bonne position.

5.11.2 L'arbitre principal peut arrêter le jeu si une cage a bougé de telle manière que l'arbitre de but ne peut plus juger si un but est valide ou non ou si la position de la cage affecte trop le jeu.

5.11.3 Une cage déplacée accidentellement par une action de jeu ne donne pas de pénalité au joueur qui l'a déplacée.

5.11.4 La possession est conservée par l'équipe qui a la balle avant l'arrêt de jeu.

5.11.4.1 Si aucune équipe n'avait la possession à ce moment, le jeu redémarre par une joute comme défini en 5.2.

5.11.5 Une cage déplacée remise en position par l'arbitre de but tel que défini en 3.4.3.3 sans interférer avec le jeu ne donne pas d'arrêt de jeu.

5.11.5.1 Un joueur défensif dans sa *crease* peut ajuster légèrement la position de la cage déplacée si cette action n'affecte le jeu d'aucune manière.

5.12 Équipement dangereux

5.12.1 L'arbitre principal peut arrêter le jeu à n'importe quel moment s'il considère l'équipement d'un joueur dangereux.

5.12.2 L'équipe doit alors faire appel à ses *timeouts* pour régler le problème ou changer l'équipement concerné.

5.12.2.1 Si le problème ne peut être résolu ou si aucun équipement de remplacement n'est disponible dans le temps imparti, le jeu reprend sans le joueur concerné avec une supériorité numérique pour l'équipe adverse.

5.12.2.2 Le joueur exclu peut reprendre sa place lors de l'arrêt de jeu suivant.

L'arbitre principal peut donner cinq (5) minutes de *timeout* pour résoudre le problème s'il résulte d'une circonstance extérieure comme une chute, par exemple.

5.12.3 L'arbitre principal doit approuver le matériel du joueur avant la reprise du jeu.

5.12.3.1 Si l'équipement est toujours jugé dangereux par l'arbitre principal, le joueur est exclu jusqu'à ce que le problème soit réglé.

5.13 Fonctionnement en bench

5.13.1 Format Quads

5.13.1.1 Une équipe est autorisée à changer un joueur du *court* par un joueur de son équipe sur le banc par la porte qui lui a été attribuée de son côté du *court*.

5.13.1.1.1 Sur les courts ne permettant pas les changements en cours de jeu, les joueurs peuvent demander un *timeout* de changement comme défini en 5.10.2.1.

5.13.1.1.1.1 Pendant ces arrêts de jeu l'équipe peut effectuer des changements de joueurs dans la limite de temps tel que défini en 5.4.

5.13.1.1.2 Dans le cas d'une équipe n'ayant plus que 3 joueurs, si un joueur ne peut pas continuer à jouer pour raison de blessure ou de problème mécanique, le jeu continue en supériorité numérique comme défini en [8.5](#) jusqu'à ce que le joueur puisse réintégrer le jeu.

5.13.1.2 Le joueur entrant sur le *court* peut pénétrer sur le *court* lorsque le joueur sortant se trouve dans la zone de changement de $3 \pm 0.5\text{m}$ autour de la porte.

5.13.1.2.1 Si le joueur sortant ou le joueur entrant interfère avec une balle perdue ou avec un adversaire porteur de balle une faute de changement illégal sera sifflée comme défini en [6.1.5](#).

5.13.2 Format Squad

5.13.2.1 Une équipe est autorisée à changer un joueur du *court* par un joueur de son équipe sur le banc par la porte qui lui a été attribuée de son côté du *court*.

5.13.2.2 Le joueur entrant sur le *court* peut pénétrer sur le *court* lorsque le joueur sortant se trouve dans la zone de changement de $3 \pm 0.5\text{m}$ autour de la porte.

5.13.2.2.1 Si le joueur sortant ou le joueur entrant interfère avec une balle perdue ou avec un adversaire porteur de balle une faute de changement illégal sera sifflée comme défini en [6.1.5](#).

Section 6 : Fautes

6.1 Fautes techniques

6.1.1 Retard de jeu

- 6.1.1.1 Une équipe empêche le redémarrage du jeu tel que défini en [5.4](#).
 - 6.1.1.1.1 S'il s'agit de la première infraction, une faute personnelle est automatiquement attribuée au capitaine.
 - 6.1.1.1.2 Toute infraction suivante sera sanctionnée d'une pénalité mineure pour le capitaine.
- 6.1.1.2 Un joueur bloque la balle avec son maillet ou son vélo tout en étant appuyé contre les *boards* en empêchant les autres joueurs de jouer la balle.
- 6.1.1.3 Un joueur *scoope* et/ou jette volontairement la balle en dehors du jeu.
- 6.1.1.4 Un joueur bouge volontairement une cage comme défini en [5.11](#).

6.1.2 Comportement antisportif

- 6.1.2.1 Un joueur est considéré comme ayant un comportement anti sportif dans les cas suivants (liste non exhaustive) :
 - Perturbation générale et continue du déroulement du jeu,
 - Protestation excessive contre les officiels,
 - Jeu volontaire après avoir *dabbé* comme défini en [6.2.1](#),
 - Échec à se retirer du jeu après avoir *dabbé*, avec comme conséquence un avantage pour son équipe,
 - Contact ou empêchement de mouvement ou de récupération de matériel sur un joueur qui a *dabbé*,
 - Création d'un avantage injuste pour son équipe.
- 6.1.2.1.1 Bouger le maillet au sol d'un joueur qui a *dabbé* qui interfère avec le jeu n'est pas considéré comme un comportement antisportif comme défini en [6.4.8.2.2](#).
- 6.1.2.2 Le comportement antisportif peut conduire à une pénalité mineure, à une pénalité majeure ou à une pénalité de mauvaise conduite de joueur.
 - 6.1.2.2.1 Un joueur agressant verbalement ou physiquement un officiel du jeu, un organisateur de l'évènement, un spectateur ou un autre joueur sera automatiquement sanctionné d'une pénalité de mauvaise conduite de joueur.

6.1.3 Interférence

6.1.3.1 Interférence de vélo

- 6.1.3.1.1 L'interférence de vélo, « faire écran » ou encore « faire un bloc » est définie comme l'utilisation du mouvement et la position du vélo de manière à empêcher de manière abrupte et/ou continue un adversaire qui n'a pas la possession de la balle dans le but :
 - D'atteindre une position défensive ou offensive sur le *court*,
 - De prendre une trajectoire directe vers une balle perdue,
 - De disputer la balle au porteur de balle.
- 6.1.3.1.1.1 Une faute d'interférence de vélo est sifflée quand un joueur qui n'est pas en possession fait écran à un adversaire qui n'est pas non plus en possession.

- 6.1.3.1.2 Tous les joueurs qui ne sont pas en possession ont droit à l'espace qu'ils occupent.
- 6.1.3.1.2.1 Une pénalité n'est pas donnée si un joueur occupe son propre espace alors qu'il prend une position offensive ou défensive sur le *court*, de manière stationnaire, ou en bougeant à vitesse constante et prédictible.
- 6.1.3.1.2.2 Un écran stationnaire et/ou momentané ne donne pas de pénalité si l'action passe accessoirement par la position du joueur.
- 6.1.3.1.2.3 Une faute d'interférence n'est pas donnée si un adversaire évolue de manière naturelle et normale.
- 6.1.3.1.3 Lorsqu'ils se disputent une balle perdue, tous les joueurs doivent se diriger directement et naturellement vers la balle ou y renoncer.
- 6.1.3.1.3.1 Aucune pénalité n'est donnée si le joueur le plus proche d'une balle perdue fait écran à une distance de 3m environ de la balle afin d'en prendre la possession en sécurité.
- 6.1.3.1.3.2 Une faute d'interférence de vélo est sifflée si un joueur contestant la possession utilise un écran pour permettre à un coéquipier de prendre possession de la balle.
- 6.1.3.1.4 Un joueur qui n'est pas en possession de la balle peut faire écran au porteur de balle.
- 6.1.3.1.4.1 Si un joueur perd la possession, il ne peut plus subir d'écran.
- 6.1.3.2 **Interférence de corps**
 - 6.1.3.2.1 Une faute d'interférence de corps est sifflée lorsqu'un joueur engage un contact physique avec une adversaire qui n'est pas en possession de la balle.
 - 6.1.3.2.1.1 Les joueurs qui se disputent une balle perdue peuvent engager un contact physique entre eux comme défini en [6.3](#) à moins de 3m de la balle.
- 6.1.3.3 **Interférence de maillet**
 - 6.1.3.3.1 Une faute d'interférence de maillet est sifflée lorsqu'un joueur utilise son maillet pour engager ou prolonger un contact avec le maillet de l'adversaire qui n'est pas en possession de la balle ou pour l'empêcher de bouger librement.
 - 6.1.3.3.1.1 Le contact maillet contre maillet afin de disputer une balle perdue à moins de 3m de la balle ne donne pas de faute d'interférence de maillet.
 - 6.1.3.3.2 Une faute d'interférence de maillet est sifflée lorsqu'un joueur utilise son maillet pour *hooker* comme défini en [6.4.6](#) un joueur de l'équipe adverse afin de permettre à un coéquipier de prendre possession de la balle.
 - 6.1.3.3.2.1 Une balle quittant la proximité immédiate d'un joueur à plus de 3m est considérée comme une balle perdue et devient jouable par tous les joueurs sur le *court*.
 - 6.1.3.3.2.2 Une faute d'interférence de maillet n'est pas sifflée lorsqu'un joueur défensif dans la *crease* dégage la balle hors de la *crease* alors que son co-équipier utilise son maillet pour engager ou continuer un contact avec le maillet du porteur de balle dans la *crease*.
- 6.1.4 **Faute de crease**
 - 6.1.4.1 Un joueur est considéré dans la crease quand une roue de son vélo ou son maillet est en contact avec la surface définie dans les [figures 1 & 2](#).
 - 6.1.4.2 Un seul joueur défensif est autorisé à rester plus de trois (3) secondes dans la *crease* lorsque la balle et le porteur de balle n'y sont pas.
 - 6.1.4.2.1 Une faute de *crease* est sifflée lorsqu'un joueur défensif additionnel ou un joueur offensif reste plus de trois (3) secondes dans la *crease* sans que la balle ou le porteur de balle n'y soit.

- 6.1.4.3 Dès lors que la balle ou le porteur de balle entre dans la *crease*, les joueurs peuvent aussi y entrer afin de disputer la balle.
- 6.1.4.4 Lorsque la balle quitte la *crease*, tous les joueurs à l'exception d'un (1) joueur défensif doivent quitter la *crease* dans les trois (3) secondes suivantes.
 - 6.1.4.4.1 Si un joueur utilise son vélo, son corps ou son maillet afin d'empêcher un joueur de sortir de la *crease* dans la limite des 3 secondes, aucune pénalité ne sera donnée à l'encontre du joueur qui reste dans la *crease*.
- 6.1.4.5 Si une faute de *crease* est commise alors que l'adversaire n'a pas d'occasion franche de marquer un but, un ball turnover est sifflé s'il s'agit de la première faute de *crease*.
 - 6.1.4.5.1 Les fautes de *crease* suivantes sont sanctionnées d'une pénalité mineure, quel que soit le joueur de l'équipe qui commet la faute.
- 6.1.4.6 Si la faute de *crease* est commise alors que l'adversaire a une occasion franche de marquer par un tir, une passe ou une balle perdue dans ou proche de la *crease*, une pénalité mineure est donnée immédiatement même s'il s'agit de la première faute de *crease*.
 - 6.1.4.6.1 Les fautes de *crease* suivantes sur une opportunité franche de marquer un but sont sanctionnées d'une pénalité majeure, quel que soit le joueur de l'équipe qui commet la faute.

6.1.5 Changement illégal – Format squad

- 6.1.5.1 Un joueur quittant le *court* doit avoir au moins une roue dans la zone de transition autour de la porte de son équipe avant que le joueur entrant puisse pénétrer dans le *court*.
- 6.1.5.2 Lors du changement, les joueurs dans la zone de transition autour de la porte de leur équipe ne doivent pas interférer activement avec la balle ou un joueur adverse.
 - 6.1.5.2.1 Un joueur qui interfère activement avec la balle ou un adversaire dans sa zone de transition pendant un changement est sanctionné d'une pénalité mineure de changement illégal.
- 6.1.5.3 Une balle perdue qui touche un joueur mais qui n'est pas activement redirigée ne donne pas lieu à une pénalité mineure de remplacement illégal, quel que soit le joueur, entrant ou sortant, en contact avec la balle.
- 6.1.5.4 La présence de plus de 3 joueurs de la même équipe activement impliqués dans le jeu sur le *court* sera sanctionnée d'une pénalité majeure à l'encontre du dernier joueur à être entré sur le *court*.
 - 6.1.5.4.1 L'équipe pénalisée doit choisir un autre joueur actif sur le *court* qui sera aussi exclu du *court* pendant la durée de la pénalité.

6.2 Faute de manœuvre de vélo

6.2.1 Dabbing (appui interdit)

- 6.2.1.1 Un joueur est considéré comme ayant *dabbé* lorsque son pied repose sur toute surface autre que son vélo ou la surface verticale des *boards*.
 - 6.2.1.1.1 Le pied d'un joueur ne peut pas toucher le sol, les cages, le corps ou l'équipement des autres joueurs.
- 6.2.1.2 Un joueur qui s'appuie avec n'importe quelle partie de son corps contre les cages afin d'améliorer sa stabilité est considéré comme ayant *dabbé*.
 - 6.2.1.2.1 L'arbitre de but peut signaler un *dab* tel que défini en [3.5.2.3](#).
 - 6.2.1.2.2 L'arbitre principal ou les arbitres de but annoncent au joueur concerné qu'il a *dabbé*.
- 6.2.1.3 La main d'un joueur ne peut pas attraper autre chose que son propre vélo, maillet ou la balle tel que souligné en [4.7](#).
- 6.2.1.4 Tenir, attraper ou s'appuyer de quelconque façon sur les cages ou le sommet des *boards* est considéré comme un *dab*.
 - 6.2.1.4.1 Replacer les cages tel que défini en [5.11.5.1](#) n'est pas considéré comme un *dab*.

- 6.2.1.5 Un joueur qui a *dabbé* est considéré comme hors du jeu et ne peut pas interagir avec la balle en utilisant son vélo, son corps ou son maillet pour empêcher un adversaire de jouer la balle ou de la contester au porteur de balle.
- 6.2.1.6 Un joueur qui a *dabbé* ne peut pas être engagé en contact ou bloqué par un écran.
 - 6.2.1.6.1 L'arbitre principal peut sanctionner d'une pénalité de comportement antisportif tel que défini en [6.1.2.1](#).
- 6.2.1.7 Un joueur qui a *dabbé* doit aller taper avec son maillet sur la *board* dans la zone définie comme zone de « tap-in » telle que définie en [2.1.5](#).
- 6.2.1.8 Un joueur qui a *dabbé* doit quitter la zone de jeu dans un délai raisonnable.
 - 6.2.1.8.1 L'arbitre principal peut sanctionner le joueur qui a *dabbé* d'une pénalité s'il interfère avec le jeu de manière à donner un avantage à son équipe.
 - 6.2.1.8.2 Si un joueur qui a *dabbé* bloque un tir vers son but qui aurait traversé complètement la ligne de but s'il n'avait pas été, l'arbitre principal valide un but pour le tireur tel que défini en [7.5.1](#).

6.2.2 Toppling

- 6.2.2.1 Une faute de *toppling* est sifflée lorsqu'un joueur fait contact avec un ou plusieurs adversaires, les faisant *dabber* ou chuter en *dabbant* ou tombant lui-même, peu importe qui *dabbe* en premier.
- 6.2.2.2 Un joueur qui rétablit son équilibre en entrant en contact et en faisant *dabber* ou chuter un ou plusieurs adversaires sera sanctionné d'une faute pour *toppling*.

6.2.3 Contact vélo

- 6.2.3.1 Un joueur qui utilise, accélère ou manœuvre son vélo pour entrer en contact avec un adversaire ou son équipement est sanctionné d'une faute de contact vélo.
 - 6.2.3.1.1 Une faute de contact vélo dite "*T-bone*" est sifflée lorsqu'un joueur entre en contact avec son adversaire, lui transférant de l'énergie avec sa roue ou sa pédale dans la direction dans laquelle il se déplace.
 - 6.2.3.1.2 Une faute de *slapping* est sifflée lorsqu'un joueur entre en contact latéralement ou en rotation avec son adversaire en dérapant ou en pivotant sur sa roue avant ou arrière.
 - 6.2.3.1.3 Une faute de *sweeping* est sifflée lorsqu'un joueur utilise sa roue avant ou arrière pour entrer en contact avec le maillet de son adversaire immobile alors que celui-ci est appuyé dessus de façon ferme et stable.
 - 6.2.3.1.4 Une faute de pédalage est sifflée lorsque deux joueurs sont immobiles et proches l'un de l'autre et que l'un d'entre eux utilise ses pédales pour entrer en contact avec son adversaire ou son équipement.
- 6.2.3.2 Le contact vélo-vélo fortuit est défini comme un contact non dangereux et n'affectant pas le jeu entre deux joueurs luttant pour la possession.
 - 6.2.3.2.1 Aucune faute n'est sifflée pour un contact fortuit de vélos.
- 6.2.3.3 L'arbitre principal peut siffler, à sa discrétion, des fautes de contact vélo pour des actions entraînant des *dabs* ou empêchant des mouvements libres et raisonnables de joueurs sur le *court*.

6.3 Faute de contact avec le corps

6.3.1 Extension

- 6.3.1.1 Une faute d'extension est sifflée lorsqu'un joueur étend son bras afin d'utiliser son coude et/ou son avant-bras et/ou sa main pour entrer en contact avec un adversaire ou le pousser une fois le contact établi.
 - 6.3.1.1.1 Le contact principal avec un adversaire doit être engagé avec l'épaule.
 - 6.3.1.1.2 Un joueur peut plier son bras contre son corps lors de l'engagement du contact ou lors de son dégagement.
 - 6.3.1.1.3 Une faute d'extension n'est sifflée que si le joueur étend son bras vers le haut ou vers l'extérieur à partir de l'épaule afin d'engager ou dégager un contact en poussant ou en frappant.

6.3.2 Charging

6.3.2.1 Un joueur qui initie un contact physique est responsable de le faire de manière haute et équilibrée avec son adversaire.

6.3.2.1.1 Tout contact avec le bas du dos, les reins, les côtes ou tout contact transférant de l'énergie par derrière sera sanctionné d'une faute de *charging*.

6.3.3 Holding

6.3.3.1 Une faute de *holding* est sifflée lorsqu'un joueur empêche le mouvement de son adversaire en tenant, avec son corps, le maillet, le corps ou le vélo de son adversaire.

6.3.4 Kicking

6.3.4.1 Une faute de *kicking* sera sanctionnée d'une pénalité mineure lorsqu'un joueur frappe du pied le corps, l'équipement de son adversaire ou la balle.

6.3.5 Contact de la tête

6.3.5.1 Une faute de contact de la tête est sifflée lorsqu'un joueur utilise n'importe quelle partie de son corps pour entrer en contact avec la tête, la nuque ou le cou de son adversaire.

6.3.6 Contact de guidon

6.3.6.1 Une faute de contact de guidon est sifflée lorsqu'un joueur engage le contact avec le guidon de son adversaire.

6.3.7 Contact de steering arm

6.3.7.1 Une faute de contact de *steering arm* est sifflée lorsqu'un joueur engage le contact avec le bras tenant le guidon de son adversaire, sous l'épaule, lui transférant de l'énergie dans la direction vers laquelle il se déplace.

6.3.8 Flagrance

6.3.8.1 Une faute de *flagrance* est sifflée lorsqu'un joueur fait preuve d'un engagement physique excessif ou disproportionné sur son adversaire qui est considéré par l'arbitre principal comme incapable de se défendre.

6.3.8.1.1 Un contact physique est considéré comme excessif par celui qui l'engage lorsqu'il mène à la chute des joueurs.

6.3.8.2 Une faute de *flagrance* est sifflée lorsque l'arbitre principal considère qu'un joueur engage le contact sans but stratégique ou tactique en étant simplement imprudent et téméraire.

6.4 Faute de balle et de maillet

6.4.1 Maniement illégal de la balle

6.4.1.1 Une faute de maniement illégal de balle est sifflée lorsque le jeu sur la balle n'est pas permis tel que défini en [Section 4](#).

6.4.2 Slashing

6.4.2.1 Une faute de *slashing* est sifflée lorsqu'un joueur frappe le maillet ou le corps de son adversaire vers le haut, vers le bas ou sur le côté tel qu'il s'agisse :

- D'une réponse disproportionnée ou violente comparé à un jeu normal,
- D'un mouvement qui peut amener des dégâts ou une blessure.

6.4.2.1.1 Une faute de *slashing* peut être sifflée sans que le contact avec le vélo ou le corps de l'adversaire ait effectivement eu lieu.

6.4.3 Striking

6.4.3.1 Une faute de *striking* est sifflée lorsqu'un joueur frappe le corps de son adversaire avec son maillet.

6.4.4 Maillet haut

6.4.4.1 Une faute de maillet haut est sifflée lorsqu'un joueur essaie de toucher une balle aérienne en levant son maillet au-dessus du guidon d'un adversaire qui se trouve à moins de 3m de lui.

- 6.4.4.1.1 Un joueur à une distance sûre, 3m ou plus, de son adversaire le plus proche peut lever son maillet sans mouvement de balayage ou de frappe pour rediriger la balle au sol directement sous son maillet.
 - 6.4.4.1.2 Un joueur peut utiliser sa main, avec son maillet pointant vers le bas, pour toucher une balle aérienne tel que défini en [4.7.2.1](#).
- 6.4.4.2 Une faute de maillet haut est sifflée sur tous les contacts entre le maillet d'un joueur et le corps, au-dessus de l'épaule, de son adversaire.
- 6.4.4.3 Une faute de maillet haut est sifflée si un scoop est effectué au-dessus du guidon du joueur ou au-dessus du guidon de son adversaire le plus proche s'il est situé à moins de 3m.
- 6.4.4.4 L'élévation du maillet au-dessus du guidon de l'adversaire suite à un mouvement de tir normal n'est considérée comme une faute de maillet haut que si l'arbitre principal considère que le maillet est dangereux ou incontrôlé comme dans les situations suivantes :
 - Si le tir implique une rotation complète du maillet depuis une hauteur supérieure à la tête du tireur jusque vers le sol,
 - Si le maillet passe au-dessus du guidon à la suite d'une frappe en revers.
- 6.4.5 **Jamming**
 - 6.4.5.1 Une faute de *jamming* est sifflée lorsqu'un joueur fait *dabber* ou chuter un adversaire en plaçant son maillet sous sa roue avant ou arrière.
 - 6.4.5.1.1 Aucune faute de *jamming* n'est sifflée si l'adversaire roule fortuitement sur le maillet fermement planté au sol d'un joueur statique.
 - 6.4.5.2 Une faute de *jamming* est sifflée lorsque le maillet d'un joueur se coince dans le vélo d'un adversaire, provoquant un *dab* ou une chute.
- 6.4.6 **Hooking**
 - 6.4.6.1 Une faute de *hooking* est sifflée lorsqu'un joueur crochète (*hooke*) le vélo ou le corps d'un adversaire avec son maillet.
 - 6.4.6.2 Une faute de *hooking* est sifflée lorsqu'un joueur utilise son maillet pour empêcher son adversaire de bouger son maillet librement en le crochétant, en l'accrochant, en l'emmêlant, ou en l'attrapant continuellement pendant une période de temps.
 - 6.4.6.2.1 Un joueur suffisamment proche de la balle pour pouvoir la jouer directement peut engager un *hooking* pour tenter de récupérer la possession de la balle.
 - 6.4.6.2.1.1 La balle doit être à portée du joueur avant d'effectuer cette manœuvre.
 - 6.4.6.2.1.2 Le contact doit cesser dès lors que la balle quitte la proximité immédiate du joueur effectuant le *hooking* ou qu'elle devient injouable pour ce dernier.
- 6.4.7 **Throwing**
 - 6.4.7.1 Une faute de *throwing* est sifflée et sanctionnée d'une pénalité mineure lorsqu'un joueur jette une partie de son équipement lors du jeu et que ce geste n'affecte pas le jeu.
 - 6.4.7.1.1 Lorsqu'un joueur jette une partie de son équipement directement devant sa cage pour empêcher un but, le but est accordé et le joueur fautif sanctionné d'une pénalité de mauvaise conduite de joueur.
 - 6.4.7.2 Une faute de *throwing* est sifflée et sanctionnée d'une pénalité de mauvaise conduite de joueur lorsqu'un joueur jette une partie de son équipement pendant le jeu et que cette partie entre en contact avec un joueur, la balle, un officiel, un spectateur ou provoque une chute.
- 6.4.8 **Lâcher de maillet**
 - 6.4.8.1 Un joueur n'est autorisé à avoir qu'un seul maillet sur le *court*.
 - 6.4.8.1.1 Une faute de lâcher de maillet est sifflée lorsqu'un joueur a deux (2) maillets ou plus en même temps sur le *court* de jeu.

- 6.4.8.1.2 Si son maillet est cassé, un joueur ne peut pas le lâcher pour en prendre un autre, il doit immédiatement le retirer en entier (tous les morceaux) du jeu et du *court*.
- 6.4.8.1.3 Si un joueur lâche son maillet pendant le jeu, il doit le ramasser et n'est pas autorisé à en utiliser un autre avant que le premier ait été retiré du *court*.
- 6.4.8.2 Si un joueur est amené à lâcher son maillet, il peut continuer à jouer sans.
 - 6.4.8.2.1 Une faute de lâcher de maillet est sifflée si un maillet au sol provoque un *dab* ou interfère avec le jeu de quelque manière.
 - 6.4.8.2.2 Les joueurs défensifs peuvent bouger le maillet au sol d'un joueur offensif si celui-ci les empêche de défendre la cage.

Section 7 : Pénalités

7.1 Ball Turnover

- 7.1.1 Un *ball turnover* est donné lorsqu'une faute est commise en dehors d'une opportunité franche de but ou lorsque la faute a lieu dans une position neutre.
- 7.1.2 Sur un *ball turnover*, la possession de la balle est donnée à l'équipe qui a subi la faute et le jeu reprend comme défini en [5.4](#).

7.2 Pénalité mineure

- 7.2.1 Une pénalité mineure est donnée lorsqu'une faute empêche une opportunité de but franche ou un avantage clair de l'équipe qui subit la faute ou toute autre action spécifique définie en [Section 6](#).
- 7.2.2 Une pénalité mineure est donnée pour tout comportement involontairement ou inconsciemment dangereux.
- 7.2.3 Une pénalité mineure est donnée pour n'importe quelle faute définie en [Section 6](#) commise sur le porteur de balle à l'intérieur de la *crease*.
- 7.2.4 Une pénalité mineure peut être donnée selon la procédure des fautes personnelles comme défini en [8.6](#).
- 7.2.5 Une pénalité mineure peut être donnée pour tout comportement inapproprié, irrespectueux, sale, ou vulgaire.
- 7.2.6 Sur une pénalité mineure, la possession est rendue à l'équipe qui a subi la faute et le jeu reprend comme défini en [5.4](#) avec une supériorité numérique de trente (30) secondes telle que définie en [8.5](#) (exclusion du joueur fautif).
 - 7.2.6.1 Le joueur exclu peut reprendre sa place dès lors que l'équipe en supériorité marque un but.

7.3 Pénalité Majeure

- 7.3.1 Une pénalité majeure est donnée pour toute action jugée excessivement dangereuse ou téméraire ou si un joueur a déjà reçu une pénalité mineure pour la même faute.
- 7.3.2 Une pénalité majeure peut être donnée selon la procédure des fautes personnelles comme défini en [8.6](#).
- 7.3.3 Sur une pénalité majeure, la possession est rendue à l'équipe qui a subi la faute et le jeu reprend comme défini en [5.4](#) avec une supériorité numérique ~~d'une (1) minute de deux (2) minutes~~ telle que définie en [8.5](#) (exclusion du joueur fautif).
 - 7.3.3.1 La supériorité numérique dure ~~une (1) minute~~, même si l'équipe en supériorité inscrit un ou plusieurs buts.
 - 7.3.3.1.1 La supériorité numérique ~~d'une (1) minute~~ se termine sur un but de l'équipe en supériorité uniquement si la pénalité provient de l'application de la procédure de faute personnelle telles que définie en [8.6.1.2](#).

7.4 Mauvaise conduite de joueur

- 7.4.1 Une pénalité de mauvaise conduite de joueur est donnée pour tout comportement agressif, violent ou abusif pendant un match ou un tournoi.
 - 7.4.1.1 Si nécessaire, l'arbitre principal interrompt immédiatement le match pour stopper une altercation.
- 7.4.2 La possession est rendue à l'équipe qui a subi la faute et le jeu reprend comme défini en [5.4](#) avec une supériorité numérique ~~pour la durée du match, qui peut prendre les durées suivantes :~~
 - ~~cinq (5) minutes,~~
 - ~~dix (10) minutes,~~
 - ~~la totalité du match.~~
- 7.4.2.1 Les fautes et actions précédentes des joueurs ainsi que l'impact de la faute sur le cours du jeu sont prises en compte pour juger de la sévérité de la pénalité pour le joueur et pour son équipe.

7.4.3 Si une équipe est sanctionnée de multiples pénalités de mauvaise conduite de joueur, l'arbitre principal peut décider de stopper le match et déclarer le forfait de l'équipe fautive, qui perd ainsi le match.

7.4.3.1 L'équipe qui commet les fautes peut être exclue du tournoi sur avis des organisateurs et de l'arbitre référent.

7.4.3.2 Le match se termine alors sur le score défini comme en [3.4.1.4](#).

7.4.4 Un joueur qui commet une pénalité majeure telle que défini en [7.3.1](#) et qui a déjà commis une telle pénalité est automatiquement sanctionné d'une pénalité de mauvaise conduite de joueur.

7.4.5 Une pénalité de mauvaise conduite de joueur peut être donnée selon procédure de fautes personnels telle que définie en [8.6](#).

7.4.6 Format Quads

7.4.6.1 Un joueur recevant une faute de mauvaise conduite donne à son équipe une pénalité majeure et un avantage tel que défini en [7.3.3](#).

7.4.7 Format Squad

7.4.7.1 Un joueur recevant une faute de mauvaise conduite donne à son équipe une pénalité majeure et un avantage tel que défini en [7.3.3](#).

7.5 But de pénalité

7.5.1 En cas de faute commise sur un joueur porteur de balle qui aurait marqué sans ce jeu illicite, un but de pénalité sera accordé à son équipe. Un joueur est en mesure de marquer s'il approche d'une cage vide, non défendue.

7.5.1.1 Si la faute sur le porteur de balle doit être sanctionnée d'une pénalité de turnover ou d'une pénalité mineure, cette pénalité n'est pas donnée et le jeu reprend comme défini en [5.4](#) comme à la suite d'un but normal.

7.5.1.2 Si la faute sur le porteur de balle doit être sanctionnée d'une pénalité majeure, cette pénalité est donnée, l'équipe fautive garde la possession et le jeu reprend comme défini [5.4](#), avec une supériorité numérique et le joueur fautif exclu pour la durée de la pénalité.

7.5.2 Un tir dévié par un maillet d'un joueur défensif lâché au sol, un joueur qui a *dabbé* ou une cage déplacée qui aurait été un but valable sans ces éléments donne un but de pénalité accordé par l'arbitre principal à l'équipe qui a tiré.

Section 8 : Procédure de pénalité

8.1 Procédure générale

- 8.1.1 L'arbitre principal doit signaler une faute telle que définie en [Section 6](#) en la sanctionnant par une pénalité telle que définie en [Section 7](#).
- 8.1.1.1 L'arbitre principal peut prendre en considération l'ensemble des circonstances dans lesquelles la faute s'est déroulée afin de la sanctionner.
- 8.1.2 Toute décision prise par l'arbitre principal est définitive.
- 8.1.2.1 L'arbitre principal peut consulter à sa discrétion les assistants, les arbitres de but ou tous les autres éléments tels que les enregistrements vidéo pour sanctionner une faute.

8.2 Pénalités en possession de la balle.

- 8.2.1 Une faute commise par une équipe en possession de la balle arrête le jeu immédiatement comme défini en [5.3](#).
- 8.2.2 Une faute sur une balle perdue n'arrête pas le jeu tant que l'équipe qui a commis la faute ne prend pas possession de cette balle.
- 8.2.2.1 Si l'équipe qui a subi la faute sur la balle perdue en prend possession en premier, un avantage tel que défini en [8.3](#) est déclaré et le jeu ne s'arrête pas.

8.3 Avantage

- 8.3.1 Une faute commise par une équipe n'étant pas en possession de la balle peut mener à un avantage qui perdure tant que le jeu ne s'arrête pas.
- 8.3.1.1 Pendant un avantage, l'équipe qui a la possession est considéré comme ayant "l'avantage".
- 8.3.1.2 Durant un avantage, les actions ci-dessous arrêtent le jeu :
 - L'équipe ayant l'avantage marque un but,
 - La possession telle que définie en [5.1](#) est gagné par l'équipe qui a commis la faute,
 - La balle sort du jeu,
 - L'équipe en possession de la balle commet une faute à son tour,
 - La faute menant à l'avantage ayant eu lieu dans le camp adverse, l'équipe qui bénéficie de l'avantage passe derrière sa ligne de but,
 - La faute menant à l'avantage ayant eu lieu dans le camp de l'équipe qui l'a subie, cette dernière franchit la ligne médiane, puis revient derrière sa ligne de but,
 - Le corps ou l'équipement d'un joueur, de l'équipe ayant commis la faute, situé dans sa *crease* dévie la balle hors de la *crease*.
- 8.3.2 L'arbitre principal signale les pénalités décalées comme défini en [3.5.1.3](#) et annonce "avantage" à voix haute.
- 8.3.2.1 L'arbitre principal peut choisir de signaler un avantage avec un équipement sonore – comme une cloche – clairement différent du sifflet. L'arbitre principale doit indiquer ce choix aux équipes avant le début du match.
- 8.3.3 Aucun but ne peut être accordé à l'équipe qui a commis la faute pendant toute la durée de l'avantage, à l'exception d'un but contre son camp de l'équipe bénéficiant de l'avantage.
- 8.3.4 Si l'équipe qui a l'avantage marque un but, elle ne récupère pas la possession après le but lorsque le jeu redémarre.
- 8.3.4.1 Un *ball turnover* ou une pénalité mineure est noté contre le joueur qui a commis la faute et le jeu redémarre tel que défini en [5.4](#).
- 8.3.4.2 Une pénalité majeure ou de mauvaise conduite de joueur pendant l'avantage donne un redémarrage du jeu comme défini en [5.4](#) avec une supériorité numérique telle que définie en [8.5](#).

8.3.5 Si une équipe commet une faute supplémentaire après avoir provoqué un avantage (faute sur avantage), l'avantage continue et la sévérité de la sanction à la fin de l'avantage augmente d'un cran, de *ball turnover* à pénalité mineure puis à pénalité majeure sans dépasser la pénalité majeure.

8.3.5.1 Seulement une pénalité mineure ou une pénalité majeure peut être donnée pour un cumul de fautes sur avantage. La pénalité est donnée au joueur ayant commis la faute la plus grave et la pénalité est appliquée après le redémarrage du jeu.

8.3.5.2 Une faute de mauvaise conduite de joueur peut être sanctionnée séparément en plus d'une pénalité mineure et majeure et le jeu doit alors reprendre à trois (3) joueurs contre un (1) comme défini en 8.5.

8.3.6 Une faute commise par l'équipe qui a l'avantage donne une pénalité simultanée et le jeu s'arrête.

8.4 Pénalité simultanée

8.4.1 Une pénalité simultanée correspond à deux pénalités commises simultanément par un joueur de chaque équipe.

8.4.2 Une pénalité simultanée donne un arrêt de jeu et un redémarrage par une joute tel que défini en 5.4.

8.4.2.1 Les pénalités simultanées qui donneraient une pénalité mineure, majeure ou de mauvaise conduite de joueur aboutissent à un jeu à deux (2) contre deux (2) qui dure le temps total de la pénalité qu'importe les buts marqués.

8.4.2.1.1 Les joueurs exclus simultanément rejoignent le court à la fin de la pénalité et doivent se remettre en jeu (*tap-in*) et le jeu n'est pas arrêté.

8.5 Supériorité numérique

8.5.1 Un joueur sanctionné d'une pénalité mineure, majeure ou de mauvaise conduite de joueur est exclu du court pendant la durée de la pénalité. Par conséquent, le jeu se continue à trois (3) contre deux (2) et cette situation est appelée « supériorité numérique ».

8.5.1.1 Sur les pénalités mineures, l'arbitre principal peut demander au joueur concerné de rester dans la zone de *tap-in* proche de lui pendant la durée de la pénalité.

8.5.1.1.1 Le joueur concerné ne doit pas interférer avec le jeu pendant la durée de la pénalité.

8.5.2 Le jeu reprend comme défini en 5.4.

8.5.3 Le joueur fautif peut reprendre le jeu seulement lorsque l'assistant lui en donne la permission.

8.5.3.1 L'assistant décompte les 5 dernières secondes de la pénalité puis tend le bras vers la porte pour indiquer que le joueur exclu peut reprendre le jeu.

8.5.3.2 Lorsque le joueur fautif reprend le jeu il ne doit pas passer par la zone de *tap-in* et est directement considéré comme un joueur actif.

8.5.3.3 Le joueur fautif doit utiliser la porte située du côté de son équipe pour rejoindre le court.

8.5.4 Tous les arrêts de jeu stoppent aussi le décompte de la durée de la pénalité.

8.5.5 Si l'équipe pénalisée est sanctionnée d'une pénalité mineure ou majeure pendant la supériorité numérique, la durée de la supériorité numérique est augmentée respectivement de trente (30) secondes ou une (1) minute.

8.5.5.1 Le joueur qui a commis la faute la plus sévère reste exclu du court pendant cette durée, à la discrétion de l'arbitre.

8.5.6 Format squad

8.5.6.1 L'équipe pénalisée peut remplacer les 2 joueurs actifs sur le court pendant une supériorité numérique par d'autres joueurs de l'équipe mais pas par le joueur exclu.

8.5.6.2 Le chronomètre du jeu est distinct de celui de la pénalité. Lors des arrêts de jeu le chronomètre de pénalité est arrêté.

8.6 Fautes personnelles

8.6.1 Format 3v3

8.6.1.1 Un joueur qui commet sa troisième faute sera automatiquement sanctionné d'une pénalité de la sévérité supérieure à la pénalité correspondante à la faute commise, sans dépasser une pénalité majeure.

8.6.1.1.1 Une supériorité numérique en découlera tel que défini en 8.5.

8.6.1.2 Un joueur qui commet sa quatrième faute est sanctionné d'une pénalité majeure tel que défini en 7.3.

8.6.1.2.1 La supériorité numérique se termine lorsque l'équipe en supériorité marque un but si la faute qui a mené à la supériorité est d'un degré plus faible qu'une pénalité majeure : *ball turnover* ou pénalité mineure.

8.6.1.3 Toute faute au-delà de la quatrième pour un joueur donné est sanctionnée d'une pénalité majeure tel que défini 7.3.

8.6.2 Format Quads

8.6.2.1 Un joueur qui commet sa troisième faute sera automatiquement sanctionné d'une pénalité de la sévérité supérieure à la pénalité correspondante à la faute commise, sans dépasser une pénalité majeure.

8.6.2.1.1 Une supériorité numérique en découlera tel que défini en 8.5.

8.6.2.2 Un joueur qui commet sa quatrième faute est sanctionné d'une pénalité majeure tel que défini en 7.3.

8.6.2.3 Un joueur qui commet sa cinquième faute est sanctionné d'une pénalité de mauvaise conduite tel que défini en 7.4.

8.6.3 Format squad

8.6.3.1 Un joueur qui commet sa troisième faute doit être remplacé par un coéquipier disponible au moins jusqu'au prochain arrêt de jeu.

8.6.3.1.1 Un joueur sanctionné d'une pénalité mineure, majeure ou de mauvaise conduite de joueur mènera à une situation de supériorité numérique telle que définie en 8.5.

8.6.3.2 Un joueur qui commet sa quatrième faute sera automatiquement sanctionné d'une pénalité de la sévérité supérieure à la pénalité correspondante à la faute commise, sans dépasser une pénalité majeure.

8.6.3.3 Un joueur qui commet sa cinquième faute est sanctionné d'une pénalité de mauvaise conduite tel que défini en 7.4, d'une pénalité majeure.

8.6.3.3.1 La supériorité numérique se termine lorsque l'équipe en supériorité marque un but si la faute qui a mené à la supériorité est d'un degré plus faible qu'une pénalité majeure : *ball turnover* ou pénalité mineure.

8.6.3.4 Toute faute au-delà de la cinquième pour un joueur donné est sanctionnée d'une pénalité majeure.

Commenté [BQ[ES1]: Déjà expliqué en 7.3 (soit on le met partout soit on le met pas du tout)