



## **Quelques règles utiles à connaître comme parents et /ou spectateurs lors des matchs de l'Association de crosse de Sherbrooke**

### ***Introduction***

La crosse possède de nombreuses similarités avec beaucoup d'autres sports mais c'est probablement avec le hockey et le basket-ball qu'elle connaît le plus de ressemblances. La mise en échec, les lancers et la présence de gardiens de buts ressemblent au hockey, mais le « un contre un », le contrôle de la balle, les stratégies offensives et défensives ressemblent d'avantage au basket-ball.

Ce document a été fait pour aider les spectateurs, les parents et les amis des joueurs à mieux comprendre et à mieux apprécier les subtilités du jeu de la crosse. Il ne remplace pas le livre de règles du jeu de la crosse de la *Canadian Lacrosse Association* (CLA), dont les officiels se réfèrent pour arbitrer les parties des équipes fédérées (Fédération de crosse du Québec - FCQ).

### ***Les équipes***

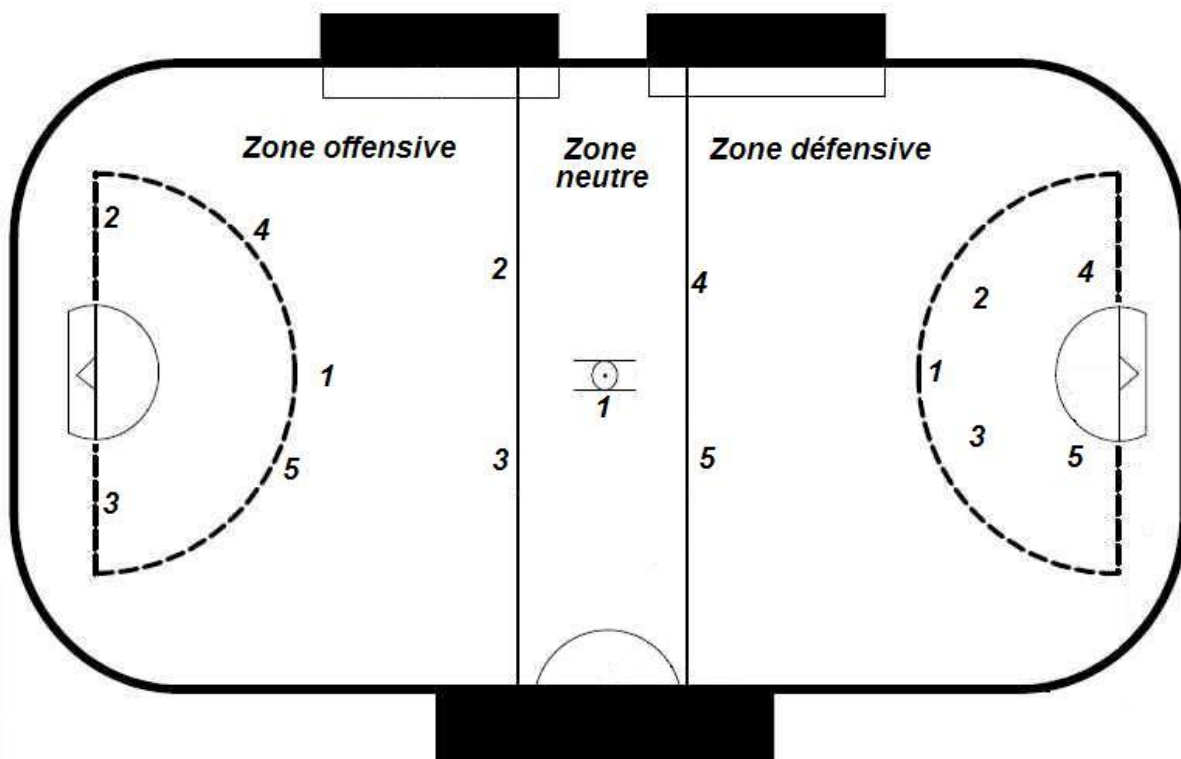
Chaque équipe peut mettre au même moment jusqu'à 6 joueurs sur le plancher. Un de ceux-ci est normalement le gardien de but. Le nom de chaque position est unique à la crosse et elles sont montrées dans le croquis ci-après :

- (1) Joueur de pointe (*point man*) (comme un joueur de centre au hockey)
- (2) Zone droite (*right crease*) (comme ailier droit au hockey)

- (3) Zone gauche (*left crease*) (comme ailier gauche au hockey)
- (4) Coin droit ou Lanceur (*Right Corner* ou *Shooter*) (comme un défenseur au hockey)
- (5) Coin gauche ou Lanceur (*Left Corner* ou *Shooter*) (comme un défenseur au hockey)

**La surface de jeu de la crosse en enclos (box lacrosse)**

Le plancher est divisé en trois zones : la **zone offensive**, la **zone neutre** (zone centrale) et la **zone défensive**.



**Stratégie offensive**

La stratégie offensive à la crosse est semblable à celle utilisée au basket-ball. Dès que l'offensive prend possession de la balle, les joueurs tentent d'utiliser la montée rapide (*fast break*) en regardant toujours la possibilité d'une passe à un joueur à découvert, ou ils utilisent une offensive de contrôle de balle et monte la balle en courant.

Dès que l'équipe en offensive a entré la balle en zone offensive, ses joueurs vont rechercher les possibilités d'avoir une bonne situation de 1 contre 1 qu'un bon porteur de balle pourra battre, ou bien il passera la balle à un joueur qui se serait démarqué dans la «zone dangereuse» (*prime scoring area*). La «zone dangereuse» est cette zone devant le but adverse d'où la majorité des buts sont comptés dans une partie de crosse. Cette zone peut être comparée à la fameuse «*slot*» au hockey.

### ***Longueur réglementaire des bâtons de crosse***

Le bâton de crosse de joueur doit avoir une longueur comprise entre 42" et 46". Pour les joueurs d'âge pee-wee et plus jeune, la longueur minimale est de 34".

### ***Stratégie défensive***

Dès qu'une équipe perd possession de la balle, elle retourne immédiatement dans sa zone défensive. La plupart des équipes de crosse jouent une défensive avec une couverture d'homme à homme (*man to man*). Le style de défensive de contre-attaque (*forecheck*) que l'on voit fréquemment au hockey n'existe pas à la crosse pour les mêmes raisons qu'au basket-ball. Le porteur de balle a habituellement un excellent contrôle de la balle. Il est donc peu probable de faire perdre la balle au joueur offensif sur une simple pression. C'est lors de fins de matchs serrés que vous pourrez voir des équipes perdantes mettre beaucoup de pression sur l'équipe offensive en espérant voir un revirement se produire.

### ***Droitier vs gaucher***

Les joueurs lançant de la droite (la main droite la plus près du panier du bâton de crosse), doivent normalement jouer à gauche du jeu en offensive. Ils doivent se positionner afin que leur bâton de crosse ainsi que la balle soient les plus près du

centre de la surface de jeu. Cet aspect est vraiment important lorsque le joueur coupe au but pour prendre un lancer. Les meilleurs joueurs de crosse sont souvent ambidextres et ceux-ci sont extrêmement difficiles à arrêter en défensive

### ***Changement de possession***

Lorsqu'une équipe est prise en défaut et qu'il n'y a pas de pénalité de décernée, l'équipe en défaut doit redonner la possession de la balle à l'équipe adverse. Par exemple, si un joueur passe ou lance la balle dans les estrades, l'équipe adverse se voit redonner la possession de la balle et le jeu reprend immédiatement.

Le changement de possession le plus commun est dû à des interférences sur les balles libres, l'utilisation de la main libre par le porteur de la balle et par le chronomètre des 30 secondes.

### ***Chronomètre des 30 secondes (shot clock)***

Lorsqu'une équipe est en possession de la balle, elle a 30 secondes pour prendre un lancer, sinon elle perd possession de cette balle. Si l'équipe en offensive perd le contrôle de la balle (une mauvaise passe par exemple), le chronomètre des 30 secondes continuera son décompte à rebours jusqu'à ce que l'équipe adverse en prenne possession.

Le chronomètre des 30 secondes sera remis à 30 (*reset*) lorsqu'un lancer touche le gardien ou un des poteaux du but ou sa barre horizontale ou lorsque l'équipe en défensive reprend possession de la balle. Le chronomètre continue son compte à rebours si le lancer manque le but et que la balle est reprise par l'équipe en offensive.

### ***La règle du 10 secondes (en désavantage numérique)***

Lorsqu'une équipe en désavantage numérique reprend possession de la balle dans sa zone, elle a 10 secondes pour entrer la balle dans la zone offensive. Le manquement à cette règle entraîne une perte de possession.

### ***Hors jeu, deux lignes ou autres appels de ligne***

À la crosse, il n'y a pas de hors-jeux ou de passes trop longues.

Lorsque l'équipe en offensive est dans la zone offensive et qu'elle est en désavantage numérique, elle perdra automatiquement possession de la balle si la balle quitte la zone offensive. L'arbitre appellera cette infraction «*back zone*».

### ***Utilisation de la main libre (free hand)***

Un joueur en possession de la balle ne peut pas pousser un joueur en défensive avec sa main ou son bras libre (main ou bras qui ne tiendrait pas le bâton). Cette infraction amène une perte de possession pour l'équipe en défaut (*free hand*).

### ***Contact sur une balle libre (interférence)***

Si deux joueurs vont pour batailler une balle libre, ils doivent tous les deux jouer la balle et non mettre en échec ou essayer de mettre en échec l'autre joueur avant qu'il ait possession de la balle. Cette infraction amène une perte de possession pour l'équipe en défaut.

## ***La zone du gardien***

À la crosse, la zone du gardien est une zone restreinte. Elle est considérée comme un cylindre imaginaire incluant la ligne de la zone.

Les joueurs à l'offensive ne doivent en aucune circonstance pénétrer dans cette zone. Si un joueur est en possession de la balle et qu'il entre dans la zone, son équipe perd automatiquement possession de la balle. Si un joueur est poussé dans la zone (sans avoir la balle), il doit faire tous les efforts nécessaires pour en ressortir rapidement.

Un joueur offensif ne peut pas entrer dans la zone du gardien pour prendre possession d'une balle libre. Si un joueur offensif fait contact avec le gardien dans sa zone, il reçoit habituellement une punition.

Un joueur ou un gardien en possession de la balle hors de la zone du gardien perdra la possession de celle-ci s'il retourne ou passe à travers la zone du gardien.

Dans certaines ligues mineures, dans les catégories novice et plus jeune, une équipe ne peut faire qu'une seule passe au gardien par possession de balle. Ce n'est pas le cas chez nous

La balle doit être sortie de la zone du gardien (en la transportant ou en la passant) dans les 5 secondes du début de la possession dans cette zone.

Un joueur peut entrer dans zone **de son gardien** pour reprendre possession d'une balle libre ou pour en recevoir la balle de son gardien.

Un gardien est considéré dans sa zone tant et aussi longtemps qu'il a un pied dans sa zone.

## ***Balle coincée***

Lorsqu'une balle se coince dans le panier d'un joueur (plus fréquent avec des bâtons de crosse traditionnels en bois), le jeu est immédiatement arrêté par l'arbitre, la balle est

décoincée et le jeu reprend sans changement de possession. Dans ce cas, le chronomètre des 30 secondes ne doit pas être remis à 30.

### ***Bâton élevé (High Sticking)***

Un contact entre le bâton d'un joueur en situation défensive et le cou, la figure (grille) ou le casque, doit normalement être puni. Mais un contact accidentel avec le casque ne conduit pas nécessairement à une pénalité. Par exemple, si un joueur fait entrer en contact lui-même son casque avec le bâton de son adversaire, la punition n'est pas décernée. Ou encore si le bâton d'un joueur entre en contact avec le casque de son adversaire parce l'adversaire a lui-même pousser le bâton sur son casque intentionnellement ou non à cause de son mouvement offensif, la punition peut ne pas être décernée. **Dans tous les cas, c'est le jugement de l'arbitre qui prévaut et il faut respecter sa décision.**

### ***Cingler (Slashing)***

Dans les ligues mineures, un joueur ne peut pas frapper un joueur adverse avec la portion de son bâton qui n'est pas entre ses mains. Par contre, les contacts bâton à bâton son admis.

Frapper, avec son bâton, en le tenant à une main, sera, dans la majorité des cas, punit.

### ***Cingler sur le lancer ou la passe (Follow Through Slashing)***

**Une pénalité sera décernée à un joueur qui fait une passe ou un lancer et que la continuité du mouvement de son bâton atteint un adversaire. La pénalité ne sera pas appelée si l'opposant s'est positionné par lui-même de façon à recevoir le coup.**

Si le joueur lance au but et compte sur ce lancer en cinglant l'adversaire, le but compte mais le joueur doit purger sa pénalité.

### ***Double échec (Cross Checking)***

Un «double échec» est défini comme un coup violent donné au joueur adverse à l'aide du bâton tenu rigidement entre ses deux mains ou tout coup porté sous la hauteur de la ceinture. Le double échec est sanctionné par une punition de deux minutes.

La bonne façon de mettre en échec un adversaire consiste à allonger ses bras, amortir le joueur en pliant ses bras à son contact et ensuite le repousser.

**TOUS LES JOUEURS** de l'équipe qui est **en possession de la balle** peuvent être mis en échec par les joueurs de l'équipe **en défensive** s'ils sont dans la zone de 24 pieds (ligne pointillée formant un demi-cercle autour du but) de ces derniers (novice et pee-wee) ou dans la zone défensive (bantam et plus vieux).

Les joueurs de l'équipe en possession de la balle ne peuvent pas mettre en échec ou répliquer à une mise en échec. Il en résulterait une perte de possession de la balle par cette équipe.

### ***Échec par derrière (Checking from Behind)***

Une pénalité sera servie si un joueur frappe un joueur adverse par derrière (corps à corps ou double échec). Ceci se produit généralement lorsqu'un joueur portant la balle est poursuivi par un adversaire, ou lorsque les joueurs bataillent une balle libre dans le coin de la surface de jeu.

C'est une des infractions les plus sérieuses et elle est punie sévèrement (au mineur, on donne une punition de 4 minutes pour cette infraction).

### ***La mise en jeu (Face-off)***

Il y a des mises en jeu seulement en début de période, après chacun des buts et dans d'autres très rares occasions.

Les deux joueurs se positionnent face à face de façon à ce que leur épaule droite soit en direction de leur gardien de but respectif et leurs pieds à l'extérieur des lignes parallèles tangentes au cercle de mise en jeu. Seulement ces deux joueurs sont admis dans la zone centrale de mise en jeu tant et aussi longtemps que la balle se trouve dans le cercle de mise en jeu central de 4 pieds de diamètre. Si un joueur pénètre dans cette zone trop tôt, son équipe perd possession de la balle.

La balle est installée par l'officiel entre les paniers de crosse placés dos à dos avec l'ouverture vers leur gardien respectif. La balle et les bâtons doivent rester immobiles jusqu'au sifflet de l'arbitre.

### ***Balle frappée des pieds (botté) (Kicked Ball)***

La balle peut être frappée des pieds, mais pas pour compter un but.

### ***Balle sortie***

La dernière équipe (gardien inclus) à avoir touché la balle qui sort du terrain ou qui touche le filet protecteur derrière les buts, perd la possession de la balle.

Une balle qui sort du terrain (ou qui touche le filet de rétention) est remise à l'équipe non-fautive.

Si la balle touche à un des poteaux ou à la barre horizontale du but avant de sortir du terrain, la dernière équipe (gardien inclus) à avoir touché la balle (ça peut être le joueur qui a lancé la balle, un joueur défensif ayant bloqué partiellement la balle ou encore le gardien) perd la possession.

### ***Lancer sur le casque du gardien***

Dans les ligues mineures, si un lancer atteint le casque ou le masque du gardien, le jeu est arrêté immédiatement et la possession de la balle est redonnée au gardien.

Par contre, si sur ce même lancer la balle entre dans le but sans toucher quoi que ce soit d'autre, le but est bon.

*Ce document a été inspiré et adapté à partir d'un document trouvé sur le site Internet de l'Association de crosse de Gloucester, Ont.*