

Quand un team se trouve chez l'adversaire, ayant dépassé la ligne du centre, on ne doit jouer la balle en commençant qu'à la condition d'avoir devant soi au moins trois joueurs opposés sous peine de hors-jeu ou "off side", ce qui amène de nombreuses combinaisons.

Toute faute est pénalisée d'un coup franc accordé au camp adverse; la balle est posée par un de ses équipiers à l'endroit où la faute a été commise et il la frappe à son gré sans que personne l'ap-

trois fois la crosse adverse et l'un des deux frappe la balle sans qu'aucun autre équipier puisse la jouer avant eux.

La balle une fois touchée sera en jeu.

L'engagement est à faire: 1o au début de la partie, à la mi-temps, après chaque but, la balle posée au milieu du terrain, à égale distance du but et des lignes de touche;

2o Lorsqu'un joueur du camp attaquant aura envoyé la balle au-delà de la ligne de but, la balle posée sur la ligne 23 verges,



**Engagement au commencement de la partie.**

proche à moins de 5 verges. Cet équipier chargé du coup franc a le droit de toucher une seule fois la balle, après quoi tout le monde peut la jouer.

Certains cas amènent un engagement ou bully. La balle étant à terre, un joueur du camp rouge, par exemple, se met à cheval sur la transversale imaginaire passant par le point où elle se trouve et la position du jeu.

Un joueur "bleu" en fait autant. Au signal de l'arbitre les deux joueurs frappent trois fois la terre, et alternativement

en face de l'endroit où elle a franchi la ligne de but;

3o Lorsque le camp défendant aura commis une faute grave telle que d'avoir poussé ou gêné un joueur, ou de s'être laissé entraîner à une brutalité. Il y a alors pénalité. Dans l'intérieur du cercle deux joueurs ont seuls le droit de toucher la balle.

Deux pénalités découlent de la non-observation de cette règle: si l'un des joueurs du camp attaqué entre dans le cercle avant la sortie de la balle, un but