

adversaire. Si la balle est jetée en dedans de ce but par quelqu'un qui n'est pas actuellement un des joueurs, elle ne compte pour aucun des partis.

RÈGLE XII. — SE TENIR OU SE FRAPPER ( *Holding or Striking*).

Les joueurs ne se tiendront pas l'un et l'autre, ne retiendront pas la crosse d'un adversaire, ni ne devront délibérément se donner des crocs en jambe (*trip*) ou se frapper l'un et l'autre.

RÈGLE XIII. — CHANGER DE COTÉS.

Après chaque partie, les joueurs changeront de but, à moins qu'il en soit autrement convenu.

RÈGLE XIV. — DÉCIDER UN CONCOURS.

Trois parties sur cinq décideront du concours, à moins qu'il en soit autrement spécialement convenu. Le refus par un parti d'accepter un concours que les juges ont décidé être juste, équivaut à une défaite.