

5.8 Les joueurs qui ont été désignés par l'entraîneur pour commencer la rencontre ou qui reçoivent des soins entre des lancers-francs peuvent être remplacés en cas de blessure. Dans ce cas, les adversaires ont également le droit de remplacer le même nombre de joueurs s'ils le souhaitent

Art. 6 Capitaine : fonctions et pouvoirs

6.1 Le capitaine (CAP) est un joueur désigné par son entraîneur pour représenter son équipe sur le terrain de jeu. Il peut s'adresser aux arbitres de manière courtoise pendant le jeu pour obtenir des informations seulement lorsque le ballon est mort et le chronomètre arrêté.

6.2 Le capitaine doit informer le crew chief pas plus tard que 15 minutes après la fin de la rencontre si son équipe conteste le résultat de la rencontre et signer la feuille de marque dans la colonne marquée "signature du capitaine en cas de réclamation".

Art. 7 Entraîneurs : fonctions et pouvoirs

7.1 40 minutes au moins avant l'heure fixée pour le commencement de la rencontre, chaque entraîneur ou son représentant doit fournir au marqueur une liste avec les noms et les numéros correspondants des membres de l'équipe qui sont qualifiés pour jouer dans la rencontre ainsi que le nom du capitaine de l'équipe, de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint. Tous les membres d'équipe dont les noms sont inscrits sur la feuille de marque sont autorisés à jouer même s'ils arrivent après le commencement de la rencontre.

7.2 10 minutes au moins avant l'heure fixée pour le début de la rencontre, chaque entraîneur doit confirmer son accord sur les noms et numéros correspondants des membres de son équipe ainsi que les noms des entraîneurs en signant la feuille de marque. Il indique en même temps les 5 joueurs qui commenceront la rencontre. L'entraîneur de l'équipe "A" sera le premier à fournir cette information.

7.3 Les entraîneurs, entraîneurs-adjoints, remplaçants, joueurs éliminés et les membres accompagnant la délégation sont les seules personnes autorisées à s'asseoir sur le banc de l'équipe et à demeurer dans leur zone de banc d'équipe. Pendant le temps de jeu, tous les remplaçants, joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation doivent rester assis.

7.4 L'entraîneur ou l'entraîneur adjoint peuvent se rendre à la table de marque pour obtenir des informations statistiques mais seulement lorsque le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.

7.5 L'entraîneur peut communiquer de façon courtoise avec les arbitres pendant la rencontre pour obtenir une information seulement lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu est arrêté.

7.6 Soit l'entraîneur ou bien l'entraîneur adjoint, mais uniquement l'un des deux, est autorisé à rester debout pendant le jeu au même moment. Ils peuvent s'adresser verbalement aux joueurs pendant le jeu pourvu qu'ils demeurent à l'intérieur de leur zone de banc d'équipe. L'entraîneur-adjoint ne doit pas communiquer avec les arbitres.

7.7 S'il y a un entraîneur-adjoint, son nom doit être inscrit sur la feuille de marque avant le commencement de la rencontre (sa signature n'est pas nécessaire). Il assumera les fonctions et les pouvoirs de l'entraîneur si, pour une raison quelconque, ce dernier ne peut pas continuer.

7.8 Lorsque le capitaine quitte le terrain de jeu, l'entraîneur doit informer un arbitre du numéro du joueur qui remplira les fonctions de capitaine sur le terrain de jeu.