



*IIHF CASE BOOK
2010 -2014*

Un supplément aux règles de jeu officielles

LIVRE DES INTERPRÉTATIONS - IIHF

2010 - 2014

SUPPLEMENT AU LIVRE DES REGLES DE JEU OFFICIELLES DE L'IIHF

INTRODUCTION

Ce Livre des Interprétations est un supplément au Livre des Règles de Jeu Officielles de l'IIHF. Il comprend des interprétations et des clarifications de règles, des conseils techniques et des précisions pour les arbitres et les juges de lignes. Il fournit aussi aux joueurs, aux officiels d'équipe et aux medias des éclaircissements sur les règles de jeu.

Des situations nécessitant une application spécifique ou une interprétation particulière des règles se produisent souvent au cours du jeu, et ce livre essaye de vous apporter des explications en conformité avec l'esprit du jeu et l'intention des règles du hockey sur glace, ainsi qu'un standard de sportivité que les joueurs, les officiels d'équipe et les officiels de jeu doivent respecter et appliquer.

Cette version du Livre des Interprétations de l'IIHF est valable pour la saison 2010-11. Il est important de noter que, durant la période 2006-2010, un certain nombre de situations particulières qui ne sont pas explicitées dans ce livre peuvent se produire pendant des matchs. Pour pallier ce phénomène, l'IIHF fournira un Bulletin des Règles chaque année juste avant le début de la saison pour apporter certains éclaircissements ou points d'emphase.

Le Livre des Interprétations de l'IIHF est divisé en sections, et chaque section est numérotée de la même manière que le Livre des Règles de Jeu Officielles l'IIHF 2010-2014. Cela signifie que l'information contenue dans chaque section correspond à la règle qui porte le même numéro dans le Livre des Règles de Jeu Officielles l'IIHF 2010-2014.

Le Livre des Interprétations de l'IIHF est organisé en 3 parties :

La partie A consiste en des procédures et des techniques à appliquer par les arbitres et les juges de lignes pendant leurs matches;

La partie B apporte une clarification de certaines règles du Livre des Règles de Jeu Officielles IIHF 2010-2014 ;

La partie C traite de certaines situations spécifiques qui se produisent au cours du jeu, et vous fournit le jugement correct à appliquer dans chaque situation.

TABLE DES MATIERES

Introduction	3
--------------	---

Section 1 - PATINOIRE

119 Territoire de but	6
141 Banc des pénalités	6

Section 2 – Equipes, joueurs et leur équipement

200 Joueurs équipés	7
201 Capitaine d'équipe	7
222 Crosse des joueurs	7
223 Casque des joueurs	8
224 Protection faciale et visière des joueurs	8
234 Casque et Masque du Gardien	8
260 Mesure d'équipement	8

Section 3 – Rôle des Officiels

313 Devoirs du juge de lignes	12
322 Marqueur Officiel	12
323 Chronométrateur	12
330 Système de Juge de But Vidéo et Support Vidéo	13

Section 4 – Règles de jeu

411 Changement des joueurs et du gardien durant le jeu	15
412 Changement des joueurs et du gardien durant un arrêt de jeu	15
415 Changement de gardien durant un arrêt de jeu	17
416 Joueurs blessés	17
417 Gardiens blessés	17
420 Durée de jeu	18
422 Temps morts	18
440 Engagement	18
442 Procédure d'engagement	20
450 Hors jeu	22
451 Hors jeu différés	25
460 Dégagements interdits	26
470 Définition d'un but	29
471 Invalidation de but	31
472 Buts et assistances accordés aux joueurs	33
481 Palet sur le but	34

490 Stopper/passer le palet avec les mains	35
492 Palet touché avec une Crosse haute	36

Section 5 – Pénalités

500 Pénalités (Définition et Procédure)	38
501 Pénalité Mineure	49
503 Pénalité Majeure	43
504 Pénalité de Méconduite	43
508 Tir de pénalité	44
509 Procédure de Tir de Pénalité	45
511 Pénalités du gardien	48
512 Pénalités coïncidentes	51
513 Pénalités différées	58
514 Signalement des pénalités	60
523 Charge dans le dos	62
528 Coups de poing ou jeu dur	63
534 Obstruction	64
541 Charge pour les femmes	65
550 Méconduite envers les officiels et attitude anti-sportive, par les joueurs	66
551 Méconduite envers les officiels et attitude anti-sportive, par un officiel d'équipe	66
554 Retard de jeu	67
555 Equipement dangereux et illégal	69
556 Crosse cassée	70
557 Joueur tombant sur le palet	72
559 Joueur maniant le palet avec les mains	72
560 Gardien maniant le palet avec les mains	72
565 Officiels d'équipe quittant le banc des joueurs	73
570 Jeter une crosse ou tout objet sur une échappée	73
571 Prévention des infections par le sang	74
573 Surnombre	74
591 Gardien au-delà de la ligne rouge centrale	74
592 Gardien se rendant au banc des joueurs pendant un arrêt de jeu	75
593 Gardien quittant sa zone durant une altercation	76
595 Protection du Gardien	76
A4.7 Devoirs du Juge de ligne	76

Les nouvelles règles sont **surlignées**

SECTION 1 – LA PATINOIRE

REGLE 119 – ZONE DU GARDIEN

B - Interprétation

1. La mesure du territoire de but doit être faite à partir du bord extérieur du tracé. Les lignes sont considérées comme faisant partie de la zone.

Règle 141 – BANCS DES PÉNALITÉS

B - Interprétation

1. Chaque équipe devra prendre le banc des pénalités qui est situé en face de son propre banc. Il ne pourra pas être procédé à un changement de bancs au cours du match.

SECTION 2 – EQUIPES, JOUEURS ET EQUIPEMENT

Règle 200 – Joueurs Equipés

A- Procédure pour l'Arbitre

1. Les arbitres doivent être informés du moment où le gardien remplaçant a été utilisé par l'équipe et doit le notifier à la Table de Marque

B - Interprétation

1. Les noms des joueurs peuvent être modifiés sur la feuille de match officielle à tout moment jusqu'au début du match.

2. Une équipe ne peut équiper que 2 gardiens de but.

3. Un joueur licencié peut prendre part à l'échauffement d'avant-match pour autant qu'il soit autorisé à jouer pour ce match, et ce même s'il n'est pas inscrit sur la feuille de match officielle.

Règle 201 – Capitaine de l'équipe

B - Interprétation

1. Si la situation le demande, et que le capitaine et l' (les) assistant (s) capitaine sont sur le banc des joueurs, l'arbitre doit demander à parler au capitaine en l'appelant depuis le banc des joueurs.

2. Dans tous les cas l'arbitre peut parler au capitaine. Si pour quelque raison l'arbitre a des problèmes de communication avec le capitaine, il doit se diriger directement vers le banc pour parler avec le Coach.

Règle 223 – Casques des joueurs

B - Interprétation

1. Le gardien remplaçant n'est pas obligé de porter son casque et sa protection faciale quand il traverse la glace pour retourner à son banc entre les tiers-temps.

2. Les joueurs et le gardien remplaçant ne sont pas obligés de porter leurs casques lorsqu'ils sont assis au banc des joueurs.

Règle 224 – Protection faciale de joueurs et visières

Règle 331 – Equipement de l'arbitre et des juges de ligne

B – Interprétation

1. Les visières doivent être transparentes et non teinté. Cette règle s'applique aux joueurs et également aux officiels de jeu.

Règle 234 – Casque du gardien

B – Interprétation

1. Si le casque ou le masque du gardien vient à tomber alors que le jeu se déroule et, avant que l'arbitre ne siffle l'arrêt de jeu, le palet entre dans la cage, alors le **but** doit être accordé.
2. Si le palet touche le casque/ masque du gardien et entre dans la cage, le **but** doit être validé.

Règle 260 – Mesure d'équipement

A – Procédure pour l'arbitre

1. Toutes les mesures de crosse (courbure) doivent être faites à l'aide d'un outil de mesure des crosses réglementaire.
2. La mesure de l'équipement d'un gardien (Spécifiés par le Livre de Règles IIHF) doit être effectuée immédiatement après la fin de la période qui suit la demande de mesure d'équipement du capitaine d'équipe.
3. Pas de mesure de crosse ou d'une pièce d'équipement de gardien entre la fin des prolongations et le début des tirs au but.
4. La mesure de l'équipement d'un gardien doit être effectuée dans le territoire des arbitres ou dans un autre endroit approprié déterminé par les installations sportives.
5. Un arbitre peut mesurer tout type de crosse ou d'équipement considéré comme dangereux sans demande de la part d'une équipe, et la crosse ou l'équipement dangereux doit être retiré du jeu. Tout autre pièce d'équipement considérée comme illégale ne peut être mesurée que sur demande de l'équipe opposée.

B - Interprétation

1. Les crosses des gardiens ou des joueurs peuvent être mesurées à tout moment.

2. La mesure de crosse est permise après un but marqué par l'une ou l'autre des deux équipes.
3. Il n'est pas nécessaire qu'un joueur ait participé physiquement au jeu pour que sa crosse puisse être mesurée. Le fait qu'un joueur était légalement sur la glace est suffisant pour justifier une demande de mesure.
4. Un gardien peut participer au jeu en utilisant une crosse de joueur et, si une mesure de crosse est demandée, la crosse doit être mesurée comme si c'était une crosse de joueur.
5. La mesure de la largeur de la palette d'une crosse de joueur doit être effectuée à partir d'un point M situé à 1.5 cm de la pointe de la palette ou à partir de tout point de la palette située entre ce point M et le talon de la palette.
6. Si une crosse est mesurée comme étant illégale, l'arbitre doit rendre la crosse à l'équipe et le coéquipier du joueur dont la crosse a été considérée illégale doit lui amener une crosse conforme au banc des pénalités. L'équipe peut ajuster la courbure au banc des joueurs et, si le joueur pénalisé réutilise cette crosse, elle peut à nouveau être mesurée.
7. Quand une demande formelle est faite à l'arbitre concernant les dimensions de la crosse d'un adversaire, celui-ci doit être sur la glace au moment où la demande est formulée.
8. Si le capitaine d'une équipe conteste formellement la légalité de la courbure de la palette de la crosse d'un adversaire et que l'arbitre ne peut procéder à la mesure, la crosse doit être retirée du jeu. Conformément à la règle 555, aucune pénalité ne sera infligée à l'une ou l'autre des deux équipes.
9. Une mesure de crosse peut être demandée pendant la séance des tirs au but de fin de rencontre.
10. Un joueur autre que le Capitaine ou l'Assistant ne peut requérir ou demander formellement une mesure spécifique de n'importe quelle pièce d'équipement de l'équipe adverse.

C - Situations

Situation 1

Une mesure de crosse est demandée contre l'équipe en attaque alors que le jeu est arrêté en zone d'attaque.

Décision: Si la crosse est considérée comme illégale, infligez une pénalité ; l'engagement aura lieu sur l'un des deux points d'engagement de la zone de défense de l'équipe fautive (Voir le Bulletin de Règles 2009/10 en rapport avec la règle 440 du Livre de Règles IIHF)
Si la crosse est considérée comme légale, l'équipe ayant formulé la demande doit être pénalisée l'engagement aura lieu sur l'un des deux points de fond de zone de défense de l'équipe ayant demandé la mesure. (Voir le Bulletin de Règles 2009/10 en rapport avec la règle 440 du Livre de Règles IIHF).

Situation 2

Un équipement de gardien mesuré entre deux périodes est considéré illégal et le gardien doit recevoir une pénalité mineure.

Décision: N'importe quel joueur peut servir la pénalité car il n'y avait pas de joueur sur la glace au moment de la mesure. Quand la crosse d'un gardien est mesurée pendant un arrêt de jeu et est considérée comme illégale, un joueur présent sur la glace au moment de l'arrêt du jeu doit servir la pénalité (cf. Règle 511(a))

Situation 3

Une réclamation formelle est faite par le capitaine d'une équipe concernant les dimensions de la crosse d'un adversaire. L'adversaire, qui était sur la glace, s'est dirigé vers son banc des joueurs et est sorti de la glace.

Décision: Une fois que la demande est faite, et tant que les officiels maintiennent un contact visuel avec la crosse, elle peut être mesurée. Cela signifie que si le joueur dont la crosse doit être mesurée sort de la glace et se place sur son banc des joueurs, sa crosse peut quand même être mesurée pour autant que la demande soit formulée avant qu'il ne quitte la glace et que la crosse est restée en vue de l'un des officiels présents sur la glace.

Situation 4

Un joueur qui vient juste d'entrer ou de sortir du banc des pénalités où il est, ou était pour purger une pénalité voit la légalité de sa crosse mise en cause.

Décision: Un joueur qui est sur le banc des pénalités ou qui est revenu sur la glace après une pénalité peut faire l'objet d'une mesure de crosse à tout moment.

Situation 5

Un joueur a été désigné pour tirer le tir de pénalité. Avant que ce joueur s'exécute, l'équipe adverse demande une mesure de la crosse du tireur.

Décision: Si la crosse s'avère légale, alors l'équipe ayant effectuée la requête doit être pénalisée par une pénalité de banc mineur. Le coach doit désigner un joueur pour servir cette pénalité et doit se diriger immédiatement vers le banc des pénalités et y rester quel que soit le résultat du tir de pénalité. Si la crosse s'avère illégale, le joueur doit être sanctionné par une pénalité mineure. Il doit immédiatement se rendre au banc des pénalités. Le coach ou le manager par l'intermédiaire du Capitaine doit désigner un autre joueur pour effectuer le tir de pénalité.

Note : le moment entre le début du tir de pénalité et la fin de l'exécution de celui-ci est considéré comme un seul arrêt de jeu.

Situation 6

Le joueur sélectionné par son équipe pour tirer le lancer de pénalité refuse de soumettre sa crosse à une mesure alors que l'arbitre le lui demande, ou la brise intentionnellement.

Décision: Le joueur ne peut utiliser sa crosse si elle n'a pas été mesurée et définie comme légale. Le joueur N'EST PAS AUTORISÉ à effectuer le lancer de pénalité. Il doit être sanctionné d'une pénalité mineure additionnée d'une pénalité de méconduite et doit se rendre immédiatement au banc des pénalités, et y rester pour au moins 12 minutes. Le Manager ou le Coach par l'intermédiaire du capitaine doit désigner un joueur pour effectuer la pénalité mineure en tant que substitut, qui doit se rendre immédiatement au banc des pénalités ; et également désigner un autre joueur pour effectuer le tir de pénalité.

Situation 7

L'équipe A demande la mesure de la crosse du joueur de B qui s'apprête à effectuer un tir de pénalité. La crosse s'avère légale.

Décision: L'équipe A doit recevoir une pénalité ; un joueur de A doit se rendre immédiatement au banc des pénalité et doit effectuer la pénalité mineure quel que soit le résultat du tir de pénalité. (cf. Règle 502(b))

SECTION 3 – LES OFFICIELS ET LEURS DEVOIRS

Règle 313 – LES DEVOIRS DES JUGES DE LIGNES

A – Procédure pour les juges de lignes

1. Les juges de lignes n'ont pas à rapporter à l'arbitre l'infraction de « Frapper avec le pommeau de la crosse » si une double pénalité mineure doit être infligée. Cependant, ils doivent donner leur version des faits si l'arbitre le leur demande.
2. Les juges de lignes ne peuvent pas arrêter le jeu pour appeler une double pénalité mineure pour une Crosse Haute ayant causé une blessure.
3. Les juges de lignes n'ont pas à rapporter à l'arbitre l'infraction de « Piquage » si une double pénalité mineure doit être infligée. Cependant, ils doivent donner leur version des faits si l'arbitre le leur demande.

C - Situations

Situation 1

Une pénalité différée est signalée contre l'équipe A et une seconde infraction commise par l'équipe A, méritant une pénalité de banc mineure, est observée par le juge de lignes.

Décision: Les juges de lignes ne peuvent pas arrêter le jeu et aucun signal ne doit être fait. Le juge de lignes doit rapporter l'infraction à l'arbitre dès le premier arrêt de jeu.

Règle 322 – MARQUEUR OFFICIEL

A- Procédure pour l'Arbitre

1. Les Arbitres doivent s'assurer que le marqueur officiel a bien reçu une information correcte de leur part.

Règle 323 – CHRONOMÉTREUR

B-Interprétation

1. Tout temps perdu sur le tableau d'affichage du jeu ou des pénalités dû à une violation d'un engagement doit être replacé. Le Juge de But Vidéo peut être consulté pour s'assurer que le temps est correctement rendu.

C - Situations

Situation 1

Un but est marqué mais, après-coup, l'arbitre est prévenu que l'horloge s'était arrêtée et n'était pas en marche quand le but a été marqué.

Décision: Le but compte, à condition que la période ne fût pas finie. L'arbitre, en accord avec les juges de lignes et le chronométreur, doit déterminer la durée pendant laquelle l'horloge était arrêtée et procéder à l'ajustement nécessaire. Dans le cas où ni l'arbitre, ni les officiels hors glace ne peuvent déterminer à quel ajustement procéder, le jeu doit reprendre en utilisant le temps indiqué sur l'horloge.

Règle 330 – Système de Juge de But Vidéo et Support Vidéo

A – Procédure pour l'Arbitre

1. Avant de lâcher le palet au début du match et à chaque période, l'arbitre doit s'assurer que la ligne téléphonique entre la Table de marque et le Juge de But Vidéo (JBV) fonctionne, à la fois pour vérifier la ligne elle-même et pour le matériel du JBV
2. Après une action proche des filets avec la possibilité qu'un but soit marqué, l'arbitre doit être prêt à ce que le JBV appelle la table de marque pour un visionnage vidéo . Avant de lâcher le palet pour relancer le jeu, les Arbitres doivent s'assurer que la lampe du JBV ne clignote pas.
3. L'arbitre doit toujours faire un geste clair – But ou pas But. Toutefois s'il y a une incertitude, faire quand même le geste et indiquer immédiatement que vous allez appeler pour un visionnage vidéo.
4. L'Arbitre doit éviter d'aller aux bancs avant le début du visionnage vidéo.
5. L'Arbitre ne doit pas expliquer aux joueurs ce qui est en train d'être visionné (il se pourrait que ce soit autre chose)
6. Pendant un visionnage, tous les joueurs doivent se rendre à leurs bancs respectifs
7. Il n'est pas nécessaire d'aller aux bancs rapporter le résultat du visionnage, simplement faire le geste « But » ou « Pas but ».
8. Avant que l'action soit visionnée, les officiels de jeu doivent discuter brièvement de la situation et être préparés à toutes les possibilités de réponse du JBV.
9. Les Officiels de jeu doivent être prêts à prendre une décision dans le cas où le ralenti du JBV n'était pas « concluant »

10. Quand un Arbitre appelle le JBV pour un visionnage vidéo d'une situation, il doit informer le JBV de la raison pour laquelle il l'appelle, mais doit aussi être préparé à ce que ce dernier examine toutes les situations.

11. Un visionnage vidéo peut être demandé par l'Arbitre ou le JBV après un tir de pénalité ou la séance des tirs aux buts.

12. Les Arbitres doivent maîtriser la règle 330 et les 7 facteurs qui peuvent être visionnés à la vidéo

B – Interprétation

1. l'Arbitre ne peut pas demander de visionnage vidéo sur les situations suivantes :

- a. Pour vérifier si le palet entre dans le but avant ou après son coup de sifflet.
- b. Lorsque le palet entre dans le but à la suite d'un contact avec n'importe quelle partie du corps d'un joueur autre que la main ou le patin
- c. Un joueur glisse vers le gardien de but, à moins de vouloir voir si le palet était dans la cage.
- d. Déplacer le palet vers l'arrière sur un 360° durant un tir de pénalité ou une séance de tirs aux buts.
- e. Joueur dans la zone du gardien quand le palet entre dans la cage
- f. La cage se désocle durant un Tir de Pénalité ou la séance de tirs aux buts

2. Sur un tir de pénalité ou pendant les tirs au but, l'arbitre ne peut pas demander de visionnage pour vérifier un second tir ou un rebond.

3. L'arbitre vidéo peut être appelé pour rétablir le temps du chronomètre à la suite d'une erreur sur un engagement pendant lequel le chronomètre a décompté.

SECTION 4 – RÈGLES DE JEU

Règle 411 – CHANGEMENT DE JOUEURS ET DE GARDIENS DU BANC DES JOUEURS EN COURS DE JEU

B - Interprétation

1. Le joueur entrant sur la glace doit rester dans la zone imaginaire de **1,5 m** jusqu'à ce que le joueur sortant ait quitté la glace.
2. Un joueur qui a un patin sur la glace et un sur le banc est considéré comme HORS de la glace
3. Il n'y a pas de limite au nombre de changements qu'un gardien peut effectuer avec un joueur ou le gardien remplaçant pendant le cours du jeu.
4. La section (a) de cette règle couvre le processus de changement pour les joueurs et les gardiens. Si le gardien change pour le gardien remplaçant, ou un joueur pour un joueur ou un joueur pour un gardien, la règle 411 (a) doit être respectée. Dans le cas contraire, la règle 573 doit être appliquée par l'arbitre contre l'équipe fautive.

C – Situations

Situation

Sur une pénalité différée, l'équipe non fautive effectue un changement prématuré de son gardien alors que le palet se trouve dans sa zone défensive.

Décision: L'engagement qui suit aura lieu sur l'un des points d'engagements de la zone de défense de l'équipe qui a reçu la pénalité.

Règle 412 – PROCÉDURE DE CHANGEMENT DE JOUEURS LORS D'UN ARRÊT DE JEU

A - Procédure pour l'arbitre

1. L'arbitre doit lever son bras puis le baisser à chaque arrêt de jeu, même si il est clair qu'aucun changement de joueurs n'aura lieu.
2. Dans le cas où l'équipe visiteuse cherche à retarder son changement en espérant que l'équipe locale placera ses joueurs sur la glace en premier, cette procédure contrôlera le changement de joueurs. Cela donnera à l'équipe visiteuse une seule possibilité de changement et permettra à l'équipe locale de placer ses joueurs sur la glace en dernier.

L'arbitre doit être strict sur le décompte des 5 secondes et ne doit pas autoriser l'équipe visiteuse à changer ses joueurs une fois que son bras est levé. Si l'arbitre constate qu'un coach est en train d'envoyer ses joueurs sur la glace mais qu'il ne cherche pas à

provoquer un retard volontaire dans le changement (et ce pour l'une ou l'autre des deux équipes), il peut accorder aux deux équipes quelques secondes supplémentaires.

3. L'arbitre doit permettre aux joueurs qui sont en train de passer par-dessus la bande de continuer à changer, même si les 5 secondes sont terminées, mais il doit donner un avertissement à l'équipe pour la lenteur du changement.

4. Lors d'un arrêt de jeu, l'arbitre doit regarder vers le banc des joueurs de l'équipe visiteuse et, même si aucun changement n'est visiblement entrepris, décompter le temps nécessaire puis lever son bras. La même procédure doit être suivie pour l'équipe locale. Dans ce cas, l'arbitre doit avoir une compréhension du jeu suffisante pour déterminer si un changement de joueurs aura lieu ou non.

5. Après qu'un but a été marqué, l'arbitre doit suivre la même procédure de signalisation que lors de n'importe quel autre changement de joueurs.

6. La procédure du changement de lignes est de la seule responsabilité de l'arbitre et les juges de lignes n'ont pas à intervenir dans ce processus.

7. Après qu'un dégagement interdit a été sifflé, le juge de lignes qui récupère le palet doit avoir le temps suffisant pour atteindre la zone de défense et doit pouvoir voir le signal de changement de ligne donné par l'arbitre.

8. Si une équipe tente de faire un changement après le temps qui lui est imparti, l'arbitre doit renvoyer ces joueurs à leur banc et ne doit pas hésiter à s'approcher du banc des joueurs afin d'expliquer la situation au coach et de lui donner un avertissement avant d'infliger une pénalité.

9. En cas de changement tardif, l'arbitre doit avertir l'équipe fautive que toute nouvelle violation de la procédure de changement de joueurs résultera en une pénalité de banc mineure.

B - Interprétation

1. Si une pénalité est donnée à l'une et/ou l'autre des deux équipes suite à un arrêt de jeu pendant lequel l'une et/ou l'autre des deux équipes avait (avaient) déjà effectué un changement de joueurs, les deux équipes ont le droit de procéder à un nouveau changement de joueurs.

2. Un changement de joueurs est considéré comme le changement de 1 à 5 joueurs, à l'exception du gardien.

C – Situations

Situation 1

Sur un engagement, l'Arbitre donne une pénalité de Méconduite à un joueur.

Décision: L'équipe du joueur fautif doit remplacer celui-ci sur la glace. Aucun autre changement n'est autorisé.

Situation 2

Sur un engagement, l'Arbitre donne une pénalité à un joueur de chaque équipe, qui n'affecte pas l'équilibre des forces sur la glace.

Décision: Aucun changement n'est autorisé.

Règle 415 – CHANGEMENT DE GARDIEN SUR UN ARRÊT DE JEU

B - Interprétation

1. Lorsqu'un gardien remplaçant a pris la place du gardien titulaire durant un arrêt de jeu, il doit rester en place jusqu'à ce que le jeu reprenne ou bien qu'il soit remplacé par un joueur.

Règle 416 – JOUEURS BLESSÉS

B – Interprétation

1. Un substitut servant une pénalité pour un joueur blessé doit rester au banc des pénalités jusqu'à ce que le joueur blessé soit apte à retourner au jeu. Lorsque le joueur blessé revient au jeu, il doit remplacer le substitut au banc des pénalités au prochain arrêt de jeu.

Règle 417 – GARDIENS BLESSÉS

A - Procédure pour l'arbitre et les juges de lignes

1. L'arbitre et les juges de ligne ont le droit d'arrêter le jeu si un joueur est blessé.

B - Interprétation

1. Si un gardien est blessé et retourne au banc des joueurs, il doit être remplacé. S'il tente de retourner dans son but à ce moment-là, il doit être infligé **à son équipe** une pénalité **de banc** mineur (cf. règle 592).

2. Un joueur qui remplace un gardien blessé a le droit à 10 minutes pour revêtir un équipement de gardien. Ces 10 minutes commencent dès que l'arbitre s'est assuré que le gardien blessé ne peut retourner au jeu. Le gardien blessé ne peut plus retourner au jeu une fois que le joueur qui le remplace a revêtu l'équipement et s'est dirigé vers le but.

3. Si le joueur qui a remplacé le gardien blessé est équipé et prêt à jouer avant que les 10 minutes ne soient décomptées, le temps restant peut être utilisé pour son échauffement.

Règle 420 – DURÉE DU MATCH

A - Procédure pour l'arbitre

1. L'arbitre n'a pas à siffler à la fin d'une période. Le bruit de la sirène est suffisant.

Règle 422 – TEMPS MORT

A - Procédure pour l'arbitre

1. Aucun temps mort ne peut être demandé par une équipe une fois que la procédure de changement des joueurs est terminée et/ou que les joueurs et les officiels sont en position et prêts à engager.

2. Aucun temps mort ne peut être demandé par une équipe si un joueur a été changé à l'engagement.

3. Un gardien n'est pas autorisé à s'échauffer pendant un temps mort.

Règle 440 – ENGAGEMENTS

B – Interprétation

1. Les engagements en zone de défense doivent tous avoir lieu sur un des points d'engagement de fond de zone, du côté où le palet a été gelé. Si le palet est en dehors du jeu, l'engagement se fera sur un point d'engagement de fond de zone du côté du départ du lancer.

2. Si des joueurs de l'équipe à l'attaque et de l'équipe en défense sont pénalisés et que cela résulte en un arrêt de jeu, l'engagement suivant aura lieu sur le point d'engagement le plus proche dans cette zone.

3. Si un joueur de l'équipe à l'attaque reçoit une pénalité lors d'un engagement dans sa zone d'attaque, l'engagement doit avoir lieu sur l'un des deux points d'engagement dans sa zone de défense.

4. Si un juge de lignes signale un hors-jeu différé et que l'équipe en défense envoie le palet en dégagement interdit, l'engagement aura lieu en zone de défense, comme pour tout dégagement interdit.

5. Si seul un joueur à l'attaque a été pénalisé dans sa zone d'attaque, l'engagement aura lieu sur l'un des deux points d'engagement dans sa zone de défense, et ce quelle que soit l'équipe ayant causé l'arrêt de jeu.

6. Si un palet touche un officiel et sort de l'aire de jeu en zone neutre, l'engagement aura lieu sur le points d'engagement en zone neutre de l'endroit où le palet a été dévié par contact avec l'officiel. Si ceci arrive en zone de défense, l'engagement qui suit aura lieu sur le point d'engagement de zone de défense le plus proche de l'endroit où le palet a été dévié.

7. Un gardien ne peut pas participer à un engagement.

C – Situations

Situation 1

L'équipe A est en infériorité numérique à cause d'une pénalité mineure. L'équipe B reçoit une pénalité mineure (différée) dans sa zone d'attaque. L'équipe A refuse volontairement de jouer le palet dans sa zone de défense pour gagner du temps sur sa pénalité.

Décision: L'arbitre doit arrêter le jeu et l'engagement doit avoir lieu dans la zone de défense de l'équipe ayant refusé de jouer le palet (l'équipe A).

Situation 2

Le jeu est arrêté en zone de défense à cause d'un joueur en défense.

Décision: L'engagement suivant doit avoir lieu au point d'engagement en zone de défense.

Situation 3

Un joueur en défense provoque un arrêt de jeu dans sa zone de défense et l'arbitre donne une pénalité à l'équipe en défense. Avant la reprise du jeu, un joueur à l'attaque reçoit une pénalité.

Décision: L'engagement doit avoir lieu sur le point d'engagement en fond de zone de l'équipe qui a commis la première faute.

Situation 4

Un joueur à l'attaque reçoit une pénalité dans sa zone d'attaque. L'engagement suivant doit avoir lieu sur l'un des points de fond de zone de défense de l'équipe fautive. Cependant, avant la reprise du jeu, un joueur en défense commet une faute et reçoit une pénalité.

Décision: L'engagement doit avoir lieu sur le point d'engagement en fond de zone de l'équipe qui a commis la première faute.

Situation 5

Un joueur à l'attaque reçoit une pénalité de méconduite dans sa zone d'attaque.

Décision: L'engagement doit avoir lieu sur le point d'engagement le plus proche du lieu où l'arrêt de jeu a eu lieu (Aucune infériorité numérique au tableau.)

Règle 442 – PROCÉDURE D'ENGAGEMENT

A - Procédure pour l'arbitre et les juges de lignes

1. La procédure pour la conduite des engagements reste la même quel que soit le point des 9 points d'engagement.
 2. Le juge de lignes ne doit pas faire un engagement téléphoné, i.e. lever son bras avant de jeter le palet.
 3. Le juge de lignes qui effectue l'engagement ne doit pas jeter le palet avant d'être certain que son partenaire soit revenu à sa position.
 4. Le juge de lignes qui effectue l'engagement ne doit pas jeter le palet avant que tous les joueurs qui ne participent pas au jeu aient quitté la glace, et ce même si les 5 secondes sont écoulées.
 5. Le juge de lignes qui effectue l'engagement doit vérifier que le nombre de joueurs présents sur la glace est correct avant de jeter le palet.
 6. Si un joueur présent à l'engagement ne s'aligne pas correctement avec les tracés sur la glace, l'officiel peut le faire changer sans donner d'avertissement préalable.
 7. Utilisez les 5 secondes après votre coup de sifflet pour communiquer avec les joueurs et corriger leur position.
 8. Si un joueur présent à l'engagement entre en contact avec un joueur adverse avant que le palet ne soit jeté, l'officiel peut le faire changer sans donner d'avertissement préalable.
 9. Si un joueur entre ou est dans le cercle alors que le juge de lignes et les deux joueurs sont prêts pour l'engagement, le juge de lignes doit faire changer le joueur à l'engagement et le remplacer par un coéquipier, sans donner d'avertissement préalable.
 10. Si un joueur est retiré de l'engagement, l'officiel présent à l'engagement ne peut pas désigner quel joueur prendra part à l'engagement. Il s'agit d'une décision de l'équipe, mais le remplaçant doit être un joueur déjà présent sur la glace et il doit se présenter immédiatement à l'engagement.
 11. Lors d'un engagement en zone de défense ou d'attaque, évitez de faire changer les deux joueurs à l'engagement en même temps. Si possible, faites changer le premier fautif.
 12. Si des joueurs des deux équipes entrent dans le cercle avant que l'engagement ne soit effectué (sans avertissement préalable à l'une ou l'autre des deux équipes), les deux joueurs présents à l'engagement doivent être changés.
 13. Le juge de lignes arrière doit surveiller qu'aucun joueur n'entre dans le cercle dans le dos du juge de lignes qui effectue l'engagement. Si le juge de lignes arrière voit une infraction sur l'engagement (joueur(s) dans le cercle), il doit siffler et en informer le juge de lignes qui effectue l'engagement.
- Ceci ne s'applique qu'à une équipe n'ayant pas encore reçu d'avertissement. En effet, s'il s'agit de la 2^e violation, il est de la responsabilité de l'arbitre d'intervenir car une pénalité doit alors être infligée.

14. Un juge de lignes ne doit pas faire changer une 2^e fois le joueur à l'engagement. Ceci est de la responsabilité de l'arbitre car une pénalité doit alors être infligée.
15. Les juges de lignes peuvent jeter le palet si un seul joueur est en position à l'engagement ; cependant, il est préférable de le faire, pour la première fois du match, lors d'un engagement en zone neutre.
16. Si un joueur a été changé lors d'un engagement en zone de défense ou d'attaque, l'arbitre doit rester en position et, s'il s'agit de la 1^{ère} violation, il doit avertir les joueurs de cette équipe. Si l'autre équipe commet une infraction durant le même engagement, l'arbitre doit, de la même manière, avertir cette équipe pour cette violation.
17. Si un problème se produit durant un engagement en zone d'attaque ou de défense, l'arbitre peut s'approcher de l'engagement pour aider les juges de lignes et avertir les joueurs. Dans ce cas, l'arbitre doit siffler pour signaler aux juges de lignes qu'il s'approche. Après avoir averti l'équipe ayant causé le problème, l'arbitre doit retourner à sa position normale.
18. Si une équipe reçoit un avertissement et que son joueur est retiré de l'engagement, et que des joueurs des deux équipes rentrent ensuite trop tôt dans le cercle pendant l'engagement, l'arbitre doit pénaliser l'équipe dont le joueur a été retiré de l'engagement et avertir l'autre équipe.
19. Lorsqu'une équipe a été pénalisée pendant un engagement, le processus de donner un avertissement avant de donner une pénalité recommence.
20. Une fois qu'un joueur a été pénalisé pendant un engagement, les deux équipes peuvent effectuer un nouveau changement de joueurs.

B - Interprétation

1. Il n'est pas nécessaire que l'intégralité de la palette du joueur à l'engagement soit posée sur la glace. Il suffit que la pointe de la palette touche la glace.
2. Seuls les patins des joueurs ne participant pas à l'engagement doivent être hors du cercle et derrière les marques prévues à cet effet (oreilles du cercle).
3. Les joueurs ne participant pas à l'engagement ne peuvent pas continuellement changer de position autour du cercle d'engagement, et ce même s'ils sont dans une position correcte. Dans sa zone d'attaque, le joueur à l'attaque doit se mettre en position en premier.
4. Un joueur n'est pas autorisé à tourner l'engagement et à jouer le palet avec son patin. Cependant, si un joueur joue initialement le palet avec sa crosse et que le palet reste sur place, il peut alors effectuer une passe en retrait avec le patin. Le principe est qu'un joueur ne doit pas pouvoir tourner l'engagement et jouer le palet avec le patin sans chercher à le jouer avec sa crosse, et, ce faisant, empêcher le joueur adverse de pouvoir jouer le palet avec sa crosse.

C - Situations

Situation 1

Le juge de lignes est prêt à jeter le palet mais le palet lui est retiré des mains par contact avec l'un des joueurs à l'engagement.

Décision: Le juge de lignes effectuant l'engagement doit siffler et déterminer l'intentionnalité du contact puis, si nécessaire, faire changer le joueur fautif.

Règle 450 – Hors-jeu

A - Procédure pour l'arbitre et les juges de lignes

1. Si un juge de lignes commet une erreur de jugement sur un hors-jeu et arrête le jeu, l'engagement aura lieu au point d'engagement en zone neutre.

B - Interprétation

1. Un joueur doit avoir la lame ou la botte d'un patin sur la glace à l'instant où le palet coupe complètement la ligne.

2. Si un joueur lance le palet depuis sa zone de défense vers le fond de la glace et qu'un coéquipier précède le palet à la ligne bleue et le joue, un hors-jeu est sifflé. L'engagement doit avoir lieu au point d'engagement de fond de zone du côté d'où vient le palet.

3. Lorsqu'une pénalité se termine et que l'assistant du banc des pénalités ouvre la porte (la porte étant en zone d'attaque), le joueur sortant de pénalité est en position de hors-jeu. Le fait que le joueur attende que le palet coupe la ligne bleue avant de monter sur la glace ne change pas le fait qu'il soit en position de hors-jeu. Dès que la porte du banc des pénalités est ouverte, le joueur est considéré comme étant sur la glace.

C - Situations

Situation 1

Un joueur a un patin sur la ligne bleue ou en zone neutre et un patin en zone d'attaque au moment où le palet franchit complètement la ligne bleue.

Décision: Il n'y a pas de hors-jeu.

Situation 2

Un joueur a les deux patins en zone neutre mais sa crosse est en zone d'attaque au moment où le palet franchit complètement la ligne bleue.

Décision: Il n'y a pas de hors-jeu.

Situation 3

Un joueur a un patin levé au-dessus de la ligne bleue ou au-dessus de la zone neutre (au-dessus, mais sans toucher la glace) et un patin en zone d'attaque au moment où le palet franchit complètement la ligne bleue.

Décision: Il y a hors-jeu car le patin doit être en contact avec la glace.

Situation 4

Un joueur a les deux patins complètement en zone d'attaque au moment où le palet franchit complètement la ligne bleue.

Décision: Il y a hors-jeu.

Situation 5

Un joueur en zone neutre lance le palet en fond de glace et un autre joueur de la même équipe précède le palet à la ligne bleue mais ne joue pas le palet.

Décision: Le joueur est en position de hors-jeu différé. Quand le joueur sera sorti de la zone d'attaque, il aura à nouveau le droit de jouer le palet.

Situation 6

Un joueur a un patin en zone neutre et un patin sur la ligne bleue au moment où le palet franchit complètement la ligne bleue.

Décision: Il n'y a pas hors-jeu.

Situation 7

Un joueur a les deux patins complètement en zone d'attaque mais le palet est toujours sur la ligne bleue.

Décision: Il n'y a pas hors-jeu tant que le palet n'a pas complètement passé la ligne bleue.

Situation 8

Un joueur ayant les deux patins entièrement en zone d'attaque au-delà de la ligne bleue reçoit une passe d'un coéquipier. Il arrête le palet avec sa crosse avant qu'il ne passe la ligne bleue puis le tire à lui en lui faisant passer la ligne bleue.

Décision: Il y a hors-jeu. Un joueur doit avoir au moins un patin en zone neutre ou sur la ligne bleue avant de pouvoir amener le palet en zone d'attaque.

Situation 9

Un joueur à l'attaque a les deux patins complètement en zone d'attaque au-delà de la ligne bleue. Un coéquipier en zone neutre lance le palet, qui est dévié par le corps ou la crosse d'un adversaire puis passe la ligne bleue.

Décision: Il y a hors-jeu.

Situation 10

Un joueur à l'attaque a les deux patins complètement en zone d'attaque au-delà de la ligne bleue, et un adversaire en zone neutre lance, passe ou amène le palet dans sa zone de défense alors qu'un joueur à l'attaque y est toujours positionné.

Décision: Il n'y a pas hors-jeu.

Situation 11

L'équipe à l'attaque est en possession du palet en zone d'attaque. Le palet est à la ligne bleue mais il est partiellement en zone neutre et touche en partie la ligne bleue (en partie sur la ligne bleue et en partie en zone neutre). Le joueur à l'attaque envoie alors le palet en zone d'attaque.

Décision: Il n'y a pas hors-jeu, car le palet doit avoir complètement franchi la ligne bleue et être en zone neutre.

Situation 12

Un joueur à l'attaque franchit la ligne bleue avec le palet puis le ramène en zone neutre avec sa crosse, alors que ses patins sont toujours en zone d'attaque, puis ramène le palet en zone d'attaque.

Décision: Il y a hors-jeu.

Situation 13

Un joueur en défense lance le palet hors de sa zone de défense, qui franchit complètement la ligne bleue. Le palet est alors dévié involontairement par un coéquipier situé en zone neutre et revient en zone de défense alors qu'un joueur à l'attaque y est encore positionné.

Décision: Il y a hors-jeu car cela n'est pas considéré comme une passe.

Situation 14

Un joueur à l'attaque, à cheval sur la ligne bleue, reçoit une passe sur sa crosse, qui se trouve en zone neutre. Il ramène alors le patin qui était en zone neutre par-dessus la ligne bleue avec le palet toujours en zone neutre, puis tire le palet à lui en zone d'attaque.

Décision: Il y a hors-jeu.

Situation 15

Un joueur à l'attaque, qui a les deux patins entièrement en zone d'attaque, reçoit une passe d'un coéquipier en zone neutre. Il arrête le palet avec sa crosse avant qu'il ne franchisse la ligne bleue, puis ramène un patin sur la ligne bleue, maintient cette position, et tire le palet à lui en zone d'attaque alors que son patin est toujours sur la ligne.

Décision: Il n'y a pas hors-jeu.

Situation 16

Lors d'un jeu en fond de glace, un joueur, à l'attaque ou à la défense, lance le palet hors de sa zone. Le palet franchit complètement la ligne bleue, touche un officiel en zone neutre et revient alors en zone avec le rebond en franchissant la ligne bleue, alors qu'un joueur à l'attaque est encore dans la zone.

Décision: Il y a hors-jeu tant que le joueur à l'attaque n'est pas sorti de la zone.

Situation 17

Un palet est dévié, mettant un attaquant en position de hors-jeu ; le jeu est alors arrêté pour hors-jeu.

Décision: L'engagement doit avoir lieu au point d'engagement de zone neutre le plus proche.

Règle 451 – Procédure pour les hors-jeu différés

B - Interprétation

1. Un joueur en défense qui est en train d'effectuer une sortie de zone peut ramener le palet derrière sa cage, pour autant que cela ne soit pas fait dans le but de retarder le jeu.
2. Si un lancer puissant est effectué sur le gardien ou à proximité de ce dernier, la règle du hors-jeu volontaire doit s'appliquer.
3. Lorsqu'un joueur à l'attaque, alors qu'il est en train de sortir de la zone d'attaque, joue volontairement le palet ou charge un joueur en défense qui sort le palet, cela doit être considéré comme hors-jeu volontaire.
4. Aucun but ne peut être marqué par l'équipe à l'attaque pendant qu'elle est en position de hors-jeu différé (bras toujours en l'air), et sauf si l'équipe en défense lance ou met le palet dans ses propres buts sans l'intervention et/ou sans contact de l'équipe à l'attaque.
5. Si le palet est lancé d'avant la ligne rouge et franchit la ligne de but opposée, un dégagement interdit doit être sifflé, et ce même si un hors-jeu différé est encore effectif.
Sur une position de hors-jeu différé, le juge de lignes doit d'abord s'assurer que le palet ne se dirige pas vers le but. Le cas échéant, le jeu doit être arrêté immédiatement. Le signal doit être effectué avec le bras ne portant pas le sifflet.
6. Si un gardien a été sorti et que, lors d'une sortie de zone, le palet est lancé vers le but vide alors que les joueurs à l'attaque sont en train de sortir de leur zone d'attaque, un but ne peut être accordé avant qu'une équipe n'ait pris le contrôle du palet et que les attaquants n'aient quitté leur zone d'attaque.
7. Concernant le point 6 ci-dessus, un but peut donc être marqué par l'équipe à l'attaque une fois que le hors-jeu différé a été annulé.

8. Si le jeu a été arrêté pour un hors-jeu différé, l'engagement doit avoir lieu soit au point d'engagement de zone neutre ou au point d'engagement le plus proche de l'origine de la passe

9. Si une passe ou un envoi au fond du palet par un joueur à l'attaque est détourné et entre involontairement en contact avec un autre joueur à l'attaque qui précédait le palet en zone d'attaque ou si la passe ou l'envoi au fond sort de l'aire de jeu, l'arbitre doit siffler et l'engagement suivant aura lieu sur le point d'engagement le plus proche du lieu d'origine de la passe ou du tir.

10. Quand un juge de lignes signale un hors-jeu différé et que le gardien ou un joueur à la défense tire le palet et que celui-ci sort directement hors de la surface de jeu, l'engagement aura lieu sur le point d'engagement en fond de zone de défense de l'équipe à la défense le plus proche du départ du tir, et le joueur fautif se verra infliger une pénalité mineure en vertu de l'article 554 c – Retard de Jeu

11. Quand un juge de ligne signale un hors-jeu différé et que le tir de départ est dévié par un joueur à la défense hors des limites de l'aire de jeu, l'engagement suivant aura lieu sur le point d'engagement le plus proche du départ du tir.

12. Si, pendant un hors jeu différé, un joueur à l'attaque décide d'aller à son banc des joueurs (Qui dépasse dans sa zone d'attaque) pour être remplacé par un coéquipier, il doit être considéré comme ayant quitté la zone à condition qu'il soit complètement hors de la glace et que son remplaçant soit rentré sur la glace en zone neutre. Si son remplaçant monte sur la glace en zone d'attaque et que le Hors-jeu différé est toujours en cours, lui aussi doit quitter la zone d'attaque. Si les joueurs à l'attaque restants ont quitté la zone et que le Juge de Lignes a baissé son bras, le remplaçant doit être considéré comme correctement en jeu.

13. Si l'équipe à la défense commet une faute dans sa zone de défense et que le Juge de lignes avait signalé un hors-jeu différé contre l'équipe à l'attaque sur la même action, l'engagement suivant sera effectué sur l'un des points de fond de zone de défense de l'équipe à qui la pénalité a été infligée.

Règle 460 – Dégagements interdits

A - Procédure pour les arbitres et juges de lignes

1. Dès qu'il reçoit le signal de départ de dégagement interdit de la part du juge de lignes arrière, le juge de lignes avant a la responsabilité de déterminer s'il y a ou non dégagement interdit. Cependant, le juge de lignes avant doit établir un contact visuel avec le juge de lignes arrière au moment de franchir la ligne bleue, puis à nouveau juste avant de siffler ou d'annuler le dégagement interdit.

2. Il est toujours de la seule responsabilité du juge de lignes avant de juger si le joueur peut ou non jouer le palet.

3. Si il n'y a pas de signal de départ de dégagement interdit de la part du juge de lignes arrière, le juge de lignes avant doit prendre la responsabilité de siffler le dégagement interdit s'il est certain qu'il y a dégagement interdit.
4. Si le juge de lignes avant, qui patine vers le fond de la glace de zone sur un dégagement interdit potentiel, ne prend pas connaissance du signal d'annulation donné par le juge de lignes arrière, et siffle pour indiquer un dégagement interdit, l'engagement aura lieu au centre de la glace.
5. Lorsque le juge de lignes arrière ne peut déterminer si le palet a été lancé ou dévié avant la ligne rouge centrale, le juge de lignes avant peut annuler le dégagement interdit et faire le signal correspondant.
6. Quelles que soient la situation et/ou les raisons, lorsque l'un des juges de lignes annule un dégagement interdit, l'autre juge de lignes doit confirmer qu'il a pris connaissance de cette annulation et faire lui aussi le signal d'annulation.
7. Même si le palet traverse le territoire de but ou touche une des lignes du territoire de but, puis passe la ligne de but (sauf s'il entre dans le but) le dégagement interdit doit être sifflé.
8. Dans le système d'arbitrage à 4, l'arbitre (R2) doit contrôler les joueurs sur la glace de l'équipe fautive ayant concédé un dégagement interdit durant l'arrêt de jeu.
9. Le juge de ligne arrière, qui avait initialement signalé le dégagement interdit, doit à l'arrêt de jeu aller devant le banc de l'équipe fautive pour s'assurer qu'il n'y a pas de changement de jouer et terminera ensuite le reste de la procédure de dégagement interdit.

B - Interprétation

1. La possibilité d'un départ de dégagement interdit est déterminée par le nombre de joueurs présents sur la glace au moment où le palet est lancé par l'une des deux équipes depuis leur moitié de glace jusqu'au-delà de la ligne de but opposée.
2. L'engagement correspondant doit avoir lieu au point d'engagement en zone de défense qui se trouve du côté d'où le palet a été lancé.
3. Sur une situation de dégagement interdit, l'assistant du banc de pénalités doit ouvrir la porte du banc des pénalités au moment exact auquel la pénalité expire, et ce afin d'indiquer que le joueur est considéré comme étant sur la glace.
4. Un dégagement interdit doit être sifflé si un gardien, à l'extérieur du territoire de but au moment où le palet est dégagé en dégagement interdit, retourne vers son territoire de but.
5. Aucun dégagement interdit ne doit être sifflé si le gardien quitte son territoire de but après que le palet ait été dégagé en dégagement interdit, puis décide de revenir vers ce même territoire.
6. Si le gardien trouve en dehors de son territoire de but pour se rendre à son banc dans le but d'être substitué avec un joueur de champ, et que le palet est tiré en dégagement interdit dans la direction du banc des joueurs et donc du gardien qui change :

- S'il ne tente pas de jouer le palet – le dégagement interdit doit être sifflé
- S'il tente de jouer le palet – pas dégagement interdit
- S'il retourne vers son territoire de but et ne tente pas de jouer le palet – le dégagement interdit doit être sifflé
- S'il retourne vers son territoire de but et tente de jouer le palet – pas de dégagement interdit.

7. Il n'y a pas de dégagement interdit si le gardien est en dehors de sa zone et ne fait aucun geste pour revenir dans sa zone

8. L'équipe en possession du palet doit « gagner la ligne » pour annuler le dégagement interdit.

9. « Gagner la ligne » signifie que le palet, pendant qu'il est en contact avec la crosse d'un joueur (pas le patin d'un joueur) doit entrer en contact avec la ligne rouge médiane pour que le dégagement interdit potentiel soit annulé.

10. Si d'après le Juge de lignes estime que, quelque joueur que ce soit (autre que le gardien) de l'équipe adverse est capable de jouer le palet avant qu'il ne franchisse la ligne de but, mais ne l'a pas fait, le jeu doit continuer et le dégagement interdit ne doit pas être sifflé. Cela inclut les situations où l'équipe adverse, pendant qu'elle fait des changements de joueur durant le jeu, est capable de jouer le palet mais qu'elle ne le fait pas pour éviter qu'elle soit pénalisée pour surnombre, le dégagement interdit ne doit pas être sifflé.

C - Situations

Situation 1

Un joueur situé derrière la ligne rouge centrale lance le palet dans le but adverse.

Décision: Le but est accordé.

Situation 2

Un joueur fait une passe depuis sa zone de défense vers un coéquipier qui a les deux patins avant la ligne rouge centrale, mais le palet touche la crosse d'un joueur, laquelle est après la ligne rouge centrale, puis continue jusqu'à franchir la ligne de but adverse.

Décision: Il n'y a pas dégagement interdit.

Situation 3

Le palet est lancé par un joueur à l'attaque situé dans sa demi patinoire de défense et touche un joueur en défense qui est situé au-delà de la ligne rouge centrale. Le palet est dévié, suite à ce contact, jusqu'au-delà de la ligne de but de l'équipe à l'origine du lancer.

Décision: Il n'y a pas dégagement interdit.

Situation 4

Un joueur situé dans sa demi patinoire de défense lance le palet, qui atterrit sur le dessus du but adverse après avoir franchi la ligne de but.

Décision: Il y a dégagement interdit car le palet a d'abord franchi la ligne de but.

Situation 5

Un joueur a ses patins au-delà de la ligne rouge centrale et le palet est dans sa crosse, derrière la ligne rouge centrale. Depuis cette position, et sans avoir ramené le palet au-delà de la ligne rouge ou en contact avec celle-ci avec sa crosse, le joueur lance le palet jusqu'au fond de la zone adverse.

Décision: Il y a dégagement interdit.

Situation 6

Un palet est tiré en dégagement interdit, touche un poteau ou la barre transversale du but adverse, puis traverse la ligne de but (pas dans le but)

Décision: Il n'y a pas dégagement interdit.

Situation 7

Un joueur situé dans sa demi patinoire de défense lance le palet, qui rebondit par-dessus la crosse d'un joueur adverse qui essaye de le jouer, ou bien un joueur adverse essaye de le jouer mais le manque.

Décision: Il y a dégagement interdit, pour autant que le joueur adverse fasse l'effort d'essayer de jouer le palet.

Situation 8

Un juge de lignes signale un hors-jeu différé et l'équipe en défense fait un dégagement interdit.

Décision: L'engagement doit avoir lieu au point d'engagement en zone de défense, comme pour un dégagement interdit classique. Au moment où le palet franchit la ligne

Situation 9

Un gardien, avec un ou deux patins dans son territoire de but, tente de jouer le palet avec sa crosse puis laisse le palet traverser la ligne de but.

Décision: Il y a dégagement interdit

Règle 470 - DEFINITION D'UN BUT

A - Procédure pour l'arbitre

1. Si le palet rentre dans le but, l'arbitre doit siffler et pointer vers ou dans le but.

2. Si le palet rentre dans le but avant la sirène de fin de période (19:59) et que l'arbitre accorde le but, il n'est pas nécessaire pour l'arbitre de faire un nouvel engagement au centre de la glace. L'arbitre doit s'assurer que le marqueur enregistre le but à 19:59 sur la feuille de match officielle.

3. Si le gardien attrape le palet avant sa ligne de but et que son gant pénètre au-delà de la ligne de but, le but doit être validé. La situation doit être reversionnée.

4. Si le palet n'est pas vu directement dans le but, mais perçu comme au-delà de la ligne de but (par exemple à l'intérieur de la mitaine) le but doit être validé.

5. Lorsque le palet est sous un corps et ni l'Arbitre ni le Juge Vidéo ne sont en mesure de le voir au-delà de la ligne de but, aucun but ne peut être accordé.

6. Il peut exister une situation au cours de laquelle le palet ne peut être vu mais que tout indique qu'il est franchit la ligne de but, alors le but doit être validé.

C - Situations

Situation 1

Un joueur à l'attaque tourne son patin pour diriger le palet dans le but.

Décision: Le but est accordé pour autant qu'il n'y ait pas de coup de patin donné de manière volontaire au palet.

Situation 2

Le palet entre en contact avec le patin d'un joueur à l'attaque, en mouvement, et rentre dans le but.

Décision: Le but est accordé pour autant qu'il n'y ait pas de coup de patin donné de manière volontaire au palet.

Situation 3

Un joueur à l'attaque dirige le palet dans le but avec son patin.

Décision: Le but est accordé pour autant qu'il n'y ait pas de coup de patin donné de manière volontaire au palet.

Situation 4

Un joueur à l'attaque est touché par le palet alors qu'il se tient dans le territoire de but et le palet tombe alors dans le territoire de but. Le joueur sort alors du territoire de but puis lance le palet dans le but.

Décision: Le but est accordé.

Situation 5

Le palet est lancé et touche le casque ou toute autre partie du corps d'un joueur à l'attaque avant d'entrer dans le but.

Décision: Le but est accordé pour autant que le joueur n'ait pas volontairement dirigé le palet grâce à sa tête ou son corps dans le but.

Situation 6

Un but est marqué mais, après coup, l'arbitre est prévenu que l'horloge s'était arrêtée et n'était pas en marche au moment où le palet est entré dans le but.

Décision: Le but est accordé pour autant que la période ne soit pas terminée.

Situation 7

L'assistant du banc des pénalités a fait une erreur et un joueur a passé plus de temps que nécessaire au banc des pénalités, temps pendant lequel l'équipe adverse a marqué un but.

Décision: Le but est accordé.

Règle 471 – ANNULATION D'UN BUT

B - Interprétation

1. Aucun but ne peut être accordé si le but est hors de ses ancrages au moment où le palet entre dans le but.
2. Aucun but ne peut être accordé si un joueur à l'attaque touche le palet avec sa crosse au-dessus du niveau de la barre transversale et que le palet est ainsi dévié dans le but par un joueur, le gardien ou un officiel. La même règle s'applique lorsqu'un joueur à l'attaque batte le palet.
3. Aucun but ne peut être accordé par quelque coup de patin au palet que ce soit.
4. Un joueur à l'attaque ne peut pas diriger délibérément le palet dans le but avec une partie de son corps. Aucun but ne peut être accordé, même si le palet a ensuite été dévié dans le but par un joueur, le gardien ou un officiel, sauf si c'est un joueur en défense qui met le palet dans son propre but.
5. Aucun but ne peut être accordé si un joueur frappe ou dirige le palet dans le but adverse à l'aide de sa tête ou de son casque, de sa protection faciale, ou de toute autre partie de son corps autre que les patins.
6. Aucun but ne peut être accordé si l'horloge affiche 20:00 ou 0:00.
7. Aucun but ne peut être accordé si un palet est dévié par un officiel, sauf si le palet est lancé dans le but par un joueur après la déviation.
8. Aucun but ne peut être accordé si le palet touche un officiel puis est dévié sur un joueur ou le gardien dans le but.
9. Aucun but ne peut être accordé si le palet ne franchit pas la ligne en un seul morceau.

10. Si un joueur à l'attaque traverse la zone du gardien et que le palet rebondit sur celui-ci ou sur sa crosse, et entre dans le but, le but doit être refusé (si le joueur est à l'intérieur du territoire avant le palet)

11. Si le palet est recouvert et que l'arbitre stoppe le jeu avant que le palet n'entre dans le but, celui-ci ne peut être validé et ne peut être revisionné.

C - Situations

Situation 1

Un joueur en défense met le palet dans son propre but alors qu'un joueur à l'attaque se tient dans le territoire de but.

Décision: Le but est accordé.

Situation 2

Un joueur à l'attaque frappe le palet avec sa main, et le palet est dévié sur un joueur, sa crosse ou ses patins, le gardien ou un officiel, puis rentre dans le but.

Décision: Le but est refusé.

Situation 3

Un joueur à l'attaque frappe le palet avec sa main, qui rebondit sur le gardien vers un coéquipier qui alors reprend le palet et marque.

Décision: Le but doit être refusé

Situation 4

Un joueur à l'attaque frappe délibérément le palet avec sa main. Celui-ci rebondit sur le gardien adverse puis sur un autre défenseur avant qu'un coéquipier du fautif ne reprenne le palet et marque.

Décision: le jeu doit être arrêté et le but doit être refusé.

Situation 5

Le palet est frappé avec la main par un joueur à l'attaque, touche la palette d'un coéquipier et entre directement dans le but adverse.

Décision: le but doit être refusé

Situation 6

Le palet est lancé dans le but mais il en ressort et le jeu continue, remonte la glace et un but est marqué de l'autre côté, provoquant un arrêt de jeu. Pendant cet arrêt de jeu, les officiels déterminent que le premier but devait compter.

Décision: Ce jugement ne peut être fait qu'après l'arrêt de jeu et avant que le jeu ne reprenne. Le but ayant causé l'arrêt de jeu est refusé, le premier but est accordé, et l'horloge doit être ramenée au temps du premier but.

Situation 7

Un juge de lignes est prêt à rapporter à l'arbitre une pénalité de match ou une pénalité majeure, mais, avant qu'il ne puisse le faire, l'équipe fautive marque un but.

Décision: L'incident doit être rapporté à l'arbitre, qui annulera le but et infligera la pénalité.

Règle 472 – BUTS ET ASSISTANCES ACCORDÉES AUX JOUEURS

B - Interprétation

1. Aucune assistance ne peut être donnée à un joueur lorsque l'arbitre accorde un but alors que le palet n'est pas entré dans le but.

C - Situations

Situation 1

Un joueur a marqué un but ou effectué une assistance mais son nom ne figure pas sur la feuille de match officielle.

Décision: Le but est refusé et le joueur doit être retiré du jeu.

Le fait que le joueur ne soit pas inscrit sur la feuille de match officielle doit être porté à la connaissance de l'arbitre avant que le jeu ne reprenne. Le but ne peut pas être refusé plus tard dans le match s'il est découvert après-coup que le joueur n'apparaissait pas sur la feuille de match officielle.

Situation 2

A8 passe le palet à A9, qui passe à A10, qui marque un but.

Décision: Des assistances sont accordées à A8 et A9.

Situation 3

A8 lance le palet en direction du but, mais pas sur le gardien, A9 récupère le palet et le passe à A10 qui marque un but.

Décision: Des assistances sont accordées à A8 et A9 car aucun joueur de l'équipe B n'a pris le contrôle du palet.

Situation 4

A8 passe à A9, mais le palet est dévié par le corps, la crosse ou le patin de B8, puis il est récupéré par A9 qui passe à A10 qui marque un but.

Décision: Des assistances sont accordées à A8 et A9 car aucun joueur de l'équipe B n'a pris le contrôle du palet.

Situation 5

A8 lance le palet sur le gardien, qui l'arrête en laissant un rebond que A10 reprend pour rentrer le palet dans le but.

Décision: Une assistance est accordée à A8.

Situation 6

A8 passe le palet à A9, qui tente de passer le palet à A10 mais B8 intercepte la passe et prend le contrôle du palet. A10 charge B8 et lance le palet dans le but.

Décision: Aucune assistance n'est accordée car un joueur adverse avait la possession et le contrôle du palet avant que le but ne soit marqué.

Situation 7

A8 passe à A9, qui passe à A10, qui lance sur le but, mais son tir est arrêté par le gardien qui laisse un rebond, repris par A10 qui rentre le palet dans le but.

Décision: une assistance doit être accordée à A8 et A9 (cf. Règle 472)

Règle 481 – PALET SUR LE BUT

A- Procédure pour l'arbitre

1. Lorsque le palet a été lancé sur l'arrière du filet du but par un joueur à l'attaque et qu'un joueur en défense a l'opportunité de le jouer mais ne fait aucun effort pour le jouer, l'arbitre doit communiquer verbalement avec le joueur pour lui demander de le jouer. Si le joueur ne fait toujours aucun effort pour jouer le palet et l'enlever du filet, l'arbitre doit arrêter le jeu et avertir l'équipe en défense qu'ils doivent jouer ce type de palet quand cela leur est possible. L'engagement doit rester dans la zone de défense.

B - Interprétation

1. Les joueurs sont autorisés à jouer ou à faire sauter le palet s'il est sur le filet du but pour l'en retirer, pour autant que cela ne dure pas plus de 3 secondes.

C - Situations

Situation 1

Le palet retombe sur le dessus du but de l'équipe en défense mais, avant que l'arbitre ne siffle, un joueur à l'attaque enlève le palet du dessus du but avec sa crosse.

Décision: L'arbitre doit laisser le jeu continuer si l'action a été menée sans infraction à la règle sur le jeu crosse haute.

Situation 2

Le palet retombe sur le dessus du but de l'équipe en défense mais, avant que l'arbitre ne siffle, un joueur à l'attaque enlève le palet du dessus du but avec sa crosse et marque un but.

Décision: Si le joueur a enlevé le palet du but sans infraction à la règle sur le jeu crosse haute et qu'il n'était pas dans le territoire de but au moment où le palet est tombé dans le territoire de but, le but doit être accordé.

Situation 3

Le palet retombe sur le dessus du but de l'équipe en défense mais, avant que l'arbitre ne siffle, un joueur à l'attaque enlève le palet qui du dessus du but avec sa crosse depuis l'intérieur de la cage et marque un but.

Décision: Si le joueur a enlevé le palet du but sans infraction à la règle sur le jeu crosse haute et qu'il n'était pas dans le territoire de but au moment où le palet est tombé dans le territoire de but, le but doit être accordé.

Règle 490 – ARRÊTER – PASSER LE PALET AVEC LA MAIN

A - Procédure pour l'arbitre et les juges de lignes

1. Le signal de passe à la main n'est pas nécessaire si l'équipe en défense effectue cette passe dans sa propre zone, sauf si le palet quitte la zone.
2. L'arbitre doit faire le signe de passe à la main pour signaler une violation possible de la règle, puis faire le signal d'annulation pour laisser le jeu continuer ou arrêter le jeu et répéter le signal de passe à la main.
3. Un juge de lignes ne doit faire le signal pour indiquer une violation possible de la règle que si l'arbitre n'a pas pu voir la situation de jeu. Les juges de lignes doivent toujours laisser à l'arbitre la priorité pour signaler une infraction.

B - Interprétation

1. Il n'y a pas de limite au nombre de passes à la main que l'équipe en défense peut faire dans sa zone de défense.
2. Un gardien peut faire une passe à la main ou frapper le palet avec sa main en direction d'un coéquipier dans sa zone de défense, mais il ne peut pas attraper puis lancer le palet à un coéquipier vers l'avant. (voir règle 560 b).

C - Situations

Situation 1

Un joueur frappe le palet avec la main; le palet touche le gardien adverse, rebondit sur lui puis est récupéré par un coéquipier du joueur ayant initialement frappé le palet.

Décision: L'arbitre doit arrêter le jeu.

Situation 2

Un joueur frappe avec sa main le palet, qui touche le corps d'un coéquipier puis est récupéré par un joueur adverse.

Décision: Le jeu ne doit pas être arrêté, sauf si le coéquipier du joueur ayant initialement frappé le palet le joue. Le fait que le joueur touche seulement le palet ne signifie pas qu'il l'ait joué.

Situation 3

Un joueur dans sa zone de défense frappe le palet avec sa main depuis sa zone de défense vers la zone neutre. Le palet entre en contact avec un joueur opposé dans la zone neutre (sans contrôle) et est alors repris par un joueur de l'équipe qui a frappé le palet à la main (en zone neutre)

Décision: L'arbitre doit arrêter le jeu. L'engagement suivant aura lieu au point d'engagement de fond de zone le plus proche du départ de la passe à la main.

Règle 492 – PALET TOUCHÉ AVEC UNE CROSSE HAUTE

A - Procédure pour l'arbitre et les juges de lignes

1. Si un joueur touche le palet avec une crosse haute, l'arbitre doit faire le signal de « Palet dévié par une Crosse Haute ». Selon le camp du joueur qui récupère le palet, l'arbitre doit alors effectuer soit un signal d'annulation et laisser le jeu se dérouler, soit siffler, arrêter le jeu et répéter le signal.
2. Il est de la responsabilité de l'arbitre de prendre ce type de décision où qu'il soit sur la glace, et plus particulièrement dans les zones de fond de glace.
3. Les juges de lignes peuvent siffler ce type d'infraction, mais uniquement dans la zone neutre et après s'être assurés que l'arbitre n'avait pas vu l'action.
4. Un juge de lignes ne doit pas effectuer de signal pour indiquer une infraction potentielle. Cependant, s'il doit arrêter le jeu, il doit siffler et effectuer le signal de « Palet dévié par une Crosse Haute ». La procédure pour les juges de lignes de doit être utilisée que dans le cas où l'arbitre n'a pas vu l'action et n'a pas effectué de signal. Les juges de lignes doivent toujours laisser à l'arbitre la possibilité de siffler ce type d'infraction en premier.

B - Interprétation

1. Lorsque le jeu est arrêté à cause d'un palet joué avec une crosse haute, l'engagement doit avoir lieu conformément à la règle 492(c), et sans tenir compte du fait que le jeu soit arrêté à cause d'un palet sorti de l'aire de jeu.

C - Situations

Situation 1

Le palet touche la crosse d'un joueur à l'attaque au-delà de la hauteur de la barre transversale du but, puis touche le corps d'un joueur et rentre dans le but.

Décision: Aucun but ne peut être accordé.

Situation 2

Le palet touche la crosse d'un joueur à l'attaque au-dessus du niveau de la barre transversale du but, puis rebondit sur un joueur ou le gardien de but ou un officiel, et rentre ainsi dans le but.

Décision: Aucun but ne peut être accordé.

Situation 3

La crosse d'un joueur en défense est au-dessus de la barre transversale du but ou de l'épaule d'un joueur à l'attaque, mais le palet rebondit sur l'épaule du joueur en défense et rentre dans le but.

Décision: Le but est accordé, car le palet n'a pas touché la crosse.

Situation 4

L'équipe en possession du palet touche le palet avec une crosse haute alors qu'une pénalité due à une faute par l'autre équipe est différée.

Décision: Au moment où un joueur de quelle équipe que ce soit touchera le palet, le jeu devra être arrêté. L'engagement aura lieu sur l'un des deux points d'engagement de fond de zone de défense de l'équipe à qui la pénalité a été infligée.

SECTION 5 – PENALITES

Règle 500 – PÉNALITÉS – DÉFINITIONS ET PROCÉDURES

B - Interprétation

1. Aucune pénalité ne peut être infligée si une altercation a lieu pendant l'échauffement d'avant match, qu'elle ait été observée ou non par l'arbitre. L'arbitre doit soumettre un rapport d'incident, assisté par les officiels hors glace si nécessaire, au sujet de tout incident d'avant match.
2. Lorsque les joueurs reviennent sur la glace pour le début du match et sont positionnés selon leurs lignes de départ, l'arbitre peut alors infliger les pénalités appropriées.
3. Si un match est fini mais que les ni les équipes ni les officiels n'ont quitté la glace, et qu'une infraction se produit, l'arbitre peut alors infliger des pénalités, comme à n'importe quel moment durant le match ; il doit également soumettre un rapport de match écrit.
4. Si un joueur a été puni d'une pénalité de Méconduite dans les 10 dernières minutes du match, et qu'il n'y a pas de prolongation à jouer, ce joueur doit être renvoyé au vestiaire.
5. Si un joueur est sanctionné par une pénalité Mineure, une pénalité de Méconduite, une pénalité Majeure, une pénalité de Méconduite pour le Match puis une pénalité de Match, le marqueur devra enregistrer les pénalités infligées au joueur sur la feuille de match officielle comme suit : 2 minutes pour la Mineure, 10 minutes pour la Méconduite, 5 minutes pour la Majeure, 20 minutes pour la pénalité de Méconduite pour la Match et 25 minutes pour la pénalité de Match.
6. Lorsque des pénalités mineures ont été infligées pendant le même arrêt de jeu, cela devient le choix du capitaine de décider l'ordre dans lequel les pénalités seront effectuées. L'ordre dans lequel ont été infligées les pénalités n'est alors pas un facteur déterminant.
7. Si un joueur reçoit une double pénalité mineure, 4 minutes doivent être affichées sur l'horloge du match.
8. Une pénalité peut avoir été infligée mais, à cause de pénalités différées, ne pas être en train d'être servie. Le facteur déterminant est le nombre de pénalité en train d'être servies à ce moment-là.
9. Une pénalité ne peut pas se terminer tant qu'elle n'a pas été affichée sur le tableau de marque. Ces pénalités non affichées incluent les pénalités simultanées, qu'elles soient mineures, majeures ou de méconduite.
10. Si plus de 2 joueurs servent des pénalités et que le temps d'au moins une est terminé, les joueurs retournent sur la glace dans l'ordre où leurs pénalités se terminent.

Règle 501 – PÉNALITÉ MINEURE ET RÈGLE 502 – PÉNALITÉ DE BANC MINEURE

B - Interprétation

1. Trois questions doivent être posées par rapport à une pénalité mineure :

- L'équipe sert-elle déjà une pénalité mineure ?
- L'équipe est-elle en infériorité numérique par rapport à l'équipe adverse ?
- Un but est-il marqué contre l'équipe ?

Si la réponse à ces 3 questions est oui, alors la première pénalité mineure servie se termine, sauf si ce but est marqué suite à un tir de pénalité, ou si cette situation se réfère à la Règle 502(b).

2. Si une équipe joue en infériorité numérique et qu'un but est marqué suite à un tir de pénalité, aucun joueur pénalisé ne peut revenir sur la glace.

C - Situations

Situation 1

L'équipe A reçoit une pénalité de banc mineure pour Surnombre. Au même arrêt de jeu, l'équipe A demande une mesure d'équipement pour un joueur de l'équipe B, et la crosse est alors considérée comme légale, donnant ainsi une 2^e pénalité de banc mineure à l'équipe A.

Décision: Un seul et même joueur de l'équipe A doit effectuer les 2 pénalités (2 + 2 minutes).

Situation 2

A5 reçoit une pénalité mineure différée pour Accrocher. Lors de l'arrêt de jeu, l'équipe A reçoit une pénalité de banc mineure.

Décision: A5 doit effectuer sa pénalité mineure. L'équipe A doit désigner un autre joueur pour effectuer la pénalité de banc mineure, et les équipes jouent à 3 contre 5.

Exemples de buts marqués contre une équipe en infériorité

	<u>Equipe A</u>	<u>Equipe B</u>
1.	A6 - 2 minutes à 3:00 A9 - 2 minutes à 3:30	B11 - 2 minutes à 3:00 But à 4:00
	- À 3:00 les équipes jouent à 4 contre 4 - À 3:30 les équipes jouent à 3 contre 4 - A9 rentre à 4:00	
2.	A6 - 2 minutes à 3:30 A9 - 2 minutes à 4:00	B11 - 2 minutes à 3:00 But à 4:30
	- A6 rentre à 4:30	

8. A7 - 5 minutes + MPM à 3:00
 A11 - 5 minutes + MPM à 3:10
 A12 - 2 minutes à 4:00 But à 4:30
- A7 et A11 quittent le match
 - Substituts pour A7 et A11
 - Aucun joueur ne rentre car la mineure de A12 n'est pas effectivement servie au moment du but
9. A4 - 2 minutes à 10:00 B8 - 2 minutes à 11:00
 A7 - 2 minutes à 10:30 But à 12:10
 A9 - 2 minutes à 11:00
- À 11:00, les équipes jouent à 3 contre 5, car les mineures de B8 et A9 s'annulent
 - A4 rentre sur la glace à 12:00 et les équipes jouent à 4 contre 5, la mineure de A7 étant la seule affichée au tableau
 - A7 rentre après le but à 12:10
10. A9 - 5 minutes + MPM à 3:00 B11 - 2 + 2 minutes à 3:30
 A6 - 2 minutes à 3:30 But à 4:30
- Le joueur A9 sort du jeu
 - L'équipe A doit placer un substitut au banc des pénalités pour servir les 5 minutes de A9
 - À 3:30 les équipes jouent à 4 contre 4
 - À 3:30 la mineure de A6 et une mineure de B11 s'annulent
 - L'équipe B doit placer un joueur au banc des pénalités pour servir l'autre mineure de B11
 - B11 rentre au premier arrêt de jeu après 7:30
 - Aucun joueur ne rentre
11. A6 - 5 minutes + MPM à 3:00 B11 - 5 minutes + MPM à 3:30
 A9 - 2 minutes à 3:30 But à 4:00
- A6 et B11 quittent le match
 - L'équipe A et l'équipe B doivent mettre un substitut au banc des pénalités pour servir les 5 minutes de A6 et B11
 - À 3.30 les équipes jouent à 3 contre 4
 - La mineure de A9 et la majeure de B11 ne s'annulent pas
 - A9 rentre

Règle 503 – PÉNALITÉ MAJEURE

B - Interprétation

1. Lorsque des pénalités résultant en une mineure plus une majeure et une méconduite pour le match automatique sont différées, mais qu'un but est marqué par l'équipe non fautive avant que le jeu ne soit arrêté, la pénalité mineure est annulée mais l'équipe fautive devra placer un substitut au banc des pénalités pour servir la pénalité majeure. L'ordre dans lequel les deux fautes appelant ces pénalités ont été commises n'a pas d'importance.

2. Lorsqu'un joueur partant en échappée subit une faute qui entraînerait une pénalité majeure plus une pénalité de méconduite pour le match automatique, en plus d'un tir de pénalité, la pénalité majeure et la pénalité de méconduite pour le match sont infligées quoi qu'il en soit, même si le joueur réussit le tir de pénalité.

C - Situations

Situation 1

L'équipe A est en infériorité numérique à cause d'une pénalité mineure et l'arbitre signale une pénalité majeure différée contre cette même équipe, mais l'équipe B marque un but avant l'arrêt du jeu.

Décision: La première pénalité mineure servie se termine (Règle 501 - Pénalité Mineure et Règle 502 - Pénalité de Banc Mineure). Mais l'arbitre doit tout de même infliger la pénalité majeure et la pénalité de méconduite pour le match automatique au joueur fautif.

Règle 504 – PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE

C - Situations

Situation 1

Un joueur reçoit une pénalité de méconduite et, pendant qu'il est au banc des pénalités, il reçoit une seconde pénalité de méconduite.

Décision: Il doit lui être infligé une pénalité de méconduite pour le match après la seconde pénalité de méconduite. Sur la feuille de match officielle, il sera indiqué 10 minutes pour la première pénalité de méconduite et 20 minutes pour la pénalité de méconduite pour le match. La deuxième pénalité de méconduite n'est pas indiquée sur la feuille de match, car elle devient automatiquement une pénalité de méconduite pour le match.

Règle 508 – TIR DE PÉNALITÉ

A - Procédure pour l'arbitre

1. L'arbitre doit effectuer le signal lorsqu'un tir de pénalité est appelé.
2. L'arbitre doit se rappeler du numéro du joueur fautif et le reporter à la Table de Marque.

C - Situations

Situation 1

Un joueur en situation d'échappée subit une faute par derrière, tombe sur la glace, mais se relève et effectue alors un lancer clair et sans obstruction sur le but.

Décision: L'arbitre ne doit pas accorder de tir de pénalité car le joueur s'est relevé et a pu effectuer un lancer clair et sans obstruction, mais il doit cependant infliger une pénalité mineure au joueur fautif.

Situation 2

Un joueur en situation d'échappée est victime d'un Faire Trébucher et le palet continue librement à glisser. Un coéquipier arrive de derrière lui, récupère ce palet et effectue un lancer clair sur le but mais ne marque pas.

Décision: L'arbitre ne doit pas accorder de tir de pénalité car le joueur a pu effectuer un lancer clair, mais il doit cependant infliger une pénalité mineure au joueur fautif.

Situation 3

Un joueur en situation d'échappée subit une faute par derrière et l'arbitre signale un tir de pénalité ; mais, avant que le jeu ne soit arrêté, une seconde infraction est signalée, que ce soit sur le même joueur ou sur un de ses coéquipiers.

Décision: Le tir de pénalité annule la première infraction, et le joueur qui a commis la seconde doit aller au banc des pénalités. Il doit immédiatement se rendre au banc des pénalités et y demeurer, quel que soit le résultat du tir de pénalité. Si son équipe était déjà en infériorité numérique, alors elle devra continuer de servir l'ensemble de ses pénalités même si le tir de pénalité aboutit, et jouera donc en accord avec la Règle 502(b) en double infériorité à la reprise du jeu.

Situation 4

A10 sert une pénalité au banc des pénalités. Une pénalité différée pour Cinglage est signalée contre A8 mais, avant que le jeu ne soit arrêté, l'équipe B bénéficie d'un tir de pénalité à cause d'une autre faute commise par l'équipe A. L'équipe B marque sur le tir de pénalité.

Décision: aucun joueur ne retourne sur la glace, et A8 doit tout de même effectuer sa pénalité, quel que soit le résultat du tir de pénalité.

Situation 5

Un joueur à l'attaque est en situation d'échappée. Un joueur de l'équipe en défense se tient derrière le but et le déplace.

Décision: L'arbitre doit accorder un tir de pénalité car aucun joueur en défense ne se trouvait entre le joueur et le gardien de but sur l'échappée.

Situation 6

Le gardien de but a été retiré et un autre joueur est couché dans la zone du gardien ; le palet est alors tiré sous son corps. Il ne fait aucune tentative pour couvrir le palet ou pour tomber dessus, ni pour le ramener à lui, mais le palet reste gelé sous son corps.

Décision: L'arbitre ne doit pas accorder de **but**, à moins que le joueur ne fasse une tentative délibérée pour dissimuler le palet.

Règle 509 – PROCÉDURE D'EXÉCUTION D'UN TIR DE PÉNALITÉ

A - Procédure pour l'Arbitre

1. Pendant le déroulement d'un tir de pénalité ou d'une séance de tirs aux buts, si un joueur fait un tour sur lui-même (360°) l'arbitre et le juge de lignes doivent vérifier les points suivants :

- a. Que le joueur est continuellement en mouvement en direction de la cage tout en contrôlant le palet.
- b. Si le joueur ou le palet arrêtent leur mouvement continue vers la cage le TP est terminé
- c. Si le joueur entre en contact avec le gardien de but avant que le palet n'entre dans le but, le TP est terminé. Le but n'est pas validé et le joueur peut se voir infliger une pénalité mineure pour Obstruction (Voir la Règle 595)

2. Voir aussi le Bulletin n°1 d'interprétation des règles IIHF 2006/10

B - Interprétation

1. Seul un gardien de but peut garder les buts durant un tir de pénalité.
2. Un gardien remplaçant n'a pas le droit à un temps d'échauffement avant un tir de pénalité.
3. Si une faute est commise qui mérite un tir de pénalité dans les dernières secondes d'un match, mais que le temps de jeu expire avant que l'arbitre ait pu siffler, le tir de pénalité est tout de même accordé. Si un but est marqué sur ce tir de pénalité, le temps du but sur la feuille de match officielle sera 19:59.
4. Si le joueur qui effectue un tir de pénalité trébuche ou tombe sur la glace, et que le palet continue à avancer vers le but, le joueur peut se relever et continuer son tir.

5. Si un officiel d'équipe interfère avec ou distrait le joueur effectuant un tir de pénalité et que cela lui fait manquer son tir, l'arbitre doit accorder un second tir de pénalité et infliger une Pénalité de Méconduite pour le Match à l'officiel de l'équipe fautive (voir règle 551(b)).

6. Si une équipe joue sans un gardien de but équipé alors qu'un tir de pénalité est accordé à l'équipe adverse, ils doivent désigner un joueur qui recevra alors tous les privilèges d'un gardien de but. Ce joueur devra suivre les mêmes règles qu'un gardien de but normal lors du tir de pénalité ; cependant, il ne lui est pas demandé de porter l'équipement intégral. Après que le tir a été effectué, le joueur doit être reconsidéré comme un joueur normal. Cette situation ne s'applique que lorsqu'une équipe n'a pas de gardien de but et uniquement dans le cas d'un tir de pénalité.

7. Pendant le déroulement d'un TP ou durant une séance de TAB, si un poteau est sorti de ses ancrages à la suite d'un arrêt du gardien avec sa botte, aucun but ne doit être accordé si le palet n'était pas préalablement entré dans le but.

8. Pendant le déroulement d'un TP ou durant une séance de TAB, si le palet pénètre dans le but et que la cage bouge ou n'est plus dans la bonne position à la suite d'un geste du gardien, le but doit être accordé et aucun visionnage vidéo ne sera possible.

9. Pendant le déroulement d'un TP ou durant une séance de TAB, si la cage bouge avant que le palet n'y entre à la suite d'un mouvement du gardien voulant faire l'arrêt, le but doit être accordé et aucun visionnage vidéo ne sera possible.

C - Situations

Situation 1

Un joueur effectuant un tir de pénalité perd le contrôle du palet ou le dépasse en patinant pendant le tir.

Décision: Le joueur est autorisé à revenir en arrière pour récupérer le palet s'il en perd le contrôle ou s'il le dépasse en patinant, à la condition que le palet continue toujours sa course en direction du but adverse.

Situation 2

Lors d'un tir de pénalité, le palet touche le plexiglas derrière le gardien de but, rebondit, touche le gardien de but et rentre dans le but.

Décision: Aucun but ne peut être accordé. Dès que le palet a franchi la ligne de but, le tir est terminé.

Situation 3

Un joueur effectue un slap shot lors d'un tir de pénalité et le palet part de la palette, touche la bande, rebondit et rentre dans le but.

Décision: Le but est accordé, étant entendu que le palet est toujours en mouvement en direction du but adverse.

Situation 4

Un joueur effectuant un tir de pénalité tire le palet et il touche :

- a) Le poteau du but et rebondit dans le but;
- b) Le gardien de but et rebondit dans le but;
- c) Le poteau du but et rentre dans le but après avoir rebondi sur le gardien ;
- d) Le gardien de but et rentre dans le but après avoir rebondi sur le poteau ;
- e) Le gardien de but qui glisse avec le palet et entre dans le but, le palet ayant entièrement franchit la ligne de but

Décision: Le but est accordé.

Situation 5

Un joueur effectuant un tir de pénalité tire le palet, qui rebondit en retour sur lui et rentre dans le but.

Décision: Le but n'est pas accordé.

Situation 6

Le joueur effectuant un tir de pénalité jette ses gants pendant qu'il patine vers le but, ce qui distrait le gardien de but, puis il tire le palet dans le but.

Décision: Le tir de pénalité est considéré comme terminé. Le but ne doit pas être accordé et le tireur doit recevoir une pénalité de méconduite.

Situation 7

Le joueur effectuant un tir de pénalité tente un tir mais il manque le palet, qui continue à avancer vers le but. Le joueur tire alors le palet lors de sa deuxième tentative et ce tir rentre dans le but.

Décision: Le but doit être accordé. Comme il n'y a pas eu de contact avec le palet sur la première tentative de tir, celle-ci n'est pas considérée comme un tir en tant que tel. La deuxième tentative de tir, pendant laquelle il y a eu contact avec le palet, est donc considérée comme la première tentative de tir.

Situation 8

Un joueur casse sa crosse pendant qu'il effectue un tir de pénalité.

Décision: Le tir de pénalité est considéré comme terminé.

Situation 9

Pendant un tir de pénalité, le gardien de but commet une faute qui mériterait une pénalité mineure, et le tir de pénalité est manqué.

Décision: L'arbitre doit infliger une pénalité mineure au gardien de but. N'importe quel joueur de son équipe, désigné par le coach ou le manager *via* le capitaine, peut servir la pénalité. Ce joueur doit se rendre immédiatement au banc des pénalités, et y rester quel que soit le résultat du tir de pénalité qui doit être tenté à nouveau.

Situation 10

Pendant un tir de pénalité, le gardien de but commet une faute qui mériterait une pénalité majeure, et le tir de pénalité est manqué.

Décision: L'arbitre doit infliger une pénalité majeure plus une pénalité de méconduite pour le match automatique au gardien de but. Le gardien de but doit être renvoyé de la glace pour le restant du match et il doit se rendre immédiatement à son vestiaire avant que le tir de pénalité puisse être tenté à nouveau. Le manager ou le coach, *via* le capitaine, doit désigner un joueur pour effectuer la pénalité de 5 minutes. Avant de laisser le tir de pénalité être tenté à nouveau, le joueur effectuant la pénalité doit se rendre immédiatement au banc des pénalités et y rester jusqu'à la fin de la pénalité. Le gardien de but remplaçant doit défendre son but lors de cette deuxième tentative.

Situation 11

Un joueur de l'équipe A agresse verbalement l'arbitre avant que l'équipe B puisse effectuer un tir de pénalité.

Décision: Le joueur de l'équipe A doit recevoir une pénalité de méconduite et il doit se rendre immédiatement au banc des pénalités avant que l'équipe B puisse effectuer le tir.

Règle 511 – PÉNALITÉS CONTRE UN GARDIEN DE BUT

A - Procédure pour l'arbitre

1. Après avoir arrêté le jeu et signalé une pénalité contre un gardien de but, l'arbitre doit immédiatement se rendre en marche arrière au banc des pénalités.
2. L'arbitre doit garder tous les joueurs dans son champ de vision à ce moment-là et marquer sur son carnet les numéros des maillots des joueurs de l'équipe fautive présents sur la glace au moment où la pénalité a été sifflée. Il est important que l'arbitre soit attentif aux joueurs présents sur la glace afin de déterminer qui pourra effectuer la pénalité.
3. Au banc des pénalités, l'arbitre doit indiquer au Marqueur Officiel de noter tous les numéros des maillots des joueurs présents sur la glace à ce moment-là. L'un des joueurs présents sur la glace doit effectuer la pénalité.
4. L'arbitre doit informer le capitaine de l'équipe fautive que l'un des joueurs (en lui donnant la liste) doit effectuer la pénalité du gardien de but.

B - Interprétation

1. Si un gardien de but remplaçant est indiqué sur la feuille de match officielle et qu'il est équipé, ce gardien de but remplaçant doit être placé dans les buts avant qu'il soit permis à un joueur de s'équiper en gardien et de garder les buts.
2. Lorsqu'un gardien de but reçoit plus d'une pénalité lors du même arrêt de jeu, l'un des joueurs de son équipe présent sur la glace à ce moment-là doit effectuer les deux pénalités (voir la situation 2 pour plus de précisions).

C - Situations

Situation 1

Le gardien de but a reçu une pénalité de méconduite. Un substitut est mis au banc des pénalités pour effectuer la pénalité et, pendant que ce joueur est au banc des pénalités, le gardien de but reçoit une seconde pénalité de méconduite.

Décision: Le gardien de but quitte le match (la deuxième pénalité de méconduite devient une pénalité de méconduite pour le match automatique - règle 504) et le joueur qui effectuait la pénalité de méconduite peut quitter le banc des pénalités.

Situation 2

Un gardien de but reçoit une pénalité mineure plus une pénalité de méconduite.

Décision: L'un des joueurs présents sur la glace au moment du coup de sifflet doit effectuer la pénalité mineure et un autre joueur présent sur la glace au même moment doit effectuer l'intégralité des 12 minutes. Le Manager ou le Coach doit désigner ces deux joueurs par l'intermédiaire du Capitaine.

Situation 3

Un gardien de but qui se trouve au banc des joueurs (soit pendant un arrêt de jeu, soit pendant que le jeu se déroule) commet une infraction aux règles ou contre un joueur adverse.

Décision: Un joueur présent sur la glace au moment où le jeu est arrêté, doit effectuer la pénalité. Le Manager ou le Coach doit désigner ce joueur par l'intermédiaire du Capitaine.

Situation 4

Un gardien de but reçoit une pénalité mineure, et avant l'arrêt de jeu, commet une autre faute et est sanctionné d'une autre pénalité mineure.

Décision: Un joueur présent sur la glace au moment où le jeu est arrêté, doit effectuer les deux pénalités. Le Manager ou le Coach doit désigner ce joueur par l'intermédiaire du Capitaine.

Situation 5

Un gardien de but reçoit une double pénalité mineure, plus une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match sur le même arrêt de jeu.

Décision: Un joueur présent sur la glace au moment où le jeu est arrêté, doit effectuer toutes les pénalités. Le Manager ou le Coach doit désigner ce joueur par l'intermédiaire du Capitaine.

Exemples de pénalités contre des gardiens de but

Equipe A

Equipe B

1. A1 (gardien de but) 2 + 10 minutes à 3:00
A1 (gardien de but) 2 + 10 minutes à 3:30
 - A 3:00 l'équipe A doit mettre deux joueurs présents sur la glace au banc de pénalités pour effectuer les pénalités du gardien de but, un pour 2 et le second pour 12 minutes.
 - A 3:30 l'équipe A doit mettre un joueur supplémentaire présent sur la glace au banc des pénalités pour effectuer la seconde pénalité mineure du gardien de but.
 - A cause de la deuxième pénalité de méconduite, A1 (gardien de but) reçoit une pénalité de méconduite pour le match automatique.
 - Le joueur qui effectue les 2 + 10 minutes infligées à 3:00 peut quitter le banc des pénalités (le gardien de but doit quitter le match).
 - A 3:30 l'équipe A jouera à 3 contre 5.
 - La deuxième mineure du gardien de but commencera à 3.30.
 - Le joueur qui effectue la première pénalité mineure pour le gardien de but retournera au jeu à 5:00 si aucun but n'est marqué entre temps.
 - Un total de 34 minutes (2 + 10 + 2 + 20) doit être enregistré pour A1 (gardien de but) sur la feuille de match officielle.

2. A30 (gardien de but) 2 minutes à 3:00
A30 (gardien de but) 2 minutes à 3:30
 - A 3:00 les équipes jouent à 4 contre 5.
 - L'équipe A doit mettre un joueur présent sur la glace au banc des pénalités pour effectuer la première pénalité mineure.
 - A 3:30 l'équipe A doit mettre un joueur supplémentaire présent sur la glace au banc des pénalités pour effectuer la seconde pénalité mineure.
 - A 3:30 les équipes jouent à 3 contre 5.
 - Le joueur qui effectue la première pénalité mineure retournera au jeu à 5:00 si aucun but n'est marqué entre temps.
 - Toutes les pénalités doivent être enregistrées pour A30 sur la feuille de match officielle.

3. A30 (gardien de but) 2 minutes à 3:00
A30 (gardien de but) 10 minutes à 3:30
 - A 3:00 les équipes jouent à 4 contre 5.
 - L'équipe A doit mettre un joueur présent sur la glace au banc de pénalités pour effectuer la pénalité mineure.
 - A 3:30 l'équipe A doit mettre un joueur présent sur la glace au banc de pénalités pour effectuer la pénalité de méconduite.
 - A 3:30 les équipes jouent à 4 contre 5
 - La deuxième pénalité (méconduite) commence à 3:30.
 - Le joueur qui effectue la pénalité mineure retournera au jeu à 5:00 si aucun but n'est marqué entre temps.
 - Le joueur qui effectue la pénalité de méconduite retournera au jeu au premier arrêt de jeu après 13:30.
 - Toutes les pénalités doivent être enregistrées pour A30 sur la feuille de match officielle.

4. A30 (gardien de but) 10 minutes à 3:00
A30 (gardien de but) 2 minutes à 3:30
 - A 3:00 les équipes jouent à 5 contre 5.
 - L'équipe A doit mettre un joueur présent sur la glace au banc de pénalités pour effectuer la pénalité de méconduite.
 - A 3:30 l'équipe A doit mettre un joueur présent sur la glace au banc de pénalités pour effectuer la pénalité mineure.
 - A 3:30 les équipes jouent à 4 contre 5.
 - La pénalité mineure commence à 3:30.
 - Le joueur qui effectue la pénalité mineure retournera au jeu à 5:30 si aucun but n'est marqué entre temps.
 - Le joueur qui effectue la pénalité de méconduite retournera au jeu au premier arrêt de jeu après 13:00.
 - Toutes les pénalités doivent être enregistrées pour A30 sur la feuille de match officielle.

Règle 512 – PÉNALTÉS COÏNCIDENTES

B - Interprétation

1. Annulez autant de pénalités que possible.
2. Annulez des pénalités pour éviter de placer un substitut au banc des pénalités.
3. Annulez des pénalités afin qu'un maximum de joueurs puisse retourner sur la glace.

Exemples de Pénalités Mineures Coïncidentes

- | | <u>Equipe A</u> | <u>Equipe B</u> |
|----|---|-----------------------------|
| 1. | A6 - 2 minutes à 3:00
- A 3:00 les deux équipes jouent à 4 contre 4 | B11 - 2 minutes à 3:00 |
| 2. | A6 - 2 + 2 minutes à 3:00
- A 3:00 les équipes jouent à 4 contre 5
- L'équipe A doit placer un substitut pour A6 au banc des pénalités
- La mineure de B11 et une mineure de A6 s'annulent | B11 - 2 minutes à 3:00 |
| 3. | A6 - 2 minutes à 3:00
A9 - 2 minutes à 3:30
- A 3:30 les équipes jouent à 4 contre 5, car les mineures de A9 et B11 s'annulent | B11 - 2 minutes à 3:30 |
| 4. | A6 - 2 minutes à 3:00
A9 - 2 minutes à 3:30
A7 - 2 minutes à 3:30
- A 3:30 les équipes jouent à 3 contre 5, car la pénalité de B11 annule une mineure de A9 ou A7 (choix du capitaine) | B11 - 2 minutes à 3:30 |
| 5. | A6 - 2 minutes à 3:00
A9 - 2 minutes à 3:15
- A 3:15 les équipes jouent à 4 contre 5, car les mineures de A9 et B12 s'annulent | B12 - 2 + 10 minutes à 3:15 |
| 6. | A6 - 2 minutes à 3:00
A9 - 2 + 2 minutes à 4:00
- A 4:00 les équipes jouent à 4 contre 5, car les doubles mineures de A9 et B12 s'annulent | B12 - 2 + 2 minutes à 4:00 |
| 7. | A6 - 2 minutes à 3:00
A9 - 2 minutes à 3:00
- A 3:00 les équipes jouent à 4 contre 5, car une mineure de B11 annule une mineure de A6 ou A9 (choix du capitaine) | B11 - 2 minutes à 3:00 |
| 8. | A6 - 2 minutes à 3:00
A9 - 2 minutes à 3:30
- A 3:30 les équipes jouent à 4 contre 4, car la Mineure de A9 annule une mineure de B11
- L'équipe B doit mettre un substitut au banc des pénalités pour effectuer une mineure de B11 | B11 - 2 + 2 minutes à 3:30 |

- | | <u>Equipe A</u> | <u>Equipe B</u> |
|-----|---|--|
| 9. | A6 - 2 + 10 minutes à 3:00 | B11 - 2 + 10 minutes à 3:00 |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Les équipes jouent à 4 contre 4 - L'équipe A et l'équipe B doivent chacune mettre un substitut au banc des pénalités qui retournera au jeu à 5:00 - A6 et B11 retournent au jeu au premier arrêt de jeu après 15:00 | |
| 10. | A6 - 2 minutes à 9:00
A9 - 2 minutes à 9:20
A8 - 2 minutes à 9:20 | B4 - 2 minutes à 9:20
B7 - 2 minutes à 9:20 |
| | <ul style="list-style-type: none"> - A 9:20 les équipes jouent à 4 contre 5, car les mineures de A9, A8, B4 et B7 s'annulent toutes | |
| 11. | A6 - 2 + 2 minutes à 3:00
A9 - 2 + 2 minutes à 3:00 | B11 - 2 + 2 minutes à 3:00 |
| | <ul style="list-style-type: none"> - A 3:00 les équipes jouent à 4 contre 5, car la double mineure de B11 annule une double mineure de A6 ou A9 (choix du capitaine) | |
| 12. | A6 - 2 minutes à 3:00
A9 - 2 + 2 minutes à 3:00 | B11 - 2 + 2 minutes à 3:00 |
| | <ul style="list-style-type: none"> - A 3:00 les équipes jouent à 4 contre 5, car les doubles mineures de A9 et B11 s'annulent | |
| 13. | A6 - 2 minutes à 3:00
A9 - 2 minutes à 3:00
A7 - 2 + 2 minutes à 3:00 | B11 - 2 + 2 minutes à 3:00
B12 - 2 minutes à 3:00 |
| | <ul style="list-style-type: none"> - A 3:00 les équipes jouent à 4 contre 5, car les doubles mineures de A7 et B11 s'annulent et la mineure de B12 annule la mineure de A6 ou A9 (choix du capitaine) | |
| 14. | A6 - 2 minutes à 3:00
A9 - 2 + 2 minutes à 3:00
A7 - 2 + 2 minutes à 3:00 | B11 - 2 + 2 + 2 minutes à 3:00
B12 - 2 minutes à 3:00 |
| | <ul style="list-style-type: none"> - A 3:00 les équipes jouent à 4 contre 5, car les mineures de B11 et B12 annulent les mineures de A9 et A7 | |
| 15. | A6 - 2 minutes à 3:00
A9 - 2 + 2 + 2 minutes à 3:00
A7 - 2 minutes à 3:00 | B11 - 2 + 2 minutes à 3:00
B12 - 2 + 2 minutes à 3:00 |
| | <ul style="list-style-type: none"> - A 3:00 les équipes jouent à 4 contre 5, car les mineures de B11 et B12 annulent les mineures de A9 et A6 ou A7 (choix du capitaine) | |

Equipe A**Equipe B**

16. A6 - 2 minutes à 3:00
A9 - 2 + 2 minutes à 3:00
A7 - 2 + 2 minutes à 3:00
B11 - 2 + 2 + 2 minutes à 3:00
B12 - 2 + 2 minutes à 3:00
- A 3:00 les équipes jouent à 5 contre 5, car toutes les mineures des deux équipes s'annulent
17. A6 - 2 minutes à 3:00
A3 - 2 + 2 minutes à 3:00
A5 - 2 minutes à 3:00
B8 - 2 minutes à 3:00
B9 - 2 minutes à 3:00
B7 - 2 minutes à 3:00
- A 3:00 les équipes jouent à 4 contre 5, car les trois mineures de l'équipe B annulent la double mineure de A3 et la mineure de A6 ou A5 (choix du capitaine)
18. A5 - 2 minutes à 3:00
A6 - 2 + 2 minutes à 3:00
A7 - 2 minutes à 3:00
B8 - 2 minutes à 3:00
B9 - 2 minutes à 3:00
- A 3:00 les équipes jouent à 4 contre 5, car les mineures de A5 et A7 annulent les mineures de B8 et B9
19. A5 - 2 + 2 minutes à 3:00
A6 - 2 minutes à 3:00
A7 - 2 + 2 + 2 minutes à 3:00
B8 - 2 + 2 minutes à 3:00
B9 - 2 + 2 minutes à 3:00
- A 3:00 les équipes jouent à 4 contre 5, car les mineures de B8 et B9 annulent les mineures de A7 et A6
20. A6 - 2 minutes à 3:00
A9 - 2 minutes à 3:00
B11 - 2 + 2 minutes à 3:00
- Les équipes jouent à 5 on 5, car la double mineure de B11 annule le mineures de A6 et A9
21. A6 - 2 minutes à 3:00
A9 - 2 minutes à 3:00
B8 - 2 minutes à 3:00
B7 - 2 minutes à 3:00
- A 3:00 les équipes jouent à 5 contre 5, car les quatre mineures s'annulent
22. A6 - 2 + 2 minutes à 3:00
B8 - 2 + 2 minutes à 3:00
- A 3:00 les équipes jouent à 5 contre 5, car les quatre mineures s'annulent

Equipe A

Equipe B

23. A6 - 2 + 10 minutes à 3:00
A9 - 2 + 2 minutes à 3:00
B11 - 2 minutes à 3:00
- Les équipes jouent à 4 contre 5
 - Les mineures de A6 et B11 s'annulent
 - L'équipe A est en infériorité d'un joueur (A9) pour 4 minutes
 - A9 retourne au jeu à 7:00
 - A6 retourne au jeu au premier arrêt de jeu après 15:00 et B11 au premier arrêt de jeu après 5:00
24. A6 – Tir de pénalité à 3:00
A9 - 2 minutes à 3:00
B11 - 2 minutes à 3:00
- les équipes jouent à 4 contre 4
25. A15 – 2 minutes à 4:00
A18 – 2 minutes à 4:30
A77 – 2 + 2 minutes à 5:00
B10 – 2 minutes à 4:20
B21 – 2 minutes à 5:00
- A 4:20 les deux équipes jouent à 4 contre 4
 - A 4:30 les deux équipes jouent à 3 contre 4
 - A 5:00, les deux équipes jouent à 3 contre 4
 - A 5:00 la pénalité mineure de B21 est substituée avec une mineure de A77
 - L'équipe A doit mettre un substitut
 - A 6 :00 débute la pénalité mineure pour le substitut de A77 mais A15 doit rester au banc des pénalité jusqu'au premier arrêt de jeu et l'équipe continuera à 3 contre 4.
 - A77 quitte le banc des pénalités au premier arrêt de jeu après 10:00
 - B21 quitte le banc des pénalités au premier arrêt de jeu après 7:00
26. A6 – 2 minutes à 3:00
A7 – 2 minutes à 3 :30
B9 – 2 minutes + MPM à 3 :30
- B9 doit se rendre au vestiaire pour le reste du match
 - Les deux équipes jouent à 4 contre 5
 - Il n'est pas nécessaire de mettre un substitut au banc pour B9 car la pénalité n'est pas affichée.

Exemples de Pénalités Majeures Coïncidentes

- | <u>Equipe A</u> | <u>Equipe B</u> |
|---|--|
| 1. A3 - 5 minutes + Méconduite pour le Match à 3:00 | B8 - 5 minutes + Méconduite pour le Match à 3:00 |
| - A 3:00 les équipes jouent à 5 contre 5 | |
| - Les équipes n'ont pas besoin de placer des substituts au banc des pénalités car A3 et B8 sont expulsés du match | |
| 2. A1 (gardien de but) - 5 minutes + Méconduite pour le Match à 3:00 | B8 - 5 + Méconduite pour le Match à 3:00 |
| - A 3:00 les équipes jouent à 5 contre 5 | |
| - Les équipes n'ont pas besoin de placer des substituts au banc des pénalités car A1 et B8 sont expulsés du match | |

Exemples de Pénalités Mineures et Majeures Coïncidentes (Combinaisons)

- | <u>Equipe A</u> | <u>Equipe B</u> |
|--|---|
| 1. A6 - 2 minutes à 3:00 | B14 - 5 minutes + Méconduite pour le Match à 3:30 |
| A9 - 5 minutes + Méconduite pour le Match à 3:30 | |
| - A 3:30 les équipes jouent à 4 contre 5, car les majeures de A9 et B14 s'annulent | |
| - Les équipes n'ont pas besoin de placer des substituts au banc des pénalités car A9 et B14 sont expulsés du match | |
| 2. A6 - 2 minutes à 3:00 | B19 - 2 + 5 minutes + Méconduite pour le Match à 4:00 |
| A7 - 2 + 5 minutes + Méconduite pour le Match à 4:00 | |
| - A 4:00 les équipes jouent à 4 contre 5, car la mineure plus majeure plus Méconduite pour le Match de A7 et B19 s'annulent | |
| - Les équipes n'ont pas besoin de placer des substituts au banc des pénalités car A7 et B19 sont expulsés du match | |
| 3. A6 - 2 minutes à 3:00 | B11 - 2 minutes à 4:00 |
| A5 - 2 minutes à 4:00 | B19 - 5 minutes + MPM à 4 :00 |
| A7 - 5 minutes + MPM à 4:00 | |
| - A 4:00 les équipes jouent à 4 contre 5, car les mineures de A5 et B11 et les majeures plus Méconduite pour le Match de A7 et B19 s'annulent toutes | |
| - Les équipes n'ont pas besoin de placer des substituts au banc des pénalités car A7 et B19 sont expulsés du match | |

Equipe A

Equipe B

4. A3 - 2 + 2 minutes à 3:00 B8 - 2 + 5 minutes + MPM à 3 :00
- A 3:00 les équipes jouent à 4 contre 4, car une mineure de chaque équipe s'annule
- Le substitut pour A3 retourne au jeu à 5:00 et le substitut de B8 à 8:00
- B8 est expulsé du match
5. A3 - 2 + 2 minutes à 3:00 B8 - 2 + 5 minutes + MPM à 3:00
A5 - 2 minutes à 3:00 B9 - 5 minutes + MPM à 3:00
A7 - 5 minutes + MPM à 3:00
- A 3:00 les équipes jouent à 4 contre 4, car la majeure plus Méconduite pour le Match de A7 et la mineure de A5 s'annulent avec les pénalités de B8
- A7, B8 et B9 sont expulsés du match
- Le substitut pour B9 doit effectuer les 5 minutes de pénalité
- Le substitut pour B9 retourne au jeu à 8:00
6. A7 - 2 minutes à 4:00
A9 - 5 minutes + MPM à 5:00 B4 - 5 minutes + MPM à 5 :00
A8 - 2 minutes à 5:10 B3 - 2 minutes à 5:10
A4 - 2 minutes à 5:10 B7 - 2 minutes à 5:10
- A 5:00 les équipes jouent à 4 contre 5, car les majeures plus Méconduite pour le Match de A9 et B4 s'annulent
- A 5:10 les équipes jouent toujours à 4 contre 5, car les quatre mineures s'annulent
- Les équipes n'ont pas besoin de placer des substituts au banc des pénalités car A9 et B4 sont expulsés du match
7. A3 - 2 + 5 minutes + MPM à 3:00 B8 - 2 + 5 minutes + MPM à 3:00
- A 3:00 les équipes jouent à 5 contre 5, car toutes les pénalités s'annulent
- Les équipes n'ont pas besoin de placer des substituts au banc des pénalités car A3 et B8 sont expulsés du match
8. A3 - 2 minutes à 3:00 B8 - 2 minutes à 3:00
A7 - 5 minutes + MPM à 3:00 B9 - 5 minutes MPM à 3:00
- A 3:00 les équipes jouent à 5 contre 5, car toutes les pénalités s'annulent
- Les équipes n'ont pas besoin de placer des substituts au banc des pénalités car A7 et B9 sont expulsés du match
9. A6 - 5 minutes + MPM 3:00 B11 - 2 minutes à 3:00
A9 - 2 minutes à 3:00
- A 3:00 les équipes jouent à 4 contre 5, car les mineures de A9 et B11 s'annulent
- L'équipe A doit mettre un substitut au banc des pénalités pour effectuer les 5 minutes de pénalité pour A6, qui est expulsé du match

Exemples de Pénalités Majeures et de Match Coïncidentes

Equipe A

Equipe B

1. A6 - 5 minutes + MPM à 3:00

B7 – Pénalité de Match à 3:00

- Les équipes jouent à 5 on 5 et aucun substitut n'est requis au banc des pénalités

2. A6 - Pénalité de Match à 3:00

B7 – Pénalité de Match à 3:00

- Les équipes jouent à 5 on 5 et aucun substitut n'est requis au banc des pénalités

Règle 513 – PÉNALITÉS DIFFÉRÉES

B - Interprétation

1. Lorsque la règle des pénalités différées est appliquée, les joueurs doivent effectuer l'intégralité du temps de leurs pénalités et ils ne peuvent pas quitter le banc des pénalités avant le premier arrêt de jeu suivant la fin de leurs pénalités.

2. La règle des pénalités différées ne s'applique pas quand il y a une substitution immédiate.

3. Les pénalités doivent être enregistrées sur la feuille de match officielle mais il se peut qu'elles ne doivent pas être indiquées sur le tableau de marque.

Exemples de Pénalités Différées

Equipe A

Equipe B

1. A6 - 2 + 2 +10 minutes à 13:00

A6 - 2 minutes à 20:00 (fin de période)

- La mineure infligée à la fin de la période commencera au début de la période suivante et l'équipe A jouera à 4 contre 5

- La méconduite recommencera à 2:00, après la fin de cette dernière mineure

- A6 retournera au jeu au premier arrêt de jeu après 9:00

- L'équipe A doit placer un substitut au banc des pénalités pour effectuer la mineure au début de la période, et il retournera au jeu à 2:00

Equipe A

Equipe B

2. Les pénalités suivantes sont infligées à l'équipe A pendant un arrêt de jeu :

A4 - 2 minutes

A5 - 2 minutes

A6 - 2 + 2 minutes

A7 - 5 minutes + Méconduite pour le Match

- A7 est expulsé du match

- Le substitut pour A7 effectuera sa pénalité en dernier

- L'ordre dans lequel les trois autres joueurs effectueront leurs pénalités est un choix du capitaine, bien qu'un des joueurs ait reçu une double pénalité mineure

3. A6 - 2 minutes à 3:00

B7 - 2 + 2 minutes à 3:00

B7 - 2 minutes à 3:30

(pendant qu'il se trouve au banc des pénalités)

- A 3:00 les équipes jouent à 5 contre 4

- l'équipe B doit mettre un substitut au banc des pénalités pour effectuer la mineure supplémentaire de B7

- A 3:30 les équipes jouent toujours à 5 contre 4, car la mineure de B7 (à 3:30, pendant qu'il se trouve au banc des pénalités) s'ajoute au temps effectué par le substitut

- le substitut de l'équipe B doit effectuer 4 minutes de pénalité et il retournera au jeu à 7:00

- Si l'équipe A ne marque pas de but, les équipes jouent à 5 contre 4 jusqu'à 7:00

- B7 effectuera la totalité du temps de ses trois pénalités mineures (6 minutes) et il retournera au jeu au premier arrêt de jeu après 9:00

4. A7 - 2 + 2 minutes à 3:00

A8 - 2 minutes à 3:00

A9 - 2 minutes (Banc Mineure) à 3:00

- A 3:00 les équipes jouent à 3 contre 5

- A 3:00 A8 et A9 effectuent leurs pénalités mineures (affichées au tableau)

- A 5:00 A7 commence à effectuer ses deux pénalités mineures

- A 5:00 les équipes jouent à 4 contre 5

- A 5:00 A8 ou A9 retourne au jeu (choix du capitaine)

- Le principe qui prévaut ici est de renvoyer un maximum de joueurs sur la glace

Equipe A

Equipe B

5. A6 - 5 minutes + Méconduite pour le Match à 3:00
A8 (substitut pour A6) - 2 minutes à 3:30
(pendant qu'il se trouve au banc des pénalités)
A8 (substitut pour A6) - 10 minutes à 4:00
(pendant qu'il se trouve au banc des pénalités)
- A6 est expulsé du match
 - L'équipe A doit mettre un substitut au banc des pénalités pour effectuer les 5 minutes
 - A 3:00 les équipes jouent à 4 contre 5
 - A 3:30 A8 reçoit une pénalité mineure pendant qu'il se trouve au banc des pénalités
 - Les équipes jouent à 4 contre 5
 - La pénalité mineure de A8 commencera à 8:00 après l'expiration de la pénalité de 5 minutes (pénalité différée).
 - A 4:00 A8 reçoit une pénalité de méconduite
 - Les équipes jouent à 4 contre 5
 - A 4:00 l'équipe A doit placer un autre substitut au banc des pénalités pour effectuer la pénalité mineure de A8 qui lui a été infligée à 3:30
 - La pénalité de méconduite de A8 commencera à 10:00 (pénalité différée)
 - Si aucune autre pénalité n'est infligée à l'équipe A et qu'aucun but n'est marqué après l'expiration de la pénalité de 5 minutes à 10:00, les équipes joueront alors à 5 contre 5

Règle 514 – SIGNALEMENT DES PÉNALITÉS

A - Procédure pour l'arbitre

1. Pour signaler une pénalité différée, l'arbitre doit mettre son bras en l'air, mais il n'est pas nécessaire de pointer le joueur fautif pendant le cours du jeu.
2. Lorsqu'une seconde pénalité différée doit être signalée, l'arbitre doit pointer deux fois le deuxième joueur fautif avec son bras non levé, tout en gardant l'autre toujours bien tendu en l'air jusqu'à ce que le jeu soit arrêté.

C - Situations

Situation 1

Une pénalité différée est signalée contre l'équipe A et un joueur de l'équipe B tire le palet vers le but, le gardien de but arrête le palet et le dirige intentionnellement avec sa mitaine vers un coéquipier.

Décision: L'arbitre doit arrêter le jeu.

Situation 2

Une pénalité différée est signalée contre un joueur de l'équipe A, et l'équipe B a substitué son gardien de but contre un joueur supplémentaire. En patinant devant son but avec le palet, un joueur de l'équipe B voit sa crosse touchée par celle d'un joueur de l'équipe A et le palet rentre dans le but vide.

Décision: Le but ne doit pas être accordé car le palet est entré dans le but à la suite d'une action d'un joueur de l'équipe fautive (cf. Règle 514(c), et la pénalité différée doit être infligée au joueur de A. L'engagement suivant aura lieu sur le point d'engagement de zone neutre le plus proche.

Situation 3

Une pénalité différée est signalée contre un joueur de l'équipe A, et l'équipe B a substitué son gardien de but contre un joueur supplémentaire. Un joueur de l'équipe B est en possession du palet et, alors qu'il tente de faire une passe vers un coéquipier, le palet rebondit sur un joueur de l'équipe A et rentre dans le but vide.

Décision: Le but est refusé.

Situation 4

Une pénalité différée est signalée contre un joueur de l'équipe A, et l'équipe B a substitué son gardien de but contre un joueur supplémentaire. Un joueur de l'équipe B tire le palet, qui touche un joueur de l'équipe A derrière la ligne rouge centrale et revient dans le but vide de l'équipe B.

Décision: Le but est refusé.

Situation 5

L'arbitre a signalé une pénalité différée contre A6 et va accorder un tir de pénalité en conséquence de l'infraction commise. Avant l'arrêt du jeu, A6 commet une nouvelle faute méritant une pénalité mineure.

Décision: Si l'équipe B marque un but avant l'arrêt du jeu, le tir de pénalité est annulé mais l'arbitre doit infliger la pénalité mineure. Si l'équipe B ne marque pas avant l'arrêt du jeu, l'arbitre doit accorder un tir de pénalité à l'équipe non fautive et infliger la pénalité mineure à A6. Ce joueur doit se rendre immédiatement au banc des pénalités et servira sa pénalité quel que soit le résultat du tir de pénalité.

Situation 6

Une équipe est en infériorité numérique à cause d'une pénalité mineure et l'arbitre signale une double pénalité mineure différée contre cette équipe, mais un but est marqué par l'équipe non fautive avant l'arrêt du jeu.

Décision: La pénalité mineure qui est en train d'être purgée se termine et toutes les pénalités signalées sont infligées de manière normale.

Situation 7

Un joueur de l'équipe A effectue une pénalité mineure et l'arbitre signale une pénalité différée contre un autre joueur de l'équipe A. Avant l'arrêt du jeu, un autre joueur lance sa crosse vers le palet dans sa zone de défense, mais l'équipe B marque un but.

Décision: Le but marqué par l'équipe B annule le tir de pénalité. Le joueur qui effectuait sa pénalité mineure doit rester au banc des pénalités, et la pénalité mineure différée doit être infligée au joueur sur la glace. (En accord avec la situation 5)

Situation 8

Un joueur non enregistré sur la feuille de match officielle participe au jeu et reçoit une pénalité.

Décision: Le joueur doit être retiré du jeu. N'importe quel autre joueur, à l'exception du gardien de but, peut alors être désigné par le coach *via* le capitaine pour effectuer cette pénalité.

Situation 9

Un joueur reçoit une pénalité majeure plus une pénalité de méconduite pour le match, puis une pénalité de match pour un autre incident, que ce soit avant ou après le coup de sifflet.

Décision: L'équipe doit placer un joueur au banc des pénalités pour 10 minutes, pendant lesquelles l'équipe sera en infériorité numérique. Sur la feuille de match officielle, 5 minutes plus 20 minutes plus 25 minutes seront enregistrées pour ce joueur.

Règle 523 – CHARGE DANS LE DOS

B - Interprétation

1. L'expression "de quelque manière que ce soit" inclut des actions telles que les crosses hautes, les charges avec la crosse, les charges incorrectes, etc., mais pas les obstructions.
2. Un coup dans le dos, dans la bande ou le but, en particulier dans un endroit où le joueur est incapable de se défendre, doit être pénalisée. L'arbitre doit faire un usage strict de cette règle.
3. Lorsqu'un joueur tourne son dos de manière à prendre un coup ou une charge par derrière, cela ne sera pas considéré comme une charge dans le dos car le joueur était conscient du coup qui arrivait. Une telle infraction peut être considérée comme « charge contre la bande » ou « charge incorrecte »

C - Situations

Situation 1

Un joueur de l'équipe A est en situation d'échappée est subit une charge avec la crosse par derrière par un joueur de l'équipe B. L'arbitre inflige une pénalité pour charge dans le dos et accorde également un tir de pénalité.

Décision: Le joueur de l'équipe A tentera le tir de pénalité mais le joueur de l'équipe B ayant commis la faute devra tout de même effectuer la pénalité de méconduite automatique.

Règle 528 – COUPS DE POINGS OU DURETÉ EXCESSIVE (ALTERCATIONS)

A - Procédure pour l'arbitre

1. Si des joueurs commencent à se brasser après le coup de sifflet, l'arbitre doit donner un avertissement au coach ou au capitaine de chaque équipe.
2. Si cette situation persiste après l'avertissement, l'arbitre doit infliger des pénalités mineures pour Dureté. Si ce type d'incident se reproduit lors d'arrêts de jeu ultérieurs, l'arbitre peut infliger des pénalités de méconduite.
3. S'il se produit une situation qui implique d'infliger plusieurs pénalités de méconduite pour le match, l'arbitre doit s'assurer que toutes les pénalités de méconduite pour le match sont bien enregistrées sur la feuille de match officielle.
4. Quand de multiples pénalités sont données, l'Arbitre peut demander aux Juges de Lignes d'emmener les joueurs pénalisés au banc des pénalité et ce jusqu'à ce que leurs pénalités respectives aient été données.
5. L'arbitre doit savoir quel est le troisième homme qui arrive dans la mêlée entre les deux hommes de départ.

B - Interprétations

1. Lorsqu'une pénalité majeure plus une pénalité de méconduite pour le match sont infligées selon cette règle, cela doit être enregistré et annoncé comme Dureté.
2. Lorsqu'une pénalité de match est infligée selon cette règle, cela doit être enregistré et annoncé comme Coups de Poings.
3. Les pénalités de Coups de Poings et de Dureté peuvent être infligées même si les joueurs ont encore leurs gants.
4. Dans une situation où des coups de poings sont donnés, il est possible qu'un joueur reçoive une pénalité de match et qu'un autre reçoive une pénalité majeure plus une pénalité de méconduite pour le match.

5. Pour Dureté, il est possible d'infliger une mineure, une double mineure, ou une pénalité majeure plus une pénalité de méconduite pour le match.
6. Lorsqu'au moins une pénalité de match est infligée pour Coups de Poings, et quel que soit le nombre de joueurs à recevoir cette pénalité, cet incident doit être considéré comme une bagarre. Dans le cas où un joueur se vengerait dans ce type de situation, une pénalité majeure plus une pénalité de méconduite pour le match peut lui être infligée.
7. Un joueur ne peut pas recevoir une pénalité de match plus une pénalité de méconduite pour le match pour avoir continué une altercation.
8. Deux joueurs peuvent recevoir des pénalités de match pour Coups de Poings sans avoir eu pour autant un agresseur ou être les instigateurs.
9. Lorsqu'il est évident qu'un joueur est l'instigateur ou l'agresseur, ce joueur recevra une pénalité de match et l'autre joueur recevra une pénalité majeure plus une pénalité de méconduite pour le match, ceci dépendant du degré de vengeance.
10. La règle du troisième homme ne s'applique qu'au premier joueur à intervenir dans une altercation en cours. Le fait d'infliger une pénalité dans cette situation constitue une altercation ; cependant, cette règle exige de bien juger si ce « troisième homme » a effectivement pris part à cette altercation.
11. Une pénalité de méconduite pour le match n'est infligée qu'au premier joueur à intervenir dans une situation où une pénalité de match ou une pénalité majeure plus une pénalité de méconduite pour le match vont être infligées à l'un des joueurs ou aux deux.
12. Frapper ou tirer le casque d'un adversaire hors de sa position normale DOIT être pénalisé en tant que « Dureté ».

Règle 534 - OBSTRUCTION

B - Interprétation

1. Un joueur à l'attaque peut patiner au travers du territoire de but, que ce soit devant ou derrière le gardien.
2. Si un joueur à l'attaque patine au travers du territoire de but et entre en contact avec le gardien de but, ou qu'il patine derrière le gardien de but et que celui-ci recule et rentre en contact avec le joueur, ce joueur recevra une pénalité mineure pour Obstruction.
3. Lorsqu'un attaquant a tiré le palet dans le fond de sa zone d'attaque et que le défenseur, en marche arrière, « fait dépasser sa hanche » obligeant l'attaquant à le contourner, alors cette action peut être considérée comme « mouvement du corps » et une pénalité pour obstruction doit être sifflée.

Règle 534 – OBSTRUCTION

Règle 554b) – DÉPLACEMENT DU BUT

B - Interprétation

En référence à la section d) de ces deux règles le palet doit être dans la zone neutre ou dans la zone de défense de l'équipe fautive pour qu'un but soit accordé.

Règle 541 – CHARGE AVEC LE CORPS (AU HOCKEY FÉMININ)

B – Interprétation

1. L'esprit de cette règle permet de minimiser le risque de blessure induit par un contact physique. Ainsi, toute action ou contact intentionnel qui entraîne une contrainte physique sur un adversaire (sans essayer de prendre le palet) doit être pénalisé sous cette règle. Un contact accidentel qui intervient pendant une tentative normale de jouer le palet ne doit pas être pénalisé sous cette règle.

2. Les contacts corporels au hockey féminin peuvent arriver et l'arbitre veillera à définir son jugement sur la volonté de la joueuse initiatrice du contact. La joueuse initiatrice du contact doit être pénalisée si son intention était de jouer le joueur et non le palet. Toutes les joueuses doivent faire du palet l'objectif prioritaire de leur action et l'arbitre devra accorder aux joueuses le droit de disputer le palet.

3. L'initiatrice d'une collision volontaire ou la volonté d'accentuer une collision doit être pénalisée. Ceci inclut tous les cas où la joueuse fait un pas en direction d'un adversaire qui patine dans le sens opposé, entraînant un contact corporel. La joueuse ne doit pas être pénalisée si son intention est de jouer le palet et si la collision est accidentelle.

4. Il est interdit de patiner au travers d'une joueuse qui ne s'y attend pas dans le but de reprendre possession du palet. Ceci s'applique à chaque fois qu'une joueuse est en attente de recevoir une passe ou se déplace vers le palet. Si une joueuse est en position stationnaire sur la glace, les joueuses de l'équipe adverse doivent la contourner.

5. Les joueuses sont autorisées à s'appuyer sur leur adversaire et produire ainsi un contact alors qu'elles tentent de récupérer le palet le long des balustrades. Ces actions demeurent légales en fonction du degré du contact produit, et ne doivent pas se transformer en « mise en échec ».

6. Lorsque deux joueuses ou plus sont le long des balustrades et luttent pour obtenir le gain du palet, tout contact corporel intentionnel devra être pénalisé. Ceci inclut les poussées, les coups d'épaules, les contacts avec les coudes ou le fait de plaquer un adversaire sur la balustrade. Ainsi, tout contact corporel évident, non dirigé vers le palet, doit être pénalisé.

7. Les joueuses sont autorisées à « garder leur rang » à partir du moment où elles ont établi leur position sur la glace. Aucune joueuse ne doit être obligé de modifier sa direction afin d'éviter une collision. Tout mouvement d'une joueuse pour aller ou glisser sur un adversaire doit être sanctionné d'une pénalité mineure pour charge avec le corps.

Règle 550 – INCORRECTION DES JOUEURS ENVERS LES OFFICIELS ET ATTITUDE ANTISPORTIVE

B- Interprétation

1. Les officiels ne doivent jamais accepter d'être agressés verbalement. Un commentaire personnel fait à un officiel par un joueur doit lui valoir une pénalité de méconduite.

C - Situations

Situation 1

Un joueur qui saigne du nez ou de la bouche, porte ses mains à sa bouche, laisse glisser le sang sur ses mains et lance le liquide vers un adversaire.

Décision: ceci est considéré comme un crachat et devra être sanctionné d'une pénalité de match.

Règle 551 - INCORRECTION DES OFFICIELS D'ÉQUIPE ENVERS LES OFFICIELS ET ATTITUDE ANTISPORTIVE

A - Procédure pour l'arbitre

1. L'arbitre peut infliger deux pénalités de banc mineures à un coach avant de l'expulser du match avec une pénalité de méconduite pour le match.

2. Un coach ne peut pas recevoir une pénalité de méconduite.

3. Les options disponibles pour l'arbitre lors de pénalités à infliger à des officiels d'équipe sont : banc mineure, banc mineure plus pénalité de méconduite pour le match, pénalité de méconduite pour le match or pénalité de match.

4. Le fait d'infliger une pénalité de méconduite pour le match à un officiel d'équipe selon les règles 551(b) et 551(c) n'entraîne pas automatiquement une pénalité de banc mineure à son équipe

5. Si un officiel d'équipe reçoit une pénalité de méconduite pour le match ou une pénalité de match, il doit se rendre immédiatement au vestiaire et y rester jusqu'à la fin du match.

6. Si un officiel d'équipe reçoit une pénalité de match, le reste du staff de l'équipe doit désigner, *via* le capitaine, un joueur pour effectuer la pénalité de 5 minutes au banc des pénalités. L'équipe jouera en infériorité pendant ce temps-là, à moins qu'une autre situation spécifique à une autre règle soit applicable.

B - Interprétation

1. Aucune pénalité ne peut être infligée pour des infractions qui se passent pendant l'échauffement d'avant-match. Cependant, selon la règle 510 – Mesures disciplinaires complémentaires, des actions disciplinaires peuvent être prises par les autorités compétentes.

2.

Règle 554 – RETARDER LE JEU

Règle 554(C) – TIRER OU ENVOYER LE PALET HORS DE LA GLACE

C - Situations

Situation 1

Un gardien de but ou un joueur tire le palet hors de la glace ou dans le banc des joueurs ou des pénalités, par-dessus le plexiglas ou les bandes.

Décision: Une pénalité mineure est infligée au gardien de but ou au joueur.

Situation 2

Un gardien de but ou un joueur tire le palet, qui touche le plexiglas puis sort de l'aire de jeu.

Décision: Le gardien de but ou le joueur ne doit pas recevoir de pénalité mineure automatique.

Situation 3

Le palet est tiré et touche la crosse ou une autre partie de l'équipement du gardien de but ou d'un joueur, et est ainsi dévié involontairement hors de la glace.

Décision: Pas de pénalité.

Situation 4

Le palet est tiré est attrapé par le gardien de but qui le lance alors en l'air et, avec sa crosse, sa mitaine, son bouclier ou ses bottes, dirige le palet par-dessus la bande de manière délibérée.

Décision: Le gardien de but reçoit une pénalité mineure.

Situation 5

Un gardien de but ou un joueur tire le palet, qui sort de la glace par une porte ouverte.

Décision: Pas de pénalité.

Situation 6

Sur un tir de pénalité, le joueur envoie directement le palet en dehors de la surface de jeu.

Décision: pas de pénalité

Situation 7

Sur une situation de dégagement interdit, le palet est tiré depuis sa zone de défense par-dessus le plexiglas derrière la ligne de but opposée.

Décision: Aucune pénalité ne doit être donnée. Le dégagement interdit doit être sifflé dès que le palet franchit la ligne de but.

Situation 8

Situation similaire à la situation 7 du dessus sauf que l'équipe exécutant le dégagement interdit est en infériorité numérique et donc à le droit d'effectuer un dégagement interdit.

Décision : une pénalité doit être infligée pour retard de jeu car le palet hors des limite est la raison de l'arrêt de jeu.

Situation 9

Une équipe est sous le coup d'une pénalité différée dans sa zone de défense et tire le palet en dehors de la surface de jeu.

Décision : Seule la pénalité différée doit être donnée car dès que l'équipe tire le palet (ceci peut être considéré comme ayant repris le contrôle du palet) le jeu doit être stoppé. Cette reprise de contrôle doit motiver l'arrêt de jeu et non le fait que le palet soit en dehors de la surface de jeu.

554(E) – JOUEUR BLESSÉ REFUSANT DE QUITTER LA GLACE**B - Interprétation**

1. Si un joueur blessé refuse de quitter la glace après avoir reçu un avertissement, une pénalité mineure doit lui être infligée. S'il refuse à nouveau de quitter la glace, il doit alors recevoir une pénalité de méconduite selon la règle 550(c). Cette situation ne s'applique que pour un joueur blessé qui veut rester sur la glace alors que c'est sa blessure qui a causé l'arrêt du jeu.

554(F) – CHANGEMENT ILLÉGAL DE JOUEURS APRÈS UN BUT

A - Procédure pour l'arbitre

1. Si l'une des équipes tente d'effectuer plus d'un changement de sa ligne après un but, l'arbitre doit alors avertir les deux équipes que tout nouvel incident de ce type entraînera une pénalité de banc mineure.

554(g) – VIOLATION DE LA PROCÉDURE D'ENGAGEMENT

B - Interprétation

1. La section b) de cette règle s'applique lors d'une seconde violation de la règle sur le même arrêt de jeu par la même équipe. N'importe quel joueur peut effectuer la pénalité.

554(h) – RETARD DANS LA REPRISE DU JEU

B - Interprétation

1. Le « nombre correct » dans cette règle implique le nombre maximum de joueurs admis à participer au jeu, en accord avec les règles (5 joueurs plus un gardien si l'équipe joue au complet, 4 ou 3 joueurs plus un gardien si l'équipe est en infériorité numérique).

Règle 555 – Equipement interdit ou dangereux

A - Procédure pour l'arbitre et les juges de lignes

1. L'arbitre doit donner un avertissement aux équipes pour la première violation des règles concernant l'équipement. Cet avertissement vaut alors pour tout l'équipement. Après ce premier avertissement, l'arbitre doit infliger des pénalités pour toute violation ultérieure de cette règle.

2. Les juges de lignes n'ont pas à avertir les joueurs quant à leurs équipements, ni à donner des pénalités relatives à ce type d'infraction.

3. Si une crosse est considérée comme illégale, elle doit être rendue à l'équipe et le joueur fautif doit se rendre au banc des pénalités. Un coéquipier sur la glace doit lui amener une crosse légale au banc des pénalités mais ne doit pas retarder le jeu en faisant ainsi.

B - Interprétation

1. L'arbitre peut décider si une crosse est dangereuse ou non. S'il considère la crosse comme dangereuse, elle doit être retirée du jeu, mais aucune pénalité n'est infligée.

2. Un joueur qui refuse d'arrêter d'utiliser une pièce d'équipement jugée dangereuse par l'arbitre doit recevoir une pénalité de méconduite après un avertissement.
3. Une palette à double courbure doit être considérée comme équipement dangereux.
4. Une courbure illégale de la palette peut être recherchée partout le long de la palette grâce au gabarit spécifique.
5. Les gardiens de but ne sont pas autorisés à porter des maillots exceptionnellement longs qui les aideraient à arrêter le palet. L'arbitre doit demander au gardien de but de changer ou d'ajuster son maillot. Si le gardien de but refuse de changer de maillot après un avertissement, il devra recevoir une pénalité de méconduite.
6. En référence à la règle 555(g), le joueur doit recevoir une pénalité mineure s'il continue à participer au jeu de quelque manière que ce soit.

C - Situations

Situation 1

Un joueur reçoit une charge et la jugulaire de son casque se détache.

***Décision:* Le joueur peut continuer à participer au jeu jusqu'à l'arrêt de jeu ou jusqu'à ce qu'il fasse un changement. Aucune pénalité ne doit lui être infligée.**

Règle 556 – CROSSES BRISÉES

A - Procédure pour l'arbitre et les juges de lignes

1. Les officiels ne doivent pas donner une crosse brisée à un spectateur ou la jeter par-dessus la bande. Les crosses brisées doivent être déposées auprès du Marqueur Officiel.

B - Interprétation

1. Si le bouchon situé au sommet d'une crosse en métal se détache, cette crosse est considérée comme brisée.

C - Situations

Situation 1

Un joueur au banc des pénalités donne une crosse à un coéquipier sur la glace qui a cassé sa crosse.

***Décision:* Le joueur qui prend la crosse reçoit une pénalité mineure, mais pas celui qui lui a tendu la crosse depuis le banc des pénalités.**

Situation 2

Un joueur ramasse une crosse jetée sur la glace depuis le banc des joueurs.

Décision: Le joueur ne reçoit pas de pénalité pour avoir reçu une crosse de manière illégale mais l'arbitre doit infliger une pénalité selon la règle 550(g, h) ou 551(e, f).

Situation 3

Un joueur de l'équipe A a brisé sa crosse et ramasse une crosse lancée depuis le banc de l'équipe B qui était destiné à un joueur de l'équipe B, qui a aussi brisé sa crosse.

Décision: Aucune pénalité ne sera infligée au joueur de l'équipe A qui ramasse la crosse, mais l'équipe B doit recevoir une pénalité selon la règle 550(g, h) ou 551(e, f).

Situation 4

Une crosse de gardien de but est jetée sur la glace au gardien de but depuis le banc des joueurs.

Décision: Aucune pénalité ne sera infligée au gardien de but qui ramasse la crosse, mais l'équipe doit recevoir une pénalité selon la règle 556.

Situation 5

Un gardien de but a perdu ou brisé sa crosse et son coéquipier, qui est sur la glace, tente de la lui renvoyer.

Décision: Aucune pénalité n'est infligée, ni au joueur ni au gardien de but, à moins que leurs actions ne soient couvertes par la règle, 569.

Situation 6

Un joueur, qui apporte une crosse à son gardien de but qui a perdu ou brisé sa crosse, décide de prendre part au jeu. Il lâche alors la crosse du gardien de but pour prendre part au jeu.

Décision: Aucune pénalité n'est infligée tant que le joueur ne participe d'aucune manière au jeu pendant qu'il porte les deux crosses. Aucune pénalité ne sera infligée si le joueur amène une crosse au gardien de but, même s'il passe à proximité du jeu, pour autant qu'il n'y prenne pas part.

Situation 7

A5 participe au jeu sans crosse. A8 lui passe la sienne et A11 passe sa crosse à A8, pendant que le jeu continue.

Décision: Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'une crosse peut être passée d'un joueur à un autre, pour autant que le dernier joueur reçoive une crosse conforme aux règles.

Règle 557 – JOUEUR SE LAISSANT TOMBER SUR LE PALET

C - Situations

Situation 1

Le palet est dans le territoire de but et un joueur, qui est en dehors du territoire de but, frappe ou pousse le palet hors du territoire de but vers son corps, mais ne couvre pas, ni n'attrape le palet pendant qu'il est encore dans le territoire de but.

Décision: L'arbitre doit infliger une pénalité mineure au joueur. Le facteur déterminant est la position du palet quand il est recouvert et que le jeu est arrêté.

Situation 2

Un joueur est dans le territoire de but et il attire à lui le palet, qui est à l'extérieur du territoire de but, vers l'intérieur du territoire de but, puis il tombe dessus ou le couvre de son corps.

Décision: L'arbitre doit accorder un tir de pénalité à l'équipe non fautive. Le facteur déterminant est la position du palet quand il est recouvert et que le jeu est arrêté.

Règle 559 – JOUEUR MANIANT LE PALET AVEC SES MAINS

B - Interprétations

1. Si le palet entre en contact avec le gant d'un joueur mais que celui-ci ne ferme pas la main dessus, il n'y a ni arrêt de jeu, ni pénalité.

Règle 560 – GARDIEN DE BUT MANIANT LE PALET AVEC SES MAINS

B- Interprétation

1. Si un gardien de but lance le palet vers le but adverse avec ses mains et qu'un joueur de l'équipe adverse joue le palet en premier, le jeu ne doit pas être arrêté et le gardien ne reçoit pas de pénalité mineure.

C – Situations

Situation 1

Une équipe retire son gardien de but pour un joueur supplémentaire. Avant de quitter son territoire, le gardien place sa crosse en travers, devant son but et son équipe marque un but de l'autre côté.

Décision: Le but doit être annulé et le gardien de but fautif pénalisé de 2'.

Situation 2

Un gardien de but est remplacé sur la glace par un autre joueur et il laisse tomber ou place sa crosse devant le but.

Décision: Une pénalité mineure pour obstruction doit être infligée au gardien de but, que l'arbitre ait vu l'action ou non. Si le palet est empêché d'entrer dans le but par la crosse, l'arbitre doit accorder un but. Il est de la responsabilité du gardien de but de garder la proximité de son but exempt de tout obstacle pouvant empêcher de marquer un but.

Situation 3

Un gardien de but quitte la glace et laisse tomber ou place sa crosse sur la glace à une distance certaine du territoire de but.

Décision: Aucune pénalité n'est prononcée contre le gardien de but si l'arbitre n'a pas vu l'action. En revanche, s'il l'a vu, une pénalité mineure pour être prononcée. Si la crosse empêche le palet d'entrer dans le but, l'arbitre doit accorder un but.

Règle 565 – OFFICIELS D'ÉQUIPE QUITTANT LE BANC DES JOUEURS

B – Interprétation

1. Aucune pénalité ne peut être infligée au docteur (ou désigné comme tel) qui vient sur la glace pendant un arrêt de jeu pour soigner un joueur blessé même sans l'aval de l'arbitre.

Règle 570 – JET DE CROSSE OU DE TOUT AUTRE OBJET PENDANT UNE ECHAPPÉE

B - Interprétation

1. Si le gardien de but est sur la glace, aucun but automatique ne sera accordé.
2. Si le gardien de but est sur la glace mais qu'il est sorti de son but et qu'il lance sa crosse, le tir de pénalité peut être différé jusqu'à l'arrêt du jeu.

C - Situations

Situation 1

Une pénalité différée est signalée contre l'équipe A, et l'équipe B a substitué son gardien de but contre un joueur supplémentaire. Avant l'arrêt du jeu, un joueur de l'équipe B lance sa crosse vers le palet dans sa zone de défense.

Décision: L'infraction pour jet de crosse par un joueur en défense dans sa zone de défense doit être pénalisée. Le but sera donc validé pour l'équipe A, car le jet de crosse

ne peut être ignoré, et le joueur en pénalité différé devra se rendre au banc pour effectuer sa pénalité.

Règle 571 – PRÉVENTION DES INFECTIONS

B - Interprétation

1. Un joueur dont le maillot est couvert de sang peut porter un autre maillot avec un autre numéro, mais ce changement de numéro doit être signalé au Marquer Officiel.
2. Si un officiel a du sang sur son maillot, la tâche de sang doit être enlevée avant la reprise du jeu. De même, si un officiel saigne, la coupure doit être refermée avant qu'il ne puisse reprendre l'arbitrage du match.
3. Des objets tâchés par du sang ne peuvent pas être utilisés sur la glace.

Règle 573 – TROP DE JOUEURS SUR LA GLACE (SURNOMBRE)

C - Situations

Situation 1

Un gardien de but a été retiré de la glace au profit d'un joueur supplémentaire et un joueur de l'équipe adverse est en possession du palet. Pendant le jeu, le gardien retourne sur la glace, provoquant de ce fait un surnombre, mais n'interfère pas avec le porteur du palet (cf. Règle 534(d) et tente uniquement de stopper le tir sur le but.

Décision: L'arbitre doit accorder une pénalité pour surnombre contre l'équipe fautive. Si cette situation se présente dans les deux dernières minutes du match ou à tout moment dans la prolongation, l'arbitre doit accorder à l'équipe non fautive un tir de pénalité.

Règle 591 – FRANCHISSEMENT DE LA LIGNE ROUGE CENTRALE PAR UN GARDIEN DE BUT

C - Situations

Situation 1

Un gardien de but, dont les patins sont au-delà de la ligne rouge centrale, joue le palet qui est toujours dans sa demi patinoire de défense.

Décision: L'arbitre doit lui infliger une pénalité mineure. Le facteur déterminant est la position des patins et pas la position du palet.

Situation 2

Pendant un arrêt de jeu consécutif à un but marqué par l'équipe A, le gardien de but de l'équipe A franchit la ligne rouge centrale pour fêter le but avec ses coéquipiers, puis il retourne dans son but. Cela n'a pas causé de retard dans le jeu et il n'est pas entré en contact avec les joueurs adverses.

Décision: Le gardien de but ne recevra pas de pénalité pour avoir franchi la ligne rouge centrale pendant un arrêt de jeu.

Règle 592 – RETOUR DU GARDIEN DE BUT À SON BANC DES JOUEURS AU COURS D'UN ARRÊT DE JEU

A - Procédure pour l'arbitre et les juges de lignes

1. Lorsque le jeu prend un retard important dû à la blessure d'un joueur, à des problèmes liés à la glace ou pour des raisons techniques liées à la patinoire, l'arbitre peut autoriser les gardiens de but à retourner à leur banc. Dans ces situations, le gardien de but n'a pas causé de retard dans le jeu en retournant à son banc.
2. Les gardiens de but sont autorisés à se rendre à leur banc pendant les coupures publicitaires télévisuelles.
3. Un gardien ne peut pas se rendre au banc des joueurs pour célébrer un but avec son équipe.
4. Lorsque le jeu est stoppé à la suite d'une pénalité différée, le gardien ne peut pas continuer à se rendre au banc des joueurs (s'il ne l'a pas déjà atteint), et doit retourner vers sa cage. Le Juge de Ligne peut prévenir le gardien de retourner vers son but. Les arbitres doivent avertir les équipes pour éviter ce genre de situations avant qu'elles ne deviennent un retard de jeu. Après un premier avertissement, la seconde infraction impliquera un changement de gardien.
5. Sur une altercation ou bousculade à une extrémité de la glace, le gardien opposé n'est pas autorisé à se rendre à son banc et doit rester de son côté de la glace. S'il se rend à son banc, l'arbitre doit classer cette situation dans la rubrique « gardien se rendant au banc des joueurs sur un arrêt de jeu ».

Règle 593 – GARDIEN DE BUT QUITTANT SON TERRITOIRE DE BUT PENDANT UNE ALTERCATION

C - Situations

Situation 1

Un gardien quitte la proximité de son territoire de but durant une altercation et est le premier à intervenir dans cette altercation.

Décision: Le gardien doit recevoir une pénalité mineure pour avoir quitté son territoire de but, plus une pénalité de méconduite pour le match pour avoir été le 3^e homme à entrer dans une altercation, plus toute autre pénalité qu'il pourrait encourir selon les présentes règles.

Règle 595 – PROTECTION DU GARDIEN

B – Interprétation

1. Lorsque le porteur du palet patine en marche avant ou arrière vers le gardien et entre en contact avec celui-ci, puis le palet entre dans la cage, aucun but ne doit être accordé et le joueur doit être sanctionné d'une pénalité. Cette règle s'applique également sur un tir de pénalité ou pendant la séance des tirs au but.

ANNEXE A4.7 - DEVOIR DU JUGE DE LIGNE

B - Interprétation

Le juge de ligne peut stopper le jeu lorsque le palet sort des limites, est injouable, ou est touché par une personne extérieure, incluant l'action où le palet sort directement de l'aire de jeu. Dans ce dernier cas, et que le juge de ligne siffle l'arrêt de jeu car l'arbitre n'a pas vu la situation, le juge de ligne doit immédiatement informer celui-ci des faits.