



# Collection des Modifications + Interpréta- tions de règles 2018 - 2022

Complément au livre de règles IIHF 2018-2022  
Valable pour le SEA et U17Elit

Mise à jour 09.09.2021

## Table de matière

Validité .....	4
Généralement - Application des règles match contre des équipes étrangères .....	4
Généralement - Application des règles match entre équipes féminines et masculine .....	4
Règle 23 - Joueur non éligible dans un match .....	4
Règle 24,202 - Gardien remplaçant .....	4
Règle 31,34 - Casque et Visières .....	4
Règle 31 - Visière colorée ou teintée .....	4
Règle 31 - Protège dents .....	4
Règle 31 - Protection faciale .....	5
Règle 35 - Protection de la nuque ou du cou .....	5
Règle 38 - Mesure d'une crosse .....	5
Règle 38 - Crosses - couleur fluorescente .....	5
Règle 38 - Crosses - Nexus .....	5
Règle 40IV - Uniformes - Similarité des couleurs .....	6
Règle 40VI - Uniformes/joueurs de champ .....	6
Règle 45 94 - Horloge ne marche pas - Temps continue de tourner après un arrêt du jeu .....	6
Règle 50 - Changement de camp au 3ème tiers .....	6
Règle 53 - Détermination du lieu de jeu - sanctions imposées .....	6
Règle 59 - Engagements incorrects .....	6
Règle 75 - Toucher le puck avec une crosse haute - engagements .....	7
Regel 79 - Abseitssituationen - Anspiel .....	7
<b>Règle 80 - Mise en jeu après un hors-jeu - contradiction .....</b>	<b>7</b>
Règle 85 - Joueur pénalisé blessé - substitution .....	8
<b>Règle 86 - Officiels sur la glace blessés .....</b>	<b>8</b>
Règle 88III - Changement de joueurs durant les actions de jeu .....	8
Règle 94ix, xi - Marquer un but .....	8
Règle 97 - Quitter le banc des pénalités .....	8
Règle 98 - Marquer un but - But déplacé .....	9
Règle 104 - Pénalité mineure - déroulement .....	9
Règle 105 - Pénalité majeure - prolongation - substitut .....	9
<b>Règle 1112II - 10 -Pénalités coïncidentes / Même arrêt de jeu .....</b>	<b>9</b>
Règle 116 I2 + III1,4 - Abus des officiels .....	10
Règle 116 I1 + III5 - Frapper les verres de protection/bandes avec la crosse ou autre objet. 10	10
<b>1. Règle 116 III1 + 168III1 Tirer le puck au loin .....</b>	<b>10</b>
<b>Règle 116, 168 - Comportements antisportifs (non définis dans le règlement) .....</b>	<b>10</b>
Règle 124 - Charge contre la tête ou contre le cou .....	11
Règle 135 - Interprétation pour des patinoires qui ne correspondent pas au livre des règles 12	12
<b>Règle 135iv - Tirer ou lancer le puck en dehors de la surface de jeu .....</b>	<b>12</b>
<b>Règle 141 - Bagarres .....</b>	<b>12</b>



## Modifications Règles & Interprétations 2018 - 2022

Règle 143 - Crosse haute .....	13
Règle 159 - Coup de crosse (entre les jambes). ....	14
Règle 165 - Jeter un objet depuis le banc des joueurs ou des pénalités .....	14
Règle 171 - Accorder un tir de pénalité - échappée.....	14
Règle 177 - Tir au but avant le match dans la relève - Pénalités.....	14
Regel 178 - Déplacement du but lors du tir de pénalité décisif - tir de pénalité .....	14
Règle 178 - Exécution d'un tir de pénalité - Jets d'objets .....	14
Règle 187 - Equipement de gardien - mesures .....	15
Règle 190ii - Masque du gardien U18 .....	15
Prolongation - Exemples Pénalités .....	16



### Validité

Ce document est valable pour le SEA et les U17-ELIT.

### Généralement - Application des règles match contre des équipes étrangères

Dans **tous** les matchs où une équipe suisse joue contre une équipe étrangère, les règles de l'IIHF s'appliquent. Sauf si les arbitres sont informés à l'avance de toute autre application des règles.

### Généralement - Application des règles match entre équipes féminines et masculine

Ces match se jouent sans contact physique (règle 169 Charge illégale - hockey féminin).

### Règle 23 - Joueur non éligible dans un match

Si l'éligibilité du joueur doit être vérifiée, cela doit être fait immédiatement. *(Voir aussi Directives et Aide Mémoires partie 1 Généralités point 1.8.3)*

### Règle 24,202 - Gardien remplaçant

Les équipes n'ont pas besoin d'avoir un gardien de but remplaçant sur le banc des joueurs.

### Règle 31,34 - Casque et Visières

#### General

Les LM (les arbitres au système à deux) contrôlent que les joueurs nés en 1975 et plus jeunes portent une visière. Les visières doivent avoir une hauteur **minimale de 7.5 cm** et doivent être fixées de chaque côté avec deux vis.

Les LM font part de leurs constatations au Head (également lorsque la jugulaire ou la visière n'est pas portée correctement), qui a l'obligation d'avertir l'équipe et chaque autre infraction d'équipement incorrect est punie d'une pénalité de méconduite.

#### Obligation du port du casque sur le banc des joueurs

Dans ces catégories espoirs tous les joueurs, y compris le gardien (gardien remplaçant), qui figurent sur la feuille de match, doivent porter un casque pendant la rencontre (au minimum un casque de joueur certifié).

### Règle 31 - Visière colorée ou teintée

Afin qu'un joueur soit habilité à jouer avec une visière teintée il doit avoir une autorisation spéciale octroyée par le Medical Committee. Le joueur doit pouvoir présenter cette autorisation en tout temps lorsqu'il porte la visière teintée. Le joueur doit présenter l'autorisation de son propre gré à l'arbitre principal avant chaque match. Si le joueur ne peut pas la présenter il doit changer sa visière et est puni conformément à la règle IIHF 128.

### Règle 31 - Protège dents

Un joueur „Overage“ qui joue dans une catégorie U20 doit respecter les règles de cette catégorie, c'est-à-dire qu'il doit porter un protège dents. Si un joueur porte un appareil dentaire, qui l'empêche de porter un protège dents, ce joueur doit présenter un certificat médical qui le dispense du port du protège dents.

### Règle 31 - Protection faciale



Cette protection faciale n'est pas correcte et doit être sanctionnée conformément à la règle 128ii - Equipement dangereux.

### Règle 35 - Protection de la nuque ou du cou

Le Capitaine de l'équipe A a demandé à l'arbitre de contrôler la protection du cou (ou de la visière) du joueur B7.

Si le contrôle s'avère correct, il n'y a **pas de pénalité** pour l'équipe A; dans ce cas, il ne s'agit pas d'une mesure (même si on mesure la visière - 7,5 cm). Si le contrôle s'avère non conforme, l'équipe B reçoit un **avertissement**. Toute autre infraction concernant l'équipement (casque, visière, jugulaire, manches retroussées, etc.) est punie d'une **pénalité de méconduite** (selon règle 128)

### Règle 38 - Mesure d'une crosse

La palette de la crosse doit être d'une hauteur entre 5 - 7.62 cm. Elle est mesurée à 1,5 cm de la pointe de la palette.

### Règle 38 - Crosses - couleur fluorescente



Les crosses qui ont une petite surface avec une couleur fluorescente sont autorisées, mais ceux où la crosse entière a une couleur fluorescente sont interdites.

Les crosses qui figurent sur l'image ne sont pas conformes aux règles

Du ruban adhésif de n'importe quelle couleur non-fluorescente peut être mis à n'importe quel endroit de la crosse.

*Exception* : U13-Top, U13-A, U11 et U9.

L'équipe d'un joueur qui participe à une action de jeu avec un équipement illégal sera d'abord avertie par l'arbitre. Le non-respect de cet avertissement signifiera que n'importe quel joueur de cette équipe qui transgresse encore ces règles se verra infliger une pénalité de méconduite.

### Règle 38 - Crosses - Nexus



Ces cannes sont autorisées dans la mesure où elles correspondent aux dimensions et sont enroulées de ruban adhésif.



### Règle 40IV - Uniformes - Similarité des couleurs

#### U17-Elit

Les équipes doivent jouer avec les couleurs de maillot confirmées par écrit avant le début du championnat. Au cas où l'équipe recevant devait changer de maillot parce que l'équipe invitée ne porte pas les maillots clairs prévus, une procédure contre le club fautif sera ouverte auprès du Juge unique compétent.

#### MSL/SEA

En cas d'analogie de couleur des tenues lors d'un match de championnat, le club recevant a le droit de porter sa tenue originale. Le club visiteur doit se présenter dans une tenue d'une couleur différente. Sur place neutre, la décision est prise par tirage au sort.

*Pour d'autres réglementations concernant les écarts de couleur, voir le documents Extrait des règlements et directives SEA, ainsi que les directives déroulement du jeu MSL*

### Règle 40VI - Uniformes/joueurs de champ

La règle 40VI, les maillots doivent être portés complètement en dehors des culottes, n'est pas appliquée.

### Règle 45 94 - Horloge ne marche pas - Temps continue de tourner après un arrêt du jeu

Si on remarque que l'horloge ne marche pas l'arbitre/LM doit tenir compte de la situation de jeu qui se déroule à ce moment. Si une équipe possède une opportunité raisonnable de marquer un but, on n'interrompt pas le jeu. L'arbitre/LM doit „compter“ le temps de ce moment jusqu'au prochain arrêt de jeu.

Si cette situation n'existe plus, le jeu est interrompu, le temps de jeu doit être ajusté et le prochain engagement a lieu au point d'engagement le plus proche d'où le jeu a été interrompu.

Si l'arbitre interrompt le jeu, qu'on remarque que l'horloge continue de tourner et qu'on peut déterminer combien de temps s'est écoulé, alors on recule l'horloge.

### Règle 50 - Changement de camp au 3ème tiers

Sur une patinoire couverte les équipes ne changeront pas de camp au milieu du 3ème tiers, à moins que la pluie ou des chutes de neige n'aient une influence sur le déroulement du jeu. Dans ce cas les arbitres décideront s'il y a lieu de changer de camp.

### Règle 53 - Détermination du lieu de jeu - sanctions imposées

Si les deux équipes encourent des pénalités qui seront affichées sur l'horloge, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche dans la zone où l'action de jeu a été arrêtée, excepté:

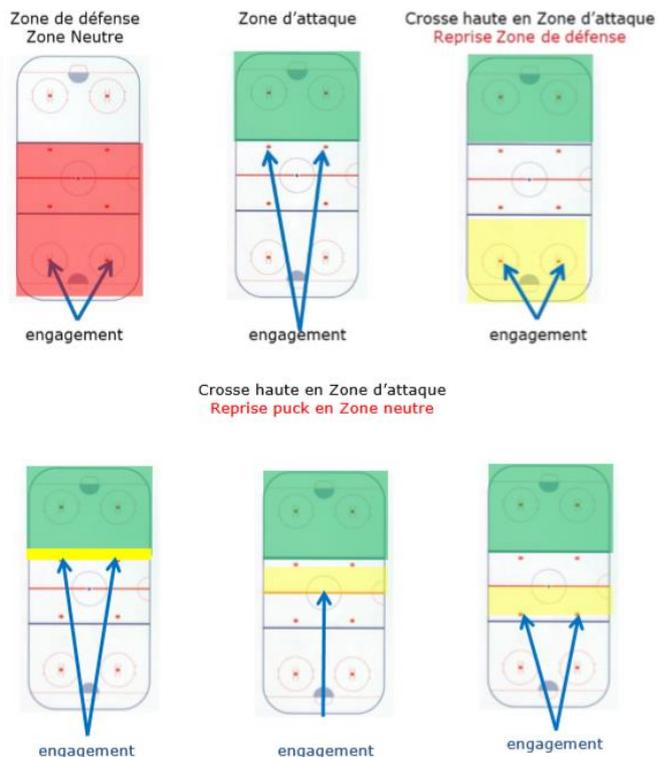
- S'il en résulte une situation d'infériorité numérique → Lieu d'engagement ZD équipe en infériorité
- La deuxième pénalité ne survient que lorsque la première pénalité a été annoncée au marqueur officiel → nous changeons dans la ZD de l'équipe qui a commis la dernière faute

Il en est de même pour les pénalités de 10'.

### Règle 59 - Engagements incorrects

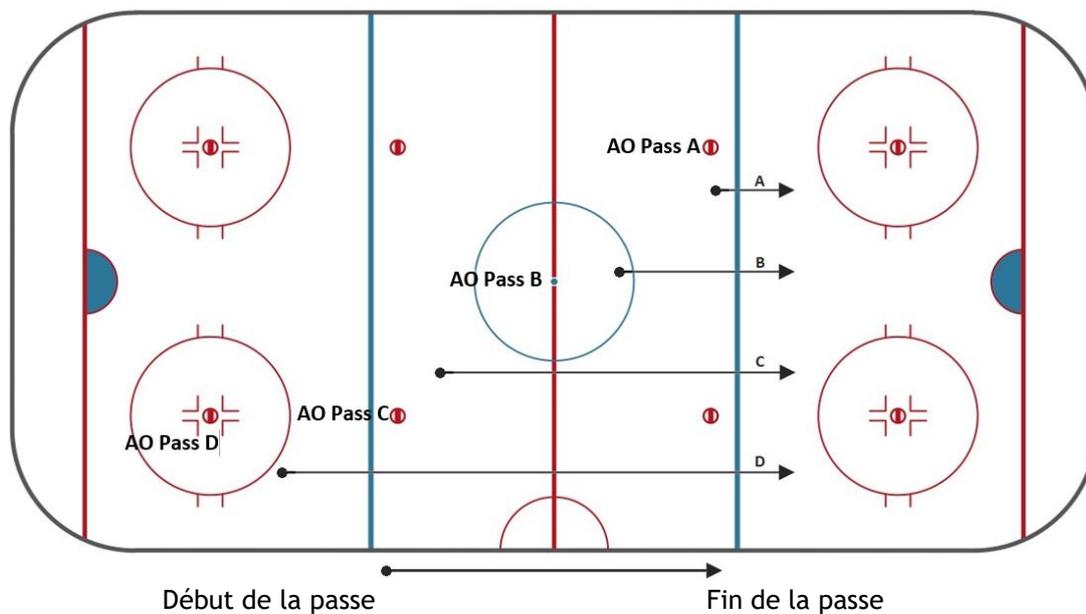
Une équipe qui commet une seconde violation relative à la procédure d'engagement durant le même arrêt de jeu sera sanctionnée par une pénalité de banc mineure pour **engagement incorrect (code 41)** et non pas pour retarder le jeu comme prévu dans le livre des règles.

### Règle 75 - Toucher le puck avec une crosse haute - engagements



### Regel 79 - Abseitssituationen - Anspiel

Lieux d'engagement (AO) après un hors jeu de passe



### Règle 80 - Mise en jeu après un hors-jeu - contradiction

Le paragraphe 1.2 est en contradiction avec la règle 79 iv et n'est pas appliqué.

### Règle 85 - Joueur pénalisé blessé - substitution

A 23 :00 un joueur reçoit une pénalité mineure (2') et une méconduite (10'), se blesse et ne peut pas purger ses pénalités. Combien de substitut doivent aller au banc des pénalités?

Réponse : 2, un pour les 2' (règle 85) et un pour les 10' (règle 107).

### Règle 86 - Officiels sur la glace blessés

Si un officiel sur la glace ne peut plus continuer on procède de la manière suivante :

- a) En cas de défaillance dans le système à 4 (qu'il s'agisse du Head ou du LM) le jeu se poursuivra au système à 3. Si un LM est sorti, un Head devient LM.
- b) En cas de défaillance dans le système à 3, le jeu se poursuivra dans le système normal à 2 (si possible avec le même maillot).
- c) En cas de défaillance dans le système à 2, le match peut se poursuivre dans le système à 1, à condition que les deux coaches soient d'accord.

### Règle 88III - Changement de joueurs durant les actions de jeu

La règle de l'avantage territorial (spatial) n'est pas appliquée.

### Règle 94ix, xi - Marquer un but

A 15 :00 l'équipe A marque un but. Le jeu est arrêté et maintenant le LM signale au Head que l'équipe B avait marqué un but parfaitement valable à 14:25.

**Décision :** Le but de l'équipe A est annulé, le but de l'équipe B validé et l'horloge est reculée à 14:25 et si nécessaire des pénalités sont ajustées.

### Règle 97 - Quitter le banc des pénalités

#### Exemple 1

Le joueur A13 reçoit à 08:30 une pénalité mineure.

A 07:00 A13 retourne sur la glace suite à une erreur du chronométreur des pénalités.

Sa pénalité est terminée à 06:30

A 05:45 l'équipe A marque un but alors que le joueur A13 se trouvait sur la glace.

C'est le premier arrêt de jeu depuis que le chronométreur des pénalités a commis son erreur et il en informe immédiatement l'arbitre.

#### REPONSE:

Le but est valable, car à ce moment la pénalité était terminée. Le joueur doit retourner sur le banc des pénalités pour purger les 30'' restante.

#### Exemple 2

Le joueur A13 reçoit à 08:30 une pénalité mineure.

A 07:00 A13 retourne sur la glace suite à une erreur du chronométreur des pénalités.

A 06:40 l'équipe A marque un but.

C'est le premier arrêt de jeu depuis que le chronométreur des pénalités a commis son erreur et il en informe immédiatement l'arbitre.

La pénalité n'aurait été terminée qu'à 06:30.

#### REPONSE:

Etant donné que le joueur A13 était „illégalement“ sur la glace car sa pénalité n'était pas encore terminée, le but n'est pas valable et A13 doit retourner sur le banc des pénalités pour purger les 30“ restante.

**Exemple 3**

Si un joueur quitte le banc des pénalités par sa faute et revient sur la glace avant que sa pénalité ne soit terminée et que son équipe marque un but, le but n'est pas valable et une pénalité appropriée est prononcée pour avoir quitté le banc des pénalités. Cela est également valable si un but est marqué après l'expiration de la pénalité et que le joueur était «valablement» sur la glace. En principe c'est traité comme une pénalité signalée.

**Exemple 4**

Si un joueur quitte le banc des pénalités par sa faute et revient sur la glace avant que sa pénalité ne soit terminée et que l'autre équipe marque un but alors qu'il est encore „illégalement“ sur la glace. Est-ce que ce but compte et est-ce que la pénalité est terminée ?

**REPOSE:**

1. Le but est valable
2. Par le but, la pénalité non terminée est annulée. Le joueur doit retourner sur le banc des pénalités pour purger sa pénalité pour avoir quitté le banc des pénalités.

**Règle 98 - Marquer un but - But déplacé**

Dans cette situation un but est valable.

**Règle 104 - Pénalité mineure - déroulement**

Un joueur de l'équipe A et un de l'équipe B se trouvent sur le banc des pénalités pour purger une pénalité mineure. On joue à 4 contre 4. A l'expiration de leur pénalité le chronométrateur des pénalités ne les laisse pas revenir sur la glace et les équipes continuent de jouer à 4 contre 4. 10" plus tard l'équipe A marque un but.

Ce but est valable; aucune équipe n'a été désavantagée par la faute du chronométrateur des pénalités. L'arbitre doit établir un rapport à l'intention de l'autorité compétente. Réponse IIHF du 4.2.2005.

**Règle 105 - Pénalité majeure - prolongation - substitut**

Si un joueur reçoit une pénalité majeure et une pénalité de méconduite match lors de la prolongation de 5 minutes, un remplaçant doit-prendre place sur le banc des pénalités pour les 5 minutes, malgré que la pénalité se termine au-delà de la fin du match.

**Règle 1112II - 10 -Pénalités coïncidentes / Même arrêt de jeu**

À 19:30, l'équipe A joue en infériorité numérique (4 contre 5). Peu avant la fin de la première période, l'arbitre indique une pénalité mineure différée contre un joueur de l'équipe B. La pénalité est prononcée après la fin de la période (0:00 sur l'horloge).

Les équipes reviennent sur la glace au début de la deuxième période et un joueur de l'équipe A reçoit une pénalité mineure pour conduite antisportive (20:00 sur l'horloge). Quelle est la force du jeu au début de la période ?



**RÉPONSE :** Nous commençons la deuxième période avec 4 contre 5. La pénalité mineure contre l'équipe B à la fin de la première période et la pénalité mineure contre l'équipe A au début de la deuxième période sont considérées comme faisant partie du même arrêt de jeu. Les pénalités sont coïncidentes et ne sont pas indiquées sur l'horloge.

**Remarque :**

La même interprétation est appliquée si une pénalité est infligée à l'équipe A lors d'un arrêt de jeu et que l'équipe B reçoit ensuite à l'engagement une pénalité de banc mineure. Là encore, la situation sur l'horloge doit être adaptée.

### **Règle 116 I2 + III1,4 - Abus des officiels**

Cette règle doit être interprétée de la façon suivante :

Un joueur (y compris le capitaine et l'assistant-capitaine et aussi lorsqu'ils viennent du banc des joueurs) qui conteste un officiel de jeu, qui discute avec lui une décision ou fait usage d'un langage obscène, offensant ou grossier se verra infliger une pénalité mineure. S'il persiste dans son comportement, il recevra une pénalité de méconduite.

**Exemple:**

Un joueur est pénalisé d'une pénalité mineure et réclame. Le joueur se verra infliger pour son comportement une pénalité mineure supplémentaire et non directement une pénalité de méconduite

### **Règle 116 I1 + III5 - Frapper les verres de protection/bandes avec la crosse ou autre objet**

**Exemple 1**

Un joueur est pénalisé pour une violation des règles d'une pénalité mineure (par exemple pour obstruction). Lorsqu'il quitte la glace, il frappe le verre protecteur avec sa crosse. Pour cette infraction, il reçoit une pénalité de méconduite supplémentaire.

**Exemple 2**

Un joueur est pénalisé pour une violation des règles d'une pénalité mineure (par exemple pour obstruction). Maintenant, un coéquipier frappe le verre protecteur avec sa crosse. Cette faute est punie d'une pénalité mineure. L'équipe continue de jouer en double infériorité.

### **1. Règle 116 III1 + 168III1 Tirer le puck au loin**

Si un joueur tire le puck au loin pendant un arrêt de jeu dans la surface de jeu, il recevra une pénalité de méconduite.

### **Règle 116, 168 - Comportements antisportifs (non définis dans le règlement)**

Comment devrait être pénalisé un officiel d'équipe, un coach ou un joueur qui „agite une serviette blanche“, qui fait une „simulation d'aveugle“ ou d'autres comportements antisportifs non défini par le règlement ?

Sur la base de la vue d'ensemble des règles section 5 (règles du jeu - général) et des définitions des règles 116/168 ces comportements, non spécifiés dans les règlements, doivent être sanctionnés de la manière suivante :

Un joueur ou un officiel d'équipe qui, n'importe où dans le stade, agite un tissu, brandit un drapeau ou fait toute action similaire dans l'intention d'humilier ou de rabaisser l'arbitre est passible d'une pénalité de méconduite pour un match.



### Simulation d'aveugle

Un joueur ou un officiel d'équipe qui se couvre les yeux, fait des marques de lunettes ou autres (infractions mineures, moins évidentes) recevra une pénalité mineure ou une pénalité de banc mineure.

Un joueur ou un officiel d'équipe qui se couvre les yeux en relation avec une "crosse d'aveugle" ou d'une action similaire qui remet en question l'intégrité et l'autorité de l'arbitre se verra infliger une pénalité de méconduite pour le match.

Un joueur qui prend la crosse d'un adversaire et qui la casse intentionnellement de n'importe quelle façon se verra infliger une pénalité de méconduite pour le match.

Un joueur ou un officiel de l'équipe qui tousse manifestement sur un arbitre, un adversaire ou toute autre personne est pénalisé avec une pénalité mineure (joueur), resp. une pénalité de banc mineure (officiel d'équipe). En outre, un BESO doit être établi.

Un joueur de champ à l'attaque qui se positionne, en dehors du territoire de but, devant le gardien de but adverse et qui s'engage dans des actions telles qu'onduler ses bras ou sa crosse devant le visage du gardien de but se verra infliger une pénalité mineure.

### Le gardien de but casse sa crosse sur le cadre de pénalité - comportement de frustration :

Personne n'est mis en danger, aucune sanction

Une personne est mise en danger (par exemple par un mouvement de balancier ou des pièces volantes):

Situation 1 : Touche l'arbitre -> PMM (Règle 116)

Situation 2 : Touche l'adversaire -> 2' (Règle 168)

Situation 3 : Touche dangereusement l'adversaire -> MAT

### Le gardien de but casse sa crosse sur le cadre du but pour protester contre une décision de l'arbitre.

Situation 1 : Ne touche personne -> 2' (Règle 116).

Situation 2 : Touche l'arbitre ou lance en direction de l'arbitre -> PMM

Situation 3 : Touche l'adversaire -> 2' (Règle 116) + 2' (Règle 168)

Situation 4 : Touche dangereusement l'adversaire -> 2' (Règle 116) + MAT (Règle 168)

### Le joueur de champ jette sa crosse cassée :

Situation 1 : ne touche personne > pas de pénalité :

Situation 2 : touche un adversaire > Pénalité mineure (2').

Situation 3 : touche dangereusement un adversaire > MAT .

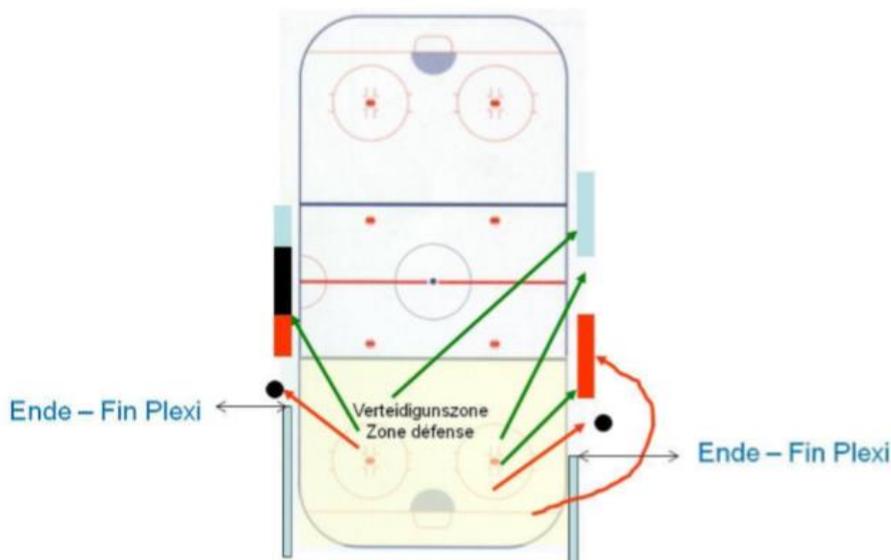
## Règle 124 - Charge contre la tête ou contre le cou

- Si le joueur ne vise pas la tête, ne fait aucun mouvement vers le haut et il n'en résulte pas de blessure, on peut pénaliser 2' + 10' pour charge à la tête.
- S'il y a une blessure évidente par une charge à la tête, cela peut être considéré comme un indicateur de comportement irrespectueux et donc être sanctionné par un 5' + PMM/PM
- Si l'action est irrespectueuse, il n'y a pas besoin de blessure pour justifier une 5' + PMM/MAT.

## Règle 135 - Interprétation pour des patinoires qui ne correspondent pas au livre des règles

Keine Strafe – Pas de pénalité

Strafe - Pénalité



Il n'y a pas de ligne imaginaire qui prolonge le verre de protection.

Si le puck passe directement en dehors de la surface de jeu par-dessus le bord supérieur du verre de protection, de la bande ou reste coincé dans un filet fixé latéralement le long de la bande, une **pénalité mineure** doit être infligée. Si le puck est tiré en dessus de la ligne rouge du filet de protection à l'extrémité de la patinoire il faut également infliger une **pénalité mineure**.

S'il y a des filets sur les côtés longitudinaux pour protéger le public et que le puck est tirée dans ces filets:

- Le jeu est interrompu et le prochain engagement a lieu au point d'engagement le plus proche de l'endroit où le puck a été tirée et qui offre le moins d'avantage territorial à l'équipe fautive.
- Une petite pénalité mineure est infligée si un joueur a tiré le puck depuis sa zone de défense.

### Règle 135iv - Tirer ou lancer le puck en dehors de la surface de jeu

Si un joueur tire ou lance le puck en dehors de la surface de jeu (y compris le banc des joueurs) pendant un arrêt de jeu, il se verra infliger une pénalité mineure. Exception lors d'une pénalité indiquée (règle 135, situation 4)

### Règle 141 - Bagarres

#### Modification de la règle 141 IIHF

Tous les joueurs impliqués dans une bagarre seront sanctionnés, selon le jugement de l'arbitre, par une pénalité mineure (2'), ou une double pénalité mineure (2'+2') ou une pénalité majeure plus une pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+20') ou une pénalité de match (25').

Les arbitres sont tenus de tout entreprendre pour éviter des bagarres. Les LM doivent agir à temps et empêcher des altercations qui surgissent et veiller à éviter que d'autres joueurs s'en mêlent.



## Modifications Règles & Interprétations 2018 - 2022

Si deux joueurs se rencontrent et sont décidés à se battre, et que la confrontation dégénère on décide comme suit (selon l'appréciation de l'arbitre) :

### 1. Avec les gants

- 1.1 2' Frappes mineures / insignifiantes, sans impact pour l'adversaire
- 1.2. 2'+2' Coups violents, avec impact pour l'adversaire
- 1.3. 5'+ PMM/PM De nombreux coups violents, avec un impact pour l'adversaire, Adversaire ne se doutant de rien/ Sucher Punch / blessure

Si un instigateur clair est reconnaissable, on décide comme suit:

- 1.4 2'+2' pour l'instigateur - 2' pour le défié
- 1.5 2'+2'+2' pour l'instigateur - 2'+2' pour le défié
- 1.6 5'+PMM/PM+2' pour l'instigateur - 5'+ PMM/PM pour le défié

### 2. Sans gants / casque

- 2.1. Si des joueurs se battent sans gant(s) ou sans casque on décide comme suit:
  - 2.1.1 PM pour les deux joueurs
- 2.2. Si, lors d'une bagarre, un instigateur clair est reconnaissable, qui enlève en premier son/ses gant(s) et ou son casque, on décide comme suit:
  - 2.2.1 2'+10' pour l'instigateur (Règle 141 alinéa III/IV) sans qu'une bagarre commence.
  - 2.2.2 2'+ MAT pour l'instigateur / 5'+PMM pour le défier (pour autant qu'il n'enlève pas son/ses gant(s) ou PM s'il les enlève.

Si un joueur qui se trouve sur la glace est le premier à intervenir dans une bagarre entre deux joueurs, il doit être pénalisé d'une PMM selon la règle "Third man in" (141v). Cette règle s'applique dès que des pénalités pour «bagarres» sont prononcées. Il n'est pas nécessaire qu'un joueur soit puni d'un 5'+ PMM lors d'une bagarre.

### Règle 143 - Crosse haute

Une crosse haute au visage donne toujours une pénalité.

Lorsqu'un joueur perd l'équilibre il est responsable de sa crosse.

Balancer sa crosse d'une main n'est pas une crosse haute mais un coup de crosse et doit être sanctionné avec une pénalité majeure + PMM ou avec une PM.

Les crosses hautes involontaires/aléatoires qui causent des "lésions sans gravités" ou des blessures seront pénalisées par 2' + 2', tandis que les crosses hautes imprudentes ou intentionnelles seront pénalisées par 5' + PMM.

Si un joueur blesse accidentellement un adversaire par une crosse haute et que le Head ne l'a pas vu, le LM peut lui signaler cette situation (règle 143ii), sauf lorsqu'un but a été marqué. La règle 97 ne permet pas au LM de rapporter une double pénalité mineure mais seulement des pénalités majeures ou de match.

#### REMARQUE :

Tenter de soulever la canne d'un adversaire", précédemment puni comme "imprudent" est maintenant, dans des circonstances normales, considéré comme "involontaire/aléatoire".

#### Définition de blessure lors une crosse haute

Pour l'application de cette règle, un joueur est considéré comme "amoché" ou blessé:

- Des gouttes de sang tombent du nez
- La peau du visage ou à la nuque est coupée, éclatée ou écornée

- Une blessure aux dents est visible
- Qu'il est plausible pour l'arbitre que le joueur ne puisse plus continuer de jouer (un des critères suffit pour être considéré comme blessure)

*(L'un des critères est suffisant pour être classé comme amocher / blessé)*

**REMARQUE:**

*Un peu de sang dans la bouche, une lèvre enflée ou une bosse ne suffit pas pour conclure à une blessure. Dans la définition ci-dessus d'une blessure, on peut supposer que le joueur manquera au moins un changement dans le jeu*

**Règle 159 - Coup de crosse (entre les jambes).**

Un joueur qui lève sa crosse entre les jambes d'un adversaire dans le but d'entrer en contact avec l'aine se verra infliger une pénalité majeure + PMM ou une pénalité de match. Si la crosse est placée entre les jambes de l'adversaire et qu'ensuite on la tire, la lève ou l'accroche (par exemple, mouvement ouvre-boîte), sans frapper, on inflige une pénalité mineure pour accrocher.

Ces actions sont moins dangereuses qu'un coup de crosse avec le manche entre les jambes.

**Règle 165 - Jeter un objet depuis le banc des joueurs ou des pénalités**

Un joueur ou officiel d'équipe identifié qui jette n'importe quel objet sur la glace reçoit **en plus** d'une pénalité mineure (joueur), d'une pénalité de banc mineure (officiel) ou d'un tir de pénalité (joueur/officiel) **toujours une PMM.**

**Règle 168 - Comportement antisportif**

Un joueur qui tire le puck après le coup de sifflet et qui touche un adversaire recevra une pénalité de méconduite. Si l'adversaire est blessé, un BESO sera émis.

**Règle 171 - Accorder un tir de pénalité - échappée**

Nous allons juger qu'une faute a été commise par derrière avec la définition suivante :

"On considère qu'il y a faute par derrière si le défenseur/joueur commet une faute sur l'adversaire avec un bras tendu ou une crosse allongé".

**Règle 177 - Tir au but avant le match dans la relève - Pénalités**

La règle est appliquée comme lors d'un tir au but normal. Si un gardien de but commet une faute contre un joueur de champ le gardien de but se verra infliger la pénalité adéquate et un substitut devra aller au banc des pénalités. Si un joueur de champ commet une faute il doit également immédiatement prendre place au banc des pénalités. Le nombre de joueurs sur la glace au début du match se calcule par rapport au nombre de pénalités affichées sur l'horloge du match.

**Regel 178 - Déplacement du but lors du tir de pénalité décisif - tir de pénalité**

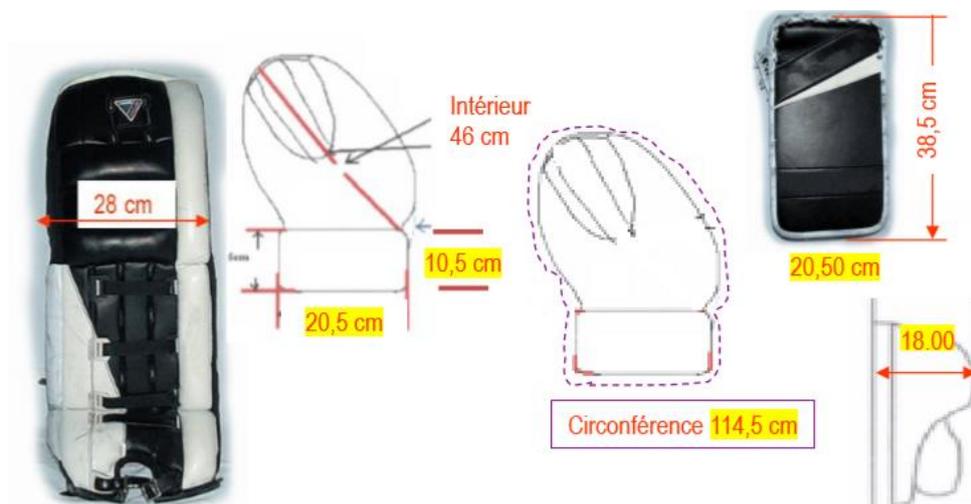
L'arbitre **contrôle** avant chaque tir de pénalité le but afin de s'assurer qu'il est bien ancré.

**Règle 178 - Exécution d'un tir de pénalité - Jets d'objets**

1. Si les spectateurs jettent des objets sur la glace, pendant l'exécution d'un tir de pénalité, qui gênent ou distraient le joueur exécutant le tir de pénalité, un nouvel essai doit être accordé. Si des objets sont jetés par les spectateurs sur la glace l'arbitre lève le bras et signale ainsi la répétition du tir de pénalité en cas d'échec de ce dernier.

2. Si lors de la répétition du tir de pénalité les spectateurs jettent à nouveau des objets sur la glace, l'arbitre procède comme au point 1.
3. La deuxième répétition est maintenant exécutée dans la zone de fond opposée. Changement de côté pour l'exécution du tir de pénalité.
4. Si lors des Game Winning Shots plusieurs tirs ne sont pas encore exécutés, ils seront effectués uniquement sur un but.
5. Si après avoir changé de côté, il y a de nouveaux jets d'objets et, de ce fait, il n'est plus possible de procéder correctement au tir de pénalité l'arbitre n'a pas d'autre possibilité que d'arrêter le match.

### Règle 187 - Equipement de gardien - mesures



### Règle 190ii - Masque du gardien U18

Procédure et pénalités voir Directives et Aide-mémoires Généralités/SE/SEA.

## Prolongation - Exemples Pénalités

## Pénalités existantes avant le début de l'Overtime

Ex:	Temps	Team A	Team B	Après 60'	Début OT	Explications
1	59:10 61:10	A5 - 2'	B17 - 2'	4 : 4	3 : 3 4 : 4	Les joueurs retournent après la fin de leurs pénalités sur la glace. Au premier arrêt de jeu après 61:10 le nombre de joueur est ajusté à 3 : 3.
2	59:10 59:30 61:10 61:30		B17 - 2' B36 - 2'	5 : 3	5 : 3 5 : 4 5 : 5	Les joueurs retournent après la fin de leurs pénalités sur la glace. Si la force de jeu est à nouveau de 5 à 4 ou de 5 à 5, on ajuste au prochain arrêt de jeu à 4 à 3 ou à 3 à 3.
3	59:10 59:20 61:10 61:20	A5 - 2'	B17 - 2'	4 : 4	3 : 3 4 : 3 4 : 4	Les joueurs retournent après la fin de leurs pénalités sur la glace. Si la force de jeu est à nouveau de 4 à 4 on ajuste au prochain arrêt de jeu à 3 à 3
4	59:10 59:50 61:10 61:50	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'	3 : 4	3 : 4 4 : 5 5 : 5	Les joueurs retournent après la fin de leurs pénalités sur la glace. Si la force de jeu est à nouveau de 4 à 5 ou de 5 à 5 (resp. 4 à 4), on ajuste au prochain arrêt de jeu à 3 à 4 ou à 3 à 3
5	59:10 59:25 59:40 61:10 61:25 61:40	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'	3 : 4	3 : 4 4 : 4 4 : 5 5 : 5	Les joueurs retournent après la fin de leurs pénalités sur la glace. S'il n'y a pas d'arrêt de jeu jusqu'à 61:40 nous jouons à 5 : 5 jusqu'au prochain arrêt de jeu et on ajuste à 3 : 3. S'il y a un arrêt de jeu avant le nombre de joueurs seront ajustées en conséquence.

EXPL	Temps	Team A	Team B	Après 60'	Début OT	Explications
6	59:10 59:30 59:40 61:10 61:30 61:40	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2' B36 - 2'	3 : 3	3 : 3 4 : 4 5 : 4 5 : 5	Les joueurs retournent après la fin de leurs pénalités sur la glace. S'il n'y a pas arrêt de jeu jusqu'à 61:40 nous jouons à 5 : 5 jusqu'au prochain arrêt de jeu puis nous ajustons à 3 : 3. S'il y a un arrêt de jeu avant le nombre de joueurs seront ajustés en conséquence.

7	59:10	A5 - 2'		3 : 3	3 : 3	Les joueurs retournent après la fin de leurs pénalités sur la glace. S'il n'y a pas arrêt de jeu jusqu'à 61:40 nous jouons à 5: 5 jusqu'au prochain arrêt de jeu puis nous ajustons à 3: 3. S'il y a un arrêt de jeu avant le nombre de joueurs seront ajustés en conséquence.
	59:20		B17 - 2'			
	59:30	A7 - 2'				
	59:40		B36 - 2'			
	61:10				4 : 3	
	61:20				4 : 4	
	61:30				5 : 4	
61:40				5 : 5		

### Sanctions prononcées en Overtime

	Temps OT	Team A	Team B	Nombre de joueurs sur la glace
8	60:30	A23 - 2'		3 : 4
	61:00		B17 - 2'	3 : 3
	61:30	A7 - 2'		3 : 4
	62:30			4 : 4 Fin de pénalité A23 - S'il y a un arrêt de jeu avant 63:00 on ajuste à 3 : 3.
	63:00			4 : 5 Fin de pénalité B17 - S'il y a un arrêt de jeu avant 63:30 on ajuste à 3 : 4.
63:30			5 : 5 Fin de pénalité A7 - au prochain arrêt de jeu on ajuste à 3 : 3.	
9	60:00			5 : 5, Début de la prolongation 3 : 3
	61:20	A23 - 2'	B17 - 2'	3 : 3 Les pénalités ne sont pas sur l'horloge et les joueurs peuvent après la fin des pénalités, au prochain arrêt de jeu, quitter le banc des pénalités. (règle 102i dernier paragraphe).