



Collection des Modifications + Interpré- tations de règles

Un complément au IIHF Rulebook 2023-2024

Mise à jour le 02.09.2023

Table de matière

Général	4
Application des règles pour les match contre des équipes étrangères.....	4
Application des règles de jeu entre équipes féminines et masculines	4
Règles Unified Rule Book, qui ne sont pas appliquées:	4
Application des règles jeu entre équipes de catégories et de niveaux différents dans le cadre de matches de préparation et de matches amicaux.	5
Application des règles lors des matchs du National Cup	5
Modicifaction des règles et Interpretation.....	5
Règle 5.1 - Joueur non éligible dans un match	5
Règle 8 - Joueur pénalisé blessé - substitution.....	6
Règle 8 - Joueur blessé - quand interrompre le jeu?	6
Règle 8.3 - Sang.....	6
Règle 9.1 - Uniformes - Similarité des couleurs	6
Règle 9.6 - Casque et Visières	6
Règle 9.7 - Visière colorée ou teintée	7
Règle 9.7 - Protection faciale	7
Règle 9.13 + 202.3 - Protège dents	7
Règle 10.1 - Crosses - Nexus	7
Règle 10.4 - Gardien de but crosse perdue.....	7
Regel 10.4 - Crosse perdue pendant que le jeu est en cours	8
Règle 10.5 - Mesure d'une crosse.....	8
Règle 10.6 - Mesure d'une crosse GWS	8
Règle 12.1 - Équipement incorrect - Différence Règles 12.1, 102.9 et 202.9.	8
Règle 19.5 - Pénalités Coïncidentes / même arrêt de jeu	8
Règle 20.3 - Pénalité majeure - prolongation - substitut	8
Règle 20.4 - Pénalité majeur - Pénalite majeure et Pénalité de méconduite pour le match automatic.....	9
Règle 22.1 - Pénalité de méconduite	9
Règle 24 - Exécution d'un tir de pénalité - Jets d'objets.....	9
Règle 24 - Exécution d'un tir de pénalité - Contrôle avant le tir	9
Règle 31.11 - Officiels sur la glace blessés	9
Règle 34.7 - Horloge ne marche pas - Temps continue de tourner après un arrêt du jeu	9
Règle 37.4 + 49.2 - Kicking Motion	10
Règle 37 - Video Review - 38.4 - Coach's Challenge	10
Règle 37.7 - Juge de but derrière le but.....	10
Règlel 39 Incorection envers les officiels / Règle 40 Agression physique contre les officiels	10
Règle 39/40/75 - Comportements antisportifs (non définis dans le règlement)	12
Règle 39.4 Tirer le puck au loin.....	13
Règle 39.5VII - Incorection envers les officiels après la fin du match	13

Règle 46 - Coup de poing (bagarre).....	13
Règle 60 - Crosse haute	14
Règle 61 - Coup de crosse (entre les jambes).....	14
Règle 63 - Tirer ou lancer le puck en dehors de la surface de jeu.....	14
Règle 69.3 - Obstruction sur le gardien - Contact dans le territoire de but	15
Règle 70.9 - Quitter le banc des pénalités.....	15
Règle 76.2 - Détermination du lieu de jeu - sanctions infligées	16
Règle 76.6 - Engagements incorrects - code feuille de match	16
Règle 78 - Marquer un but - But déplacé.....	17
Règle 78 - Marquer un but - à la fin d'un tiers-temps	17
Règle 81 - Icing.....	17
Règle 83.1 - Hors-jeu au deuxième tiers	17
Règle 85 - Puck hors de la surface de jeu	17
Regel 86.3 - Changement de camp	17
Règle 202 - Protection du cou et de la nuque	17
Prolongation - Exemples Pénalités	18
Aperçu des possibilités de pénalités au SEAF	20
Aperçu des possibilités de pénalités en SC (NL/SL/U20-Elit/U17-Elit)	21

Extrait Status SIHF, Art. 7, al.4 : Le texte allemand fait foi en cas de divergence rédactionnelle entre les versions des différentes langues officielles.

Général

Application des règles pour les 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.

Application des règles de jeu entre équipes féminines et masculines

Ces match se jouent sans contact physique (*règle 101 Charge illégale - hockey féminin*).

Règles Unified Rule Book, qui ne sont pas appliquées:

NL

- 9.3. Les maillots doivent être portés entièrement à l'extérieur des culottes.
- 22.4. Toutes les sanctions disciplinaires infligées pour " mauvais traitements à l'égard des officiels " doivent être rapporté en détail aux autorités compétentes.
- 34.3. La période de prolongation commence immédiatement après le nettoyage de toute la surface de la glace à l'aide de pelles.
- 37.7 Juge de but derrière le but - Pas de revue vidéo disponible
- 38.3. Dans la dernière minute de la 3e période et à tout moment pendant la prolongation, les opérations d'examen vidéo de l'IIHF commenceront l'examen de tous les scénarios qui seraient autrement soumis à un Coach's Challenge.

SL

- 9.3. Les maillots doivent être portés entièrement à l'extérieur des culottes.
- 18.4. Examen vidéo sur la glace d'une double pénalité mineure pour crosse haute
- 20.6. Examen vidéo sur la glace d'une pénalité majeure
- 21.5. Examen vidéo sur la glace d'une pénalité de match
- 22.4. Toutes les sanctions disciplinaires infligées pour " mauvais traitements à l'égard des officiels " doivent être rapporté en détail aux autorités compétentes.
- 34.3. La période de prolongation commence immédiatement après le nettoyage de toute la surface de la glace à l'aide de pelles.
- 37.7 Juge de but derrière le but - Pas de revue vidéo disponible
- 38.3. Dans la dernière minute de la 3e période et à tout moment pendant la prolongation, les opérations d'examen vidéo de l'IIHF commenceront l'examen de tous les scénarios qui seraient autrement soumis à un Coach's Challenge.

SEAF (incl.MSL) / U20Elit / U17Elit

- 5.3 Chaque équipe doit avoir sur son banc des joueurs, ou sur une chaise juste à côté du banc des joueurs (ou à proximité), un gardien de but remplaçant qui doit toujours être entièrement équipé et prêt à jouer.
- 9.3. Les maillots doivent être portés entièrement à l'extérieur des culottes
- 18.4. Examen vidéo sur la glace d'une double pénalité mineure pour crosse haute
- 19.4. Pénalité dans les 5 dernières minutes et prolongation (3' et 1')
- Exception : en U20Elit, où cette règle est appliquée**
- 20.6. Examen vidéo sur la glace d'une pénalité majeure
- 21.5. Examen vidéo sur la glace d'une pénalité de match
- 22.4. Toutes les sanctions disciplinaires infligées pour " mauvais traitements à l'égard des officiels " doivent être rapporté en détail aux autorités compétentes.
- 34.3 La période de prolongation commence immédiatement après que toute la surface de la glace a été dégagée à l'aide de pelles.
- 37+38 Video Review resp. Coaches Challenge
- Exception règle 37.3ix Puck qui entre dans le but suite à la continuité d'une action dont le résultat n'a pas été affecté par un coup de sifflet de l'arbitre suite à une perte de contact visuel du puck.**

Application des règles jeu entre équipes de catégories et de niveaux différents dans le cadre de matches de préparation et de matches amicaux.

Pénalités :

NL/SL/ligues féminines/ligues actives/seniors > 5min sans PMM possible

Ligues espoirs > 5min sans PMM pas possible (toujours automatiquement PMM en plus)

Equipement :

NL/SL/ligues actives/seniors > avertissement pour le team du joueur fautif > 2min > 10min > PMM

Ligues féminines/ligue espoirs > Avertissement aux deux équipes > 10min > PMM

Charge illégale :

NL/SL/ligues actives/ligues espoirs (Elit, Top, U20A) - Charges autorisées*

Seniors / Ligues féminines / Ligues espoirs (U17A, U15A, U13A) - Charges non autorisées*

* en Suisse romande, les charges sont interdites en 4^{ème} ligue. Si une équipe de 4^{ème} ligue de la SR joue contre un autre adversaire, les règles concernant les charges illégaux sont appliquées comme s'il s'agissait d'une équipe féminine.

Les règles sont appliquées de la manière suivante

Teams	Pénalités applicables	Equipement	Charges illégales
NL/SL contre MHL jusqu'en 4 ^{ème} ligue	<u>5min sans PMM possible</u>	<u>Avertissement pour l'équipe du joueur fautif -> 2min -> 10min -> PMM</u>	<u>Charges autorisées</u>
MHL jusqu'en 4 ^{ème} ligue contre U20/U17	<u>5min sans PMM possible</u>	<u>Avertissement pour l'équipe du joueur fautif -> 2min -> 10min -> PMM</u>	<u>Charges autorisées</u>
MHL jusqu'en 4 ^{ème} ligue contre ligues féminines	<u>5min sans PMM possible</u>	<u>Avertissement pour l'équipe du joueur fautif -> 2min -> 10min -> PMM</u>	<u>Charges pas autorisées</u>
Ligues féminines contre Ligues espoirs	<u>5min sans PMM possible</u>	<u>Avertissement aux deux équipes -> 10min -> SPD</u>	<u>Charges pas autorisées</u>
MHL jusqu'en 4 ^{ème} ligue contre Ligues seniors*	<u>5min sans PMM possible</u>	<u>Avertissement pour l'équipe du joueur fautif -> 2min -> 10min -> PMM</u>	<u>Charges pas autorisées</u>
Ligues féminines contre Ligues seniors*	<u>5min sans PMM possible</u>	<u>Avertissement pour l'équipe du joueur fautif -> 2min -> 10min -> PMM</u>	<u>Charges pas autorisées</u>
Ligues espoirs contre ligues seniors*	<u>5min sans PMM possible</u>	<u>Avertissement pour l'équipe du joueur fautif -> 2min -> 10min -> PMM</u>	<u>Charges pas autorisées</u>
* Les ligues récréatives sont traitées de la même manière que les seniors			

Application des règles lors des matches du National Cup

Lors des matches de la National Cup, les pénalités de match sont prononcées conformément au livre des règles 22/23 pour les types de pénalités correspondants. Les sanctions prévues dans l'Unified Rulebook 22/23 sont applicables (également pour les équipes SL).

Modificaction des règles et Interpretation

Règle 5.1 - 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 1.6.1)

Règle 8 - 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' et un pour les 10'.

Règle 8 - Joueur blessé - quand interrompre le jeu?

Arrêt du jeu immédiat si une blessure grave est visible (par exemple, puck directement au visage, coupure clairement visible au cou, etc.).

Pas d'arrêt de jeu immédiat si l'action n'a pas été vue ou si l'action a été vue et qu'une blessure à la tête ou au bras/à la jambe est possible. Dans ce cas, le jeu est arrêté dès que l'équipe du joueur blessé est en possession du puck ou lorsqu'il n'y a plus d'occasion de marquer immédiatement un but pour n'importe quel équipe.

Règle 8.3 - Sang

Le joueur doit quitter la glace lorsque l'arbitre lui demande de le faire. S'il ne se conforme pas à cette demande, un avertissement sera donné et toute nouvelle participation au jeu sera sanctionnée par une pénalité mineure.

Règle 9.1 - Uniformes - Similarité des couleurs

NL / SL / U20-Elit / U17Elit

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.

SEAF (incl. MSL)

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 les règles concernant les différences de couleurs, voir le document Extrait des règlements et directives de la SEAF, ainsi que les directives pour le déroulement des matchs de la MSL.

Règle 9.6 - Casque et Visières

General

Les LM (au système à deux les arbitres) 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 (Espoirs et femmes les deux équipes) et chaque autre infraction d'équipement incorrect est pénalisée conformément aux règles 12.1, 102.9 et 202.9 comme suit :

NL/SL > pas de pénalité et pas de rapport

Autres ligues voir règle 12.1.

Obligation du port du casque sur le banc des joueurs

NL/SL : Les gardiens remplaçant n'ont pas besoin de porter un casque.

Espoirs U13-U20 : les gardiens de but (gardiens remplaçants) doivent porter au moins un casque de joueur certifié.

Règle 9.7 - 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 9.8.

Règle 9.7 - Protection faciale



Cette protection faciale n'est pas correcte et doit être sanctionnée conformément à la règle 12.1 - Equipement dangereux.

Règle 9.13 + 202.3 - 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, de préférence de fabrication spéciale, s'il ne porte pas de protection faciale intégrale (visière intégrale ou grille). 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 10.1 - Crosses - Nexus



Ces cannes sont autorisées dans la mesure où elles correspondent aux dimensions et sont enroulées de ruban adhésif. Il n'est pas indiqué si le trou doit être enveloppé (plus visible) ou non.

Règle 10.4 - Gardien de but crosse perdue

Une crosse intacte tombée accidentellement par le gardien de but peut être déplacée, poussée ou glissée par un coéquipier vers le gardien de but. S'il s'agit de la crosse d'un coéquipier, cela n'est pas autorisé et sera sanctionné par une pénalité mineure, sauf si le gardien a déjà joué avec la crosse d'un joueur.

Regel 10.4 - Crosse perdue pendant que le jeu est en cours

Le joueur A13 perd sa crosse intacte dans la ZN et le jeu se poursuit. Pour que cette crosse n'entrave pas le jeu, un LM (le jeu est toujours en cours) la ramasse et l'apporte au banc des joueurs A. Cela n'est pas admissible car le joueur aurait eu la possibilité de ramasser sa canne après coup et de continuer à jouer.

Règle 10.5 - 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 10.6 - Mesure d'une crosse GWS

Aucune mesure de crosse n'est autorisée pendant la séance de tirs au but pour déterminer le vainqueur.

Règle 12.1 - Équipement incorrect - Différence Règles 12.1, 102.9 et 202.9.

Si une pièce d'équipement (exception casque, voir 9.6) n'est pas portée conformément aux règles, on procède comme suit:

NL / SL ligues amateurs (MSL-4.ligue, seniors, vétérans)

> Avertissement à l'équipe > Pénalité mineure

Si c'est le même joueur qui est concerné une deuxième fois, il reçoit une pénalité de méconduite et une PMM la troisième fois.

Ligues Espoirs et femmes

> Avertissement aux deux équipes > Pénalité de méconduite

Si cela concerne le même joueur (joueuse) une deuxième fois, il (elle) reçoit un PMM > 2ème 10' dans le match

Règle 19.5 - Pénalités Coïncidentes / même arrêt de jeu

À 19:30 (0:30 sur l'horloge), 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 coincidentes et ne sont pas indiquées sur l'horloge.

Remarques:

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

Règle 20.3 - 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 20.4 - Pénalité majeur - Pénalité majeure et Pénalité de méconduite pour le match automatique.

Si un joueur est sanctionné d'une deuxième pénalité majeure, il recevra une pénalité automatique de méconduite pour le match. Si la deuxième pénalité avait été un 5'+PMM, il ne reçoit toutefois qu'un PMM.

Règle 22.1 - Pénalité de méconduite

Un joueur qui reçoit une pénalité de méconduite au troisième tiers qui l'empêche de revenir pendant le temps réglementaire ou la prolongation doit se rendre au vestiaire.

Règle 24 - 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 nouveau 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 24 - Exécution d'un tir de pénalité - Contrôle avant le tir

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

Règle 31.11 - Officiels sur la glace blessés

Si un officiel de match est défaillant, la procédure suivante est appliquée :

- a) En cas de défaillance d'un Head dans le système à 4, le jeu se poursuit au système à 3.
Si un LM est défaillant, les Heads doivent soutenir les responsabilités (tâches) des lignes.
> Voir à ce sujet le IIHF Officiating Procedure Manual (OPM)
- b) En cas de défaillance au système à 3, le jeu se poursuivra au système à 2 (si possible les deux avec le même maillot).
- c) En cas de défaillance dans le système à 2, le match peut être poursuivi dans le système à 1 à condition que les deux coaches soient d'accord.

Règle 34.7 - Horloge ne marche pas - Temps continue de tourner après un arrêt du jeu

Si on remarque que l'horloge ne marche pas l'arbitre/LP doit immédiatement interrompre le jeu sauf si une équipe possède une opportunité raisonnable de marquer un but. Si le jeu est immédiatement interrompu, l'horloge est ajustée sur le dernier temps arrêté. Si le jeu n'est pas immédiatement interrompu suite à une opportunité raisonnable de marquer un but, le temps approximatif joué sera adapté lors de la prochaine interruption (laisser tourner la montre) 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 37.4 + 49.2 - Kicking Motion

Un " puck botté " qui est " dévié " par la crosse de n'importe quel joueur (sauf la crosse du gardien) est considéré comme un " but valable ".

Règle 37 - Video Review - 38.4 - Coach's Challenge

Question : Les arbitres peuvent-ils refuser un but si le coach demande un Challenge pour obstruction sur le gardien et que les arbitres voient qu'il s'agit d'une situation de crosse haute ?

Réponse : Le CC ne s'applique qu'à cette situation spécifique que l'équipe conteste.

Procédure :

Selon la règle 37, le VGJ et les arbitres doivent d'abord déterminer si le but est un but valable (but botté, puck dévié dans le but par une crosse haute, etc.)

Si le but est refusé, il n'y a pas de pénalité pour le Coach's Challenge car il n'était pas nécessaire en raison de cette décision.

Si le but est validé, le Coach's Challenge est vérifié :

- S'il s'agit d'une obstruction sur le gardien de but > But non valable.
- Si non > But valable > Pénalité de banc mineure pour l'équipe fautive.

Règle 37.7 - Juge de but derrière le but

En Suisse, aucune ligue ne fait appel à des juges de but derrière le but.

Règle 39 Incorrection envers les officiels / Règle 40 Agression physique contre les officiels

NL / SL / U20ELIT / U17ELIT

Coaches, membres du staff et fonctionnaires de club

Tout joueur, manager, coach, membre du staff ou fonctionnaire de club qui insulte ou dénigre un arbitre, qui retient un arbitre ou porte atteinte à son intégrité physique, notamment de manière grave ou répétée, sera sanctionné d'une pénalité de méconduite pour le match et exclu du match. Le cas doit être rapporté à l'organe en charge des affaires disciplinaires pour examen.

Procédure

Immédiatement après la fin du match lors duquel a été prononcée la pénalité de méconduite pour le match, le collectif arbitral rédige le rapport disciplinaire, qui est adressé par défaut au Juge unique. Ce rapport est alors considéré comme demande du département Officiating pour l'ouverture d'une procédure. Le Juge unique décide de la suite de la procédure.

Si aucune pénalité de méconduite pour le match n'a été prononcée durant le match, le collectif arbitral ou l'arbitre concerné décide de la catégorie dans laquelle le cas doit être classé selon lui et l'annonce oralement au département Officiating, en indiquant la catégorie et l'incident. Il convient ensuite de procéder comme suit :

- En National League, le département Officiating transmettra un rapport écrit au Sounding

Board1 (comité consultatif) pour évaluation. Le Sounding Board émettra ensuite une évaluation par décision majoritaire. Le comité évaluera les faits afin de déterminer s'il convient de les sanctionner par une mesure disciplinaire supplémentaire conformément au présent règlement et donc de la transmettre au Juge unique compétent. Si tel est le cas, le département Officiating transmettra une demande en ce sens au Juge unique pour évaluation. Le Juge unique vérifie et examine l'incident, prend une décision et définit la suite de la procédure. Si le Sounding Board renonce à des sanctions supplémentaires, le département Officiating ne soumettra pas de demande d'ouverture de procédure au Juge unique.

- Dans les autres ligues (Swiss League, U20-Elit et U17-Elit), le département Officiating, pour autant que celui-ci demande des mesures disciplinaires supplémentaires, soumet une demande écrite directement au Juge unique. Le Juge unique vérifie et examine l'incident, prend une décision et définit ensuite la suite de la procédure. Dans une procédure de type IV en cas d'incidents ignorés et non sanctionnés, le département Officiating est habilité à lancer une procédure conformément au procédé mentionné ci-avant, même si aucune pénalité n'a été prononcée durant le match. Les délais pour l'ouverture d'une procédure sont déterminés selon les dispositions du Règlement d'organisation SE.

Le Sounding Board se compose des personnes suivantes :

- PSO ou PSO suppléant
- Un représentant du département Officiating
- Un représentant de la SIHPU

Catégories I à III

Généralité : Aucun cas ne doit tomber entre deux catégories. Pour autant que les critères correspondants

Catégorie I

(Suspensions de match)

La catégorie I englobe tous les cas de menace ou d'humiliation de quelque type que ce soit envers un arbitre ou un juge de ligne, sans contact physique, notamment par des gestes et des signes. Cette catégorie comprend également toute insulte ou dénigrement verbal envers un arbitre ou un juge de ligne. Un cas particulier dans cette catégorie est celui d'un joueur tentant de se débarrasser d'un arbitre ou d'un juge de ligne intervenu durant une altercation avec un adversaire.

La sanction dans cette catégorie est une amende fixée selon le tarif des amendes (Code 8b; avec un avertissement selon lequel une ou plusieurs suspensions de matchs sont possibles en cas de récidive) ou une suspension d'un match au minimum, avec une amende fixée selon le tarif des amendes (Code 8b).

Les cas suivants peuvent être cités en exemple pour cette catégorie : Tout joueur qui humilie physiquement ou menace physiquement un arbitre ou un juge de ligne en balançant sa crosse, toute autre partie de son équipement ou tout objet. Tout joueur qui insulte ou dénigre un arbitre ou un juge de ligne par des paroles ou des gestes ou qui utilise un langage obscène, offensant ou insultant envers un arbitre ou un juge de ligne. Cette catégorie comprend également les cas de joueurs tentant de se débarrasser d'un arbitre ou d'un juge de ligne intervenu durant ou après une altercation avec un adversaire et qui, ce faisant, portent atteinte à son intégrité physique.

Catégorie II

(Suspensions de match)

La catégorie II englobe tous les cas dans lesquels un joueur a un contact physique avec un arbitre ou un juge de ligne et que ce contact excède la mesure usuelle pouvant être attendu du joueur dans la situation donnée. Il s'agit notamment de contacts physiques commis par négligence. L'arbitre ou le juge de ligne peut néanmoins être exposé à une mise en danger potentielle durant

cette action. Cette catégorie comprend également les actions lors desquelles le contact avec l'arbitre ou le juge de ligne est certes volontaire, mais d'une intensité trop faible pour l'exposer à une mise en danger potentielle. Par ailleurs, cette catégorie couvre les cas dans lesquels un joueur envoie le puck par négligence en direction de l'arbitre ou du juge de ligne. De plus, cette catégorie inclut les cas dans lesquels un joueur crache en direction de l'arbitre ou du juge de ligne, sans toutefois l'atteindre.

La sanction dans cette catégorie est une amende fixée selon le tarif des amendes (Code 8b; avec un avertissement selon lequel une ou plusieurs suspensions de matchs sont possibles en cas de récidive) ou une suspension d'au moins un et jusqu'à maximum cinq matchs, avec une amende fixée selon le tarif des amendes (Code 8b).

Les cas suivants peuvent être cités en exemple pour cette catégorie : Sera sanctionné selon les dispositions prévues pour cette catégorie tout joueur qui porte atteinte de quelque façon que ce soit à l'intégrité physique d'un arbitre ou d'un juge de ligne (à l'exception des actions décrites dans la catégorie III), sans intention de le blesser. Les situations dans lesquelles un joueur envoie le puck en direction de l'arbitre ou du juge de ligne tombent dans cette catégorie si le joueur commet cette action par négligence et que, dans la situation donnée, l'arbitre ou le juge de ligne ne pouvait s'attendre à ce que le puck soit envoyé dans sa direction.

Catégorie III (Suspensions de match)

La catégorie III englobe tous les cas dans lesquels un joueur porte atteinte intentionnellement à l'intégrité physique d'un arbitre ou d'un juge de ligne. Cette catégorie comprend également les cas dans lesquels un joueur crache sur un arbitre ou un juge de ligne ou essuie du sang sur ce dernier. Par ailleurs, cette catégorie couvre les cas dans lesquels un joueur envoie intentionnellement le puck en direction de l'arbitre ou du juge de ligne, et ce, que le puck touche ou non l'arbitre ou le juge de ligne.

La sanction dans cette catégorie est une suspension d'au moins cinq matchs, avec une amende fixée selon le tarif des amendes (Code 8b).

Les cas suivants peuvent être cités en exemple pour cette catégorie : Sera sanctionné selon les dispositions prévues pour cette catégorie tout joueur qui frappe intentionnellement un arbitre ou un juge de ligne, qui blesse intentionnellement un arbitre ou un juge de ligne, qui commet intentionnellement des actes de violence contre un arbitre ou un juge de ligne, qui tente de quelque façon que ce soit de blesser un arbitre ou un juge de ligne ou qui l'expose à une mise en danger. Précision pour l'application : Le terme « intentionnellement » englobe aussi bien l'intention que le dol éventuel

Règle 39/40/75 - 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 des règles 39.1. et 75.1., ces comportements ou des comportements similaires qui ne sont pas spécifiquement mentionnés dans le livre des règles doivent être pénalisés comme suit :

Un joueur ou officiel d'équipe, n'importe où dans la patinoire, qui brandit une serviette, agite un drapeau ou se rend coupable d'une action similaire visant à humilier l'arbitre, ou se comporte à son égard de manière condescendante, se verra infliger une pénalité de méconduite pour le 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 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 mineur (règle 75).

Le gardien de but casse sa crosse sur la cage de but - **comportement de frustration** :

Personne n'est mis en danger, aucune pénalité.

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

Situation 1: Touche l'arbitre -> PMM (Règle 39)

Situation 2: Touche un adversaire > 2' (Règle 75)

Situation 3: Touche dangereusement un adversaire -> 5+PMM NL/SL/U20-Elit/U17-Elit / MAT MSL/SEAF (Règle 53.6)

Le gardien de but casse sa crosse sur la cage de but - en guise de protestation contre une décision de l'arbitre :

Situation 1: Touche personne -> 2' (Règle 39)

Situation 2: Touche l'arbitre ou lance en direction de l'arbitre -> PMM (Règle 39)

Situation 3: Touche un adversaire -> 2' (Règle 39) + 2' (Règle 75)

Situation 4: Touche dangereusement un adversaire -> 2' (Règle 39) + 5+PMM NL/SL/U20-Elit/U17-Elit / MAT MSL/SEAF (Règle 53.6)

Le joueur de champ jette sa crosse cassée :

Situation 1: Touche personne > pas de pénalité :

Situation 2: Touche un adversaire > Pénalité mineure (2')

Situation 3: Touche dangereusement un adversaire > 5+PMM NL/SL/U20-Elit/U17-Elit / MAT MSL/SEAF (Règle 53.6).

Situation 4: Touche un arbitre > PMM (règle 39)

Un joueur qui tire le puck après le coup de sifflet et qui blesse un adversaire reçoit une pénalité de méconduite. L'arbitre établit un rapport PSO en LN/SL et un BESO dans les autres ligues).

Un joueur attaquant qui asperge le gardien de but, qui a bloqué le puck, avec de la glace/neige en freinant se verra infliger une pénalité mineure.

Règle 39.4 Tirer le puck au loin

Un joueur qui tire le puck pendant un arrêt de jeu dans sera sanctionné comme suit :

- À l'intérieur de la surface de jeu par une pénalité de méconduite
- Hors de la surface de jeu par une pénalité mineure.

Règle 39.5VII - Incorrection envers les officiels après la fin du match

Un joueur qui tient ou utilise des propos ou des gestes obscènes, grossiers ou insultants à l'encontre d'un officiel après la fin du match est directement sanctionné par une pénalité de méconduite pour le match.

Règle 46 - Coup de poing (bagarre)

Si un joueur enlève ses gants pour provoquer un adversaire dans l'intention pour commettre un faute, il sera sanctionné par une pénalité de méconduite (pour comportement antisportif, provocation).

Toutefois, si des pénalités sont infligées pour des coups de poing, le ou les joueurs seront pénalisés d'une 5' + PMM.

Règle 60 - Crosse haute

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

Balancer sa crosse n'est pas une crosse haute **mais un coup de crosse** et doit être sanctionné avec une pénalité majeure + PMM ou avec une PM (*en SC il n'y a pas de PM*).

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)

Règle 61 - Coup de crosse (entre les jambes).

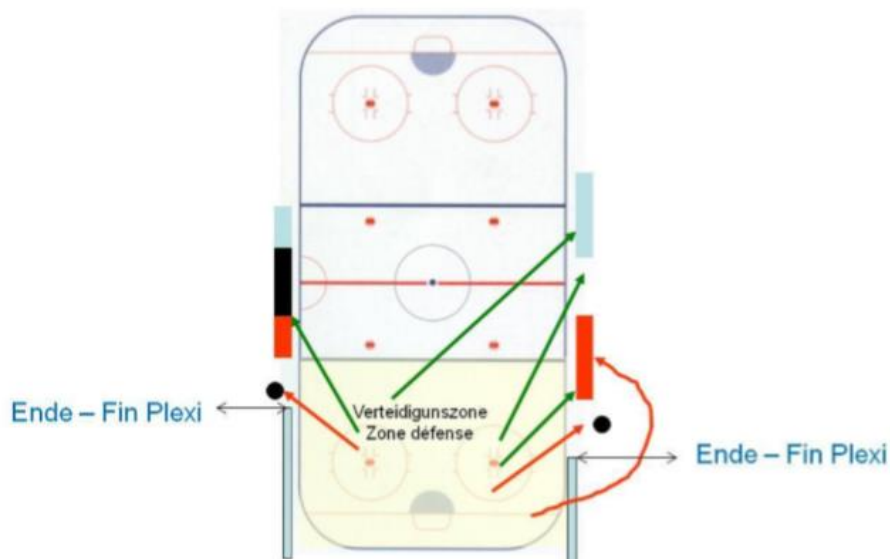
Un joueur qui lève sa crosse entre les jambes d'un adversaire dans le but d'entrer en contact avec l'aine se verra infliger une pénalité majeure + PMM ou une pénalité de match (*en SC il n'y a pas de PM*). Si la crosse est placée entre les jambes de l'adversaire et qu'ensuite on la tire, la lève ou l'accroche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

Règle 63 - Tirer ou lancer le puck en dehors de la surface de jeu.

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 pénalité mineure est infligée si un joueur qui a tiré le puck depuis sa zone de défense.

Règle 69.3 - Obstruction sur le gardien - Contact dans le territoire de but

En NL/SL, l'obstruction visuelle du gardien de but se fait en format 2D. Cette adaptation à la règle ne concerne que l'obstruction visuelle du gardien de but, et non l'obstruction physique du gardien de but, qui continue à être évaluée au format 3D.

Sur cette base, l'interprétation selon le livre de règles IIHF est appliquée. La règle de l'obstruction visuelle stipule que le joueur attaquant doit se trouver dans une position significative dans le territoire de but et dans le champ de vision du gardien de but entre le moment où il tire et le moment où le puck passe devant le gardien de but pour qu'il y ait obstruction visuelle du gardien de but.

Règle 70.9 - 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 n'est pas valable et 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 ?

REPONSE:

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 76.2 - Détermination du lieu de jeu - sanctions infligées

Si un joueur est sanctionné d'une pénalité de méconduite ou d'une pénalité de méconduite pour le match (pénalité non inscrite sur l'horloge), l'engagement suivant aura lieu au point d'engagement le plus proche, avec le plus petit "avantage territorial", dans la zone dans laquelle le jeu a été arrêté.

Règle 76.2 - Détermination du lieu de l'engagement - Time-Out

Question : L'équipe B est pénalisée par une pénalité mineure. L'équipe A décide que l'engagement suivant aura lieu au point d'engagement situé à droite du gardien de but de l'équipe B. Avant que la mise en jeu ne soit effectuée, une équipe demande son temps mort. Après l'expiration du temps mort, l'équipe A peut-elle modifier sa décision et demander que l'engagement soit effectuée à la gauche du gardien de l'équipe B ?

Réponse : Lorsque le temps mort est écoulé, le processus de choix du point d'engagement recommence et l'équipe A peut choisir l'autre point d'engagement si elle le souhaite.

Règle 76.6 - Engagements incorrects - code feuille de match

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 retarder le jeu - **engagement incorrect (code 76)**.

Règle 78 - Marquer un but - But déplacé



Dans cette situation un but est valable.

Règle 78 - Marque un but - à la fin d'un tiers-temps

Si un but est marqué juste avant la sirène à la fin d'une période et que l'arbitre accorde le but, la mise en jeu au centre n'est pas effectuée. L'arbitre s'assure que le marqueur inscrit le but sur la feuille de match à 19:59.

Règle 81 - Icing

S'il n'y a pas de "course" pour le puck, il n'est décidé d'un icing que lorsqu'un joueur défensif franchit sa ligne défensive bleue et que le puck franchit la ligne de but.

Règle 83.1 - Hors-jeu au deuxième tiers

Si le joueur entrant est assis sur la bande et attend que son coéquipier ait franchi la ligne bleue avant de sauter sur la glace, il doit être considéré comme un onside, car il n'est pas encore considéré comme étant sur la glace (analogue à la règle 74.1).

Règle 85 - Puck hors de la surface de jeu

Lorsque le puck est tiré de derrière la ligne médiane rouge dans le filet derrière le but de l'adversaire, les possibilités suivantes existent :

1. Depuis sa propre zone défensive - Pénalité mineure selon la règle 63.2 iii.
2. Depuis la zone neutre (involontairement) : - arrêt de jeu selon la règle 85.1
Engagement au point d'engagement le plus proche de l'endroit où le puck a été tiré (pas d'avantage territorial).
3. Depuis la zone neutre (délibérée, tactique) - Pénalité mineure selon la Règle 63.2 ii.

Regel 86.3 - Changement de camp

Dans le cas d'une patinoire couverte, les équipes ne changent pas de côté au milieu de la troisième période, à moins que des chutes de neige ou de pluie n'aient une influence sur le match. Si c'est le cas, les arbitres décident si les côtés doivent être changés.

Règle 202 - Protection du cou et de la nuque

Voir règle 12.1

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'	5 : 5	3 : 3 3 : 3	Les pénalités ne sont pas sur l'horloge. Les joueurs retournent sur la glace, au 1 ^{er} arrêt de jeu, après la fin de leurs pénalités.
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 61:50	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'	4 : 5	3 : 4 4 : 4	Les pénalités de A5 et B17 ne sont pas sur l'horloge. Les joueurs retournent sur la glace, au 1 ^{er} arrêt de jeu, après la fin de leurs pénalités. Si la force de jeu est à nouveau de 4 à 4 on ajuste au prochain arrêt de jeu 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.

Ex	Temps	Team A	Team B	Après 60'	Début OT	Explications
6	59:10 59:30 59:40 61:30 61:40	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2' B36 - 2'	4 : 4	3 : 3 4 : 3 4 : 4	Les pénalités de A5 et B17 ne sont pas sur l'horloge. Les joueurs retournent sur la glace, au 1er arrêt de jeu, après la fin de leurs pénalités. S'il n'y a pas arrêt de jeu jusqu'à 61:40 nous jouons à 4 : 4 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 sera ajustés en conséquence.
7	59:10 59:20 59:30 59:50 61:10 61:20 61:30 61:50	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2' B36 - 2'	3 : 3	3 : 3 4 : 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.

Sanctions prononcées en Overtime

	Temps OT	Team A	Team B	Nombre de joueurs sur la glace
8	60:30 61:00 61:30 62:30 63:00 63:30	A23 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'	3 : 4 3 : 3 3 : 4 4 : 4 Fin de pénalité A23 - S'il y a un arrêt de jeu avant 63:00 on ajuste à 3 : 3. 4 : 5 Fin de pénalité B17 - S'il y a un arrêt de jeu avant 63:30 on ajuste à 3 : 4. 5 : 5 Fin de pénalité A7 - au prochain arrêt de jeu on ajuste à 3 : 3.
9	60:00 61:20	A23 - 2'	B17 - 2'	5 : 5, Début de la prolongation 3 : 3 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).

Aperçu des possibilités de pénalités au SEAF

Règle	Infraction	Pénalité mineure (2')	Pénalité de banc mineure (2')	Double pénalité mineure (2'+2')	Pénalité de méconduite (10')	Pénalité majeure (5')	Pénalité majeure avec pénalité de méconduite pour le match (5'+SPD)	Pénalité de méconduite pour le match (20')	Pénalité de match (25')	Tir de pénalité
21	Action dangereuse						X			
24	Pénalité de méconduite match 2ème 5' / 10'							X		
24	Tir de pénalité									X
27	Pénalités gardien	X								
38	Coach's Challenge		X							
39	Comportement antisportif envers officiels	X	X		X			X		
40	Violence physique sur un officiel							X		
41	Charge contre la bande	X				X	X		X	
42	Charge incorrecte	X				X	X		X	
43	Charge par derrière					X	X		X	
44	Charge contre le genou	X				X	X		X	
45	Coup de coude	X				X	X		X	
46	Bagarre	X		X		X	X	X	X	
47	Coup de tête			X			X		X	
48	Charge contre la tête ou le cou	X							X	
49	Coup de pied								X	
50	Coup de genou	X					X		X	
51	Dureté excessive	X							X	
52	Slew-Footing								X	
53	Jet d'équipement	X	X		X			X	X	X
54	Retenir	X								X
55	Accrocher	X					X			X
56	Obstruction	X	X			X	X		X	X
57	Faire trébucher	X				X	X		X	X
58	Harponner avec le bout du manche			X			X		X	
59	Cross-Check	X					X		X	X
60	Crosse haute	X		X					X	
61	Coup de crosse	X					X		X	X
62	Piquage avec la lame de la crosse			X			X		X	
63	Retarder de jeu	X	X							X
64	Plongeon / Exagération	X								
65	Equipement incorrect	X			X			X		
67	Manipuler le puck avec la main	X								X
69	Obstruction sur le gardien de but	X				X			X	
70	Quitter le banc des joueurs ou de pénalité	X	X					X		X
73	Refuser de commencer le jeu		X					X		
74	Surnombre de joueurs		X							X
75	Comportement antisportifs (sans officiels)	X	X		X			X		
76	Engagement incorrect		X							
86	Début du match ou des tiers		X							
90	Autres infractions	X	X	X	X	X	X	X	X	X
91	Charge illégale (Women)	X					X		X	

Aperçu des possibilités de pénalités en SC (NL/SL/U20-Elit/U17-Elit)

Règle	Infraction	Pénalité mineure (2')	Pénalité de banc mineure (2')	Double pénalité mineure (2'+2')	Pénalité de méconduite (10')	Pénalité majeure (5')	Pénalité majeure avec pénalité de méconduite pour le match (5'+SPD)	Pénalité de méconduite pour le match (20')	Tir de pénalité	But accordé
21	Action dangereuse						X			
23	Pénalité de méconduite match 2ème 5' / 10'							X		
24	Tir de pénalité								X	
27	Pénalités gardien	X								
38	Coach's Challenge		X	X						
39	Comportement antisportif envers officiels	X	X		X			X		
40	Violence physique sur un officiel							X		
41	Charge contre la bande	X				X	X			
42	Charge incorrecte	X				X	X			
43	Charge par derrière									
44	Charge contre le genou	X					X			
45	Coup de coude	X				X	X			
46	Bagarre	X		X		X	X	X		
47	Coup de tête			X			X			
48	Charge contre la tête ou le cou	X					X			
49	Coup de pied						X			
50	Coup de genou	X					X			
51	Dureté excessive	X					X			
52	Slew-Footing						X			
53	Jet d'équipement	X	X		X		X	X	X	X
54	Retenir	X							X	X
55	Accrocher	X					X		X	X
56	Obstruction	X	X			X	X		X	X
57	Faire trébucher	X				X	X		X	X
58	Harponner avec le bout du manche			X			X			
59	Cross-Check	X					X		X	
60	Crosse haute	X		X			X			
61	Coup de crosse	X					X		X	X
62	Piquage avec la lame de la crosse			X			X			
63	Retarder de jeu	X	X						X	X
64	Plongeon / Exagération	X								
65	Equipement incorrect	X			X			X		
67	Manipuler le puck avec la main	X							X	X
69	Obstruction sur le gardien de but	X				X	R.56.5			
70	Quitter le banc des joueurs ou de pénalité	X	X					X	X	X
73	Refuser de commencer le jeu		X					X		
74	Surnombre de joueurs		X						X	
75	Comportement antisportifs (sans officiels)	X	X		X			X		
76	Engagement incorrect		X							
86	Debut du match ou des tiers		X							
90	Autres infractions	X	X	X	X	X	X	X	X	X
91	Charge illégale (Women)	X					X			