



FEDERATION INTERNATIONALE DE HOCKEY SUR GLACE

# RÈGLES DE JEU OFFICIELLES IIHF 2024/25



INTERNATIONAL  
ICE HOCKEY  
FEDERATION

# BIENVENUE

Quel que soit l'endroit où on joue au hockey sur glace, le but est le même : mettre le puck dans le but de l'adversaire. Au-delà de cela, le hockey sur glace dans le monde entier est soumis à certaines variations. C'est pourquoi les règles de jeu sont extrêmement importantes. Ces règles doivent être respectées en permanence, dans tous les pays, dans toutes les catégories d'âge, pour que le jeu soit apprécié de tous.

La vitesse du hockey est l'une des qualités qui le rendent si passionnant. Mais cette habileté et cette excitation doivent être équilibrées par le fair-play et le respect.

Il est donc important de faire une distinction claire entre les objectifs de tous les éléments du jeu et de les utiliser avec respect. Ces distinctions peuvent être enseignées dès le plus jeune âge ou dès que l'on commence à s'intéresser au jeu. C'est pourquoi le développement du hockey commence par les parents et les entraîneurs, les personnes les plus influentes pour guider une personne, jeune ou âgée, à jouer le jeu correctement et dans le respect des règles.

Le programme du championnat de l'IIHF comprend 81 associations nationales membres, cinq catégories d'âge et de sexe et plus de 30 tournois internationaux de hockey sur glace, y compris les Jeux olympiques d'hiver.

L'étendue du programme est reconnue dans le livre de règles. L'objectif est de fournir à chacun un ensemble de règles à partir desquelles il peut travailler. Cela permet d'établir des normes de jeu équitables et uniformes. C'est un moyen de conserver le même « langage » du jeu, quel que soit l'endroit où il est joué.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE HOCKEY SUR GLACE



INTERNATIONAL  
**ICE HOCKEY**  
FEDERATION

# INFORMATIONS GÉNÉRALES

## COPYRIGHT

Tous droits réservés. L'utilisation de toute partie de cette publication, reproduite, transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit - électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre - ou stockée dans un système d'extraction, sans le consentement écrit préalable de la Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF), constitue une infraction à la loi sur le droit d'auteur. La numérisation, le téléchargement et la distribution de cette publication via internet ou par tout autre moyen sont illégaux.

## LANGUE OFFICIELLE

L'IIHF publie le livre de règles en anglais. Les traductions dans les différentes langues sont généralement organisées par les différentes associations nationales membres. En cas de divergence dans la formulation, c'est le texte anglais qui fait foi.

## AUTRES LANGUES

Les Associations Nationales Membres (ANM) qui produisent une version traduite du règlement de l'IIHF en utilisant ce format sont invitées à en envoyer une copie à l'IIHF (en indiquant clairement sur la couverture qu'il s'agit de la traduction officielle de l'ANM) afin qu'elle puisse être publiée sur le site Internet de l'IIHF pour être utilisée par d'autres.

## SITUATION HANDBOOK

Pour plus d'explications et d'exemples de mise en œuvre du livre des règles de l'IIHF, veuillez consulter en ligne le Manuel des situations officielles de l'IIHF.

## LA NAVIGATION DANS LE LIVRE DE RÈGLES

- 🔗 [Liens internes du livre de règles](#)
- 📌 [Références aux documents externes du règlement](#)

## QUESTIONS OU REMARQUES?

Si vous avez des questions, des suggestions ou des remarques concernant le présent règlement, veuillez nous contacter à l'adresse [rulebook@iihfoffice.com](mailto:rulebook@iihfoffice.com).

Règles de jeu officielles IIHF 2024/25 – Version 1.0, Mai 2024



INTERNATIONAL  
**ICE HOCKEY**  
FEDERATION

# NOUS VALEURES



## SOLIDARITÉ

Les règles sont la base de la compréhension du jeu, et l'outil clé pour un joueur, un entraîneur ou une association pour expliquer et développer les compétences. Le livre des règles peut être considéré comme un langage commun, que nous pouvons utiliser pour communiquer de manière standard, rendant le sport aussi équitable que possible.

# NOS VALEURS



## INTÉGRITÉ

Le hockey sur glace est un sport d'équipe. Quelle que soit la qualité d'un joueur, ses coéquipiers sont essentiels au succès de l'équipe. C'est aussi ce qui rend le hockey sur glace si spécial. Outre les compétences physiques requises, il enseigne des valeurs telles que l'altruisme, le jeu d'équipe, le caractère, le cœur, le dévouement, le leadership et le respect.

Les règles du hockey sur glace commencent par le respect du sport lui-même. Cela signifie qu'il faut se conformer à toutes les règles concernant le dopage et les matchs truqués. Il faut également respecter les entraîneurs et les officiels, et jouer dans les limites du code de conduite sur la glace.

# NOS VALEURS

## COMPÉTENCES

Le hockey sur glace est le plus rapide et le plus excitant de tous les sports d'équipe, car il s'agit d'une combinaison de deux sports : le patinage et le hockey. Le patinage est une technique complexe, mais aussi très agréable, tandis que les compétences requises pour jouer au hockey demandent du dévouement et de la pratique pour être maîtrisées.

Le patinage exige de la force, de l'équilibre et de l'endurance. Une fois qu'un joueur maîtrise la capacité de patiner vers l'arrière et vers l'avant, de tourner et de s'arrêter rapidement, de contourner un joueur ou d'éviter une mise en échec, le plaisir du jeu augmente vraiment.

Le hockey sur glace repose sur trois compétences de base : le maniement de la crosse, les passes et le tir. Le maniement de la crosse exige une excellente coordination main œil, la capacité de tenir le puck et de feinter l'adversaire au bon moment. Les passes exigent de la vision, du timing et de l'anticipation. Le tir exige de la pratique, de la force et de la technique.

Ce qui rend le hockey sur glace si spécial et si difficile, c'est qu'un joueur doit apprendre à combiner ces trois compétences essentielles au hockey avec la compétence complètement différente du patinage. Il s'agit de deux sports, pas d'un seul, mais lorsqu'ils sont combinés, cela donne une expérience incroyablement agréable.

# NOS VALEURS



## PASSION

La passion du hockey sur glace existe partout, des joueurs aux entraîneurs, des parents aux officiels, aux fans et aux bénévoles. Le hockey ne peut exister sans cette passion. C'est une étincelle, celle qui peut s'allumer au moment où vous prenez une crosse et touchez la glace pour la première fois. À chaque fois que ce moment se produit, que vous soyez un enfant ou un adulte, elle fait partie de vous pour la vie.

## NOS VALEURS

## DISCIPLINE &amp; RESPECT

Tout le monde veut gagner, mais gagner à tout prix peut dénoter un manque de respect pour le jeu. Le respect n'a rien à voir avec le puck ou le but de l'adversaire. Il s'agit d'humanité. Il s'agit de s'assurer que chaque personne peut jouer dans un environnement sûr et agréable, quel que soit son niveau de compétence, sa taille, sa forme, sa race, son sexe, son orientation sexuelle ou ses croyances.

Il s'agit d'encourager les personnes de toutes les couleurs et religions, de tous les pays et de tous les milieux. Il s'agit d'inclure et non d'exclure, de célébrer et non de dénigrer. Le hockey est une célébration du travail d'équipe, des opportunités et des défis à relever ensemble. C'est l'obligation de tous ceux qui pratiquent ce sport : faire en sorte que le jeu soit sûr et équitable!



# NOS VALEURS

## LES PRINCIPES DU JEU

Aucun jeu ne peut se dérouler correctement sans les officiels de jeu (arbitres et juges de lignes), qui doivent inspirer le respect à tous les joueurs, entraîneurs, parents et associations impliqués à tous les niveaux de jeu.

Aimer le hockey sur glace et vouloir jouer au hockey sur glace commence par le respect des officiels de match qui supervisent le jeu. Ils ont passé des années à développer leurs compétences, notamment à être d'aussi bons patineurs que les joueurs. Ils ont également dû perfectionner leur propre d'aptitudes - des mouvements rapides pour rester à l'écart du jeu, comprendre et interpréter le jeu tout en se déplaçant à toute vitesse dans diverses directions, appliquer correctement le règlement sous pression et à la lettre.

Et bien que la responsabilité principale de ce respect du jeu incombe aux joueurs, il est vital pour la sécurité et le succès du jeu d'inclure les entraîneurs, les parents, les fédérations, les associations et les ligues sous la supervision desquels le jeu est pratiqué.

En fin de compte, le score final est le facteur déterminant pour savoir qui gagne et qui perd le match. Mais l'esprit de fair-play est encore plus important car il permet au jeu de réussir, de croître et de se développer, tant dans les pays où le hockey sur glace fait partie intégrante de la culture que dans ceux où il s'agit d'un sport émergent en développement.

# NOS VALEURS

## DANS L'INTÉRÊT DU JEU.

Aimer le jeu, c'est l'apprécier, et l'apprécier, c'est le respecter. Le hockey sur glace est un jeu basé sur la vitesse et l'habileté, des éléments qui le rendent attrayant pour les gens du monde entier, mais qui peuvent aussi représenter un danger s'il n'est pas pratiqué correctement.

Le succès du jeu dépend de son équité à tous les niveaux. Cela signifie adhérer aux règles du jeu, écouter les entraîneurs et respecter la fonction des arbitres et des juges de lignes pour le bien du jeu!

# PRÉAMBULE

## PARTICIPATION GENRE

Pour les compétitions de l'IIHF, les conditions d'éligibilité des joueurs transgenres sont définies dans la politique de l'IIHF relative aux transgenres. Aucun joueur masculin ne peut participer à une compétition féminine, et aucune joueuse féminine ne peut participer à une compétition masculine.

## JOUEUR ELIGIBLE / ÂGE

Pour toutes les compétitions de l'IIHF, il y a un âge minimum requis pour l'éligibilité des joueurs. Pour les compétitions spécifiques à un âge, notamment les U18 et les U20, il y a, à la fois, un âge minimum et un âge maximum requis pour l'éligibilité des joueurs. Seuls les joueurs qui remplissent les conditions d'âge minimum et/ou maximum pour une compétition de l'IIHF sont autorisés à participer à cette compétition.

◆ Pour plus d'informations, veuillez consulter les statuts et règlements de l'IIHF.

## LES AUTORITES DISCIPLINAIRES COMPETENTES

Les « autorités compétentes » font spécifiquement référence à l'organe disciplinaire de l'IIHF ayant compétence pour appliquer les présentes règles de jeu à l'affaire en question, comme indiqué et conformément aux statuts et règlements de l'IIHF, au code disciplinaire de l'IIHF et aux autres règles et règlements pertinents. Les autorités compétentes examineront tous les incidents sanctionnés par une pénalité de méconduite de match.

En outre, les autorités compétentes ont le pouvoir d'examiner toutes les actions des joueurs, des entraîneurs et du personnel non joueur de l'équipe qui pourraient constituer une violation de ces règles de jeu.

◆ Pour plus d'informations, veuillez consulter le Code disciplinaire de l'IIHF.

## ANTIDOPAGE

L'adhésion à l'IIHF implique l'acceptation du code mondial antidopage et exige que les politiques, les règles et les programmes des MNA soient conformes au règlement sur le contrôle du dopage de l'IIHF, au code disciplinaire de l'IIHF et au code mondial antidopage.

◆ Pour plus d'informations, veuillez consulter le Règlement sur le contrôle du dopage de l'IIHF et le code disciplinaire de l'IIHF.



**INTERNATIONAL  
ICE HOCKEY  
FEDERATION**

© Fédération Internationale du Hockey sur Glace

# TABLE DES MATIÈRES

<b>BIENVENUE</b>	<b>2</b>
<b>GENERAL INFORMATION</b>	<b>3</b>
Copyright .....	3
Langue officielle .....	3
Autres langues.....	3
Situation handbook .....	3
La navigation dans le livre des règles .....	3
Questions ou remarques? .....	3
Solidarité .....	4
Intégrité .....	5
Compétence.....	6
Passion .....	7
Discipline & Respect.....	8
Les principes du jeu .....	9
Dans l'intérêt du jeu.....	10
<b>PREAMBULE</b>	<b>11</b>
Participation genre .....	11
Joueur éligible / Age.....	11
Les autorités disciplinaires compétentes .....	11
Anti-dopage .....	11
<b>SECTION 01. SURFACE DE JEU</b>	<b>16</b>
RÈGLE 1 Patinoire.....	17
RÈGLE 2 Poteaux de but et filets .....	21
RÈGLE 3 Bancs .....	22
RÈGLE 4 Équipement de signalisation et de chronométrage.....	23
<b>SECTION 02. TEAMS</b>	<b>24</b>
RÈGLE 5 Equipe .....	25
RÈGLE 6 Capitaine et Assistants capitaine .....	27
RÈGLE 7 Alignement initial .....	27
RÈGLE 8 Joueurs blessé.....	28
<b>SECTION 03. ÉQUIPEMENT</b>	<b>30</b>
RÈGLE 9 Uniformes .....	31
RÈGLE 10 Crosses.....	35
RÈGLE 11 Équipement de gardien .....	38
RÈGLE 12 Équipement non conforme.....	41
RÈGLE 13 Puck.....	41

# TABLE DES MATIÈRES

RÈGLE 14	Ajustement de vêtements ou de l'équipement .....	42
<b>SECTION 04. GENRE DE PÉNALITÉS</b>		<b>43</b>
RÈGLE 15	Genre de pénalités .....	44
RÈGLE 16	Pénalité mineure .....	45
RÈGLE 17	Pénalité de banc mineure .....	46
RÈGLE 18	Double-pénalité mineure .....	46
RÈGLE 19	Pénalités coïncidentes .....	47
RÈGLE 20	Pénalité majeure .....	48
RÈGLE 21	Action dangereuse .....	50
RÈGLE 22	Pénalité de méconduite .....	50
RÈGLE 23	Pénalité de méconduite pour le match .....	51
RÈGLE 24	Tir de pénalité .....	52
RÈGLE 25	But automatique .....	55
RÈGLE 26	Pénalités différées .....	56
RÈGLE 27	Pénalités contre le gardien .....	56
RÈGLE 28	Mesures disciplinaires complémentaires .....	58
RÈGLE 29	Geste des officiels de match .....	58
<b>SECTION 05. OFFICIELS</b>		<b>59</b>
RÈGLE 30	Désignation des officiels .....	60
RÈGLE 31	Arbitre .....	60
RÈGLE 32	Juge de ligne (Linespersons) .....	62
RÈGLE 33	Marqueur officiel .....	64
RÈGLE 34	Chronométrateur officiel .....	65
RÈGLE 35	Responsable des pénalités .....	66
RÈGLE 36	Équipe de statistique .....	68
RÈGLE 37	Vérification vidéo .....	68
RÈGLE 38	Coach Challenge .....	72
RÈGLE 39	Incorrection envers les officiels .....	76
RÈGLE 40	Violence physique sur les officiels .....	78
<b>SECTION 06. FAUTES PHYSIQUES</b>		<b>80</b>
RÈGLE 41	Charge contre la bande .....	81
RÈGLE 42	Charge incorrecte .....	81
RÈGLE 43	Charge par derrière .....	82
RÈGLE 44	Coupage .....	83
RÈGLE 45	Coup de coude .....	84
RÈGLE 46	Bagarre .....	84
RÈGLE 47	Coup de tête .....	87

# TABLE DES MATIÈRES

RÈGLE 48	Charge illégale contre la tête ou le cou.....	87
RÈGLE 49	Coup de pied .....	88
RÈGLE 50	Coup de genou .....	89
RÈGLE 51	Dureté .....	90
RÈGLE 52	Slew-footing .....	90
RÈGLE 53	Jet d'équipement .....	91
<b>SECTION 07. FAUTES DE RETENUE</b>		<b>93</b>
RÈGLE 54	Retenir.....	94
RÈGLE 55	Accrocher.....	94
RÈGLE 56	Obstruction.....	95
RÈGLE 57	Faire trébucher.....	98
<b>SECTION 08. FAUTES DE CROSSE</b>		<b>99</b>
RÈGLE 58	Harponner avec le bout du manche.....	100
RÈGLE 59	Charge avec la crosse .....	100
RÈGLE 60	Crosse haute .....	101
RÈGLE 61	Coup de crosse .....	101
RÈGLE 62	Piquage .....	102
<b>SECTION 09. AUTRES FAUTES</b>		<b>103</b>
RÈGLE 63	Retarder le jeu .....	104
RÈGLE 64	Plongeon / Exagération .....	106
RÈGLE 65	Équipement .....	107
RÈGLE 66	Match forfait .....	107
RÈGLE 67	Manipuler le puck avec la main .....	108
RÈGLE 68	Changement incorrecte .....	109
RÈGLE 69	Obstruction sur le gardien .....	110
RÈGLE 70	Quitter le banc des joueurs ou de pénalité .....	113
RÈGLE 71	Substitution prématurée.....	115
RÈGLE 72	Refuser de jouer le puck .....	116
RÈGLE 73	Refuser de commencer le jeu .....	117
RÈGLE 74	Surnombre.....	118
RÈGLE 75	Comportement antisportif .....	119
<b>SECTION 10. DÉROULEMENT DU JEU</b>		<b>122</b>
RÈGLE 76	Mise en jeu / Engagement .....	123
RÈGLE 77	Temps de jeu et pause .....	127
RÈGLE 78	Buts .....	128
RÈGLE 79	Passe avec la main.....	130

# TABLE DES MATIÈRES

RÈGLE 80	Toucher le puck avec une crosse haute .....	130
RÈGLE 81	Dégagement interdit .....	131
RÈGLE 82	Changement de ligne .....	133
RÈGLE 83	Hors-jeu.....	135
RÈGLE 84	Procédure en prolongation .....	137
RÈGLE 85	Puck en dehors de la surface de jeu.....	140
RÈGLE 86	Début de la partie et des périodes .....	141
RÈGLE 87	Temps morts .....	143

## SECTION 11. HOCKEY FÉMININ 145

RÈGLE 100	Hockey féminin – Catégories d'âge .....	146
RÈGLE 101	Hockey féminin – Règles spécifiques.....	146
RÈGLE 102	Hockey féminin – Règles d'équipement spécifique .....	147

## SECTION 12. HOCKEY JUNIOR 149

RÈGLE 200	Hockey junior masculin – Catégories d'âge .....	150
RÈGLE 201	Hockey junior masculin – Règles de jeu spécifiques .....	150
RÈGLE 202	Hockey junior masculin– Règles d'équipement spécifiques .....	150

## ANNEXE I GESTES DES ARBITRES .....153

## ANNEXE II DEFINITION, TERMINOLOGIE & VOCABULAIRE .....161

## ANNEXE III ÉQUIPMENT DE HOCKEY SUR GLACE ..... 166

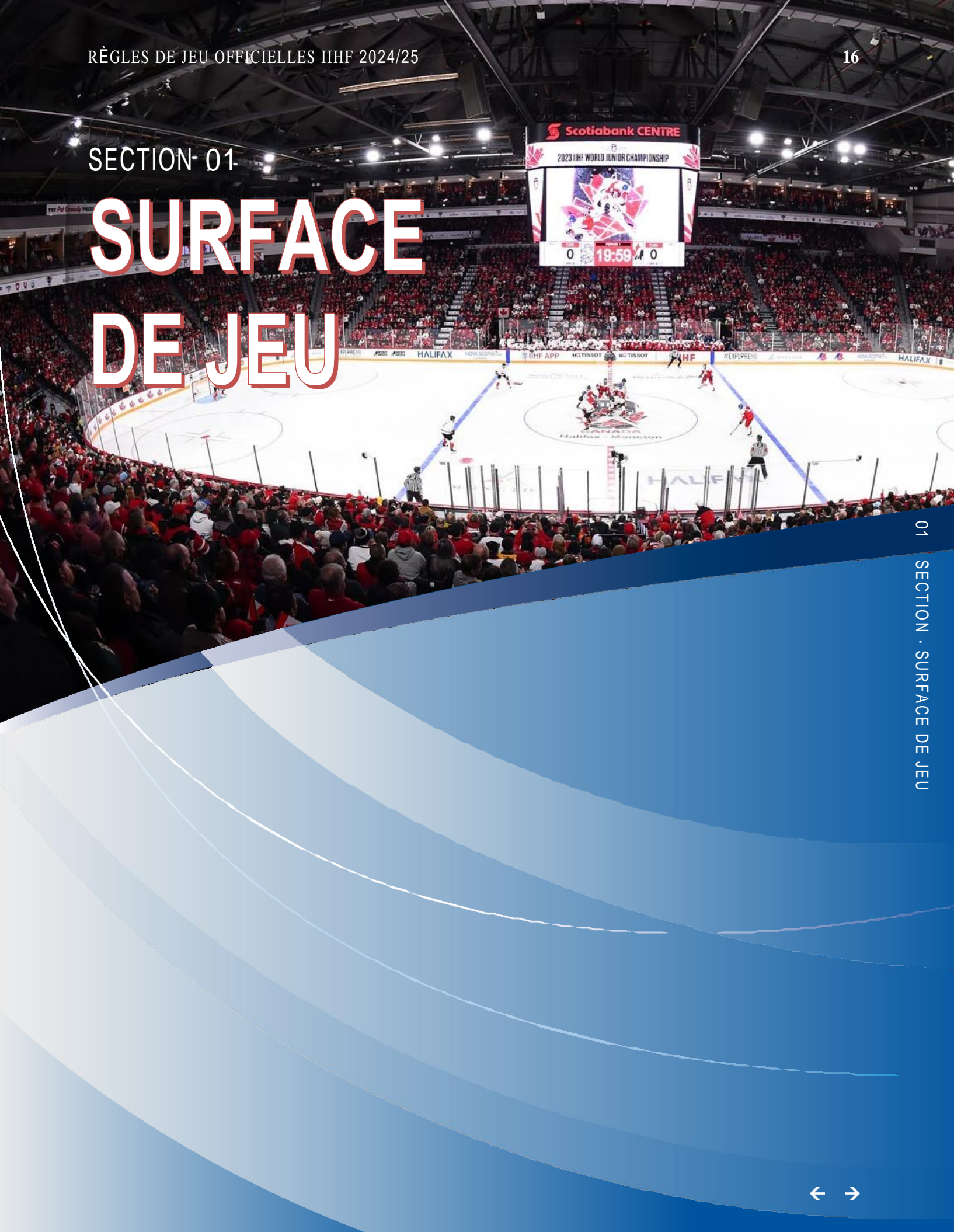
## ANNEXE IV APERCU DES TABLEAUX ..... 176

## ANNEXE V EXIGENCES TECHNIQUES..... 207

## ANNEXE VI INFOGRAPHIES EN UN COUP D'OEIL.....

SECTION 01

# SURFACE DE JEU



01 SECTION · SURFACE DE JEU



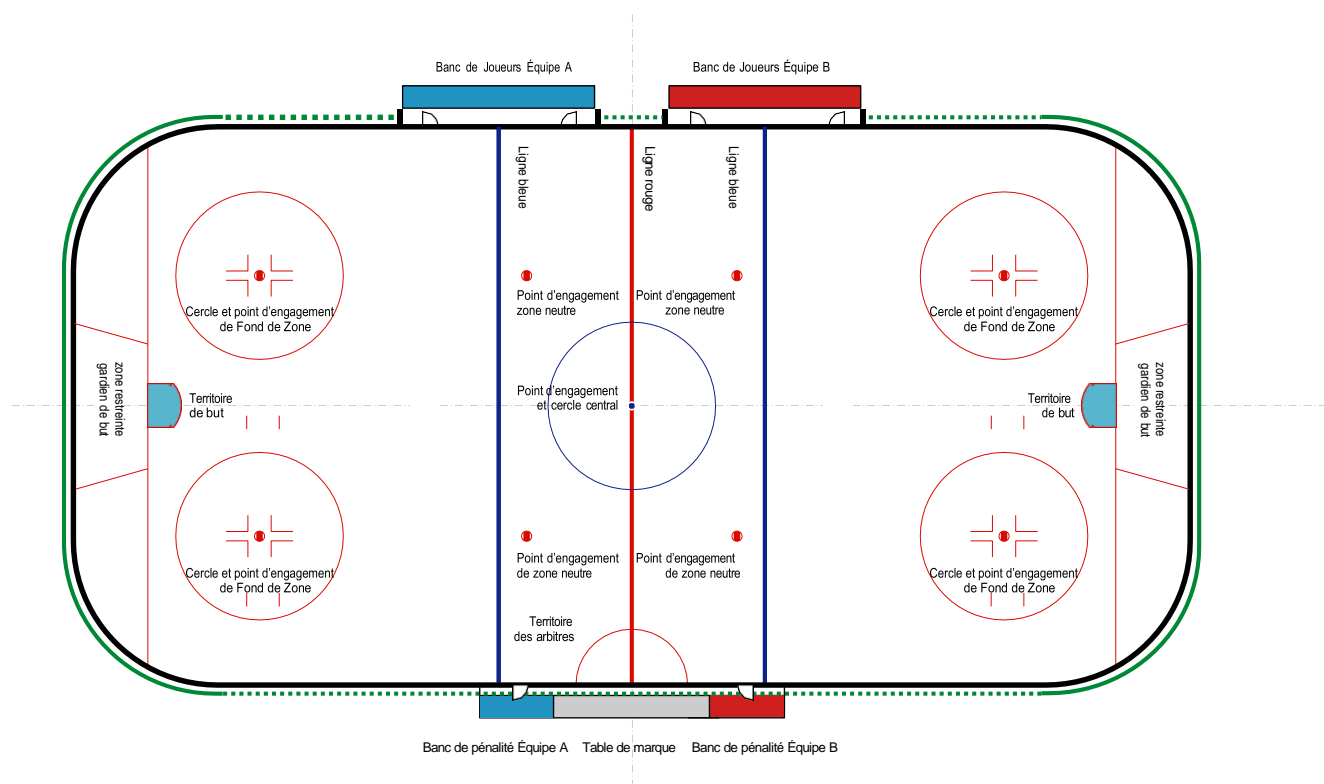
# SURFACE DE JEU

## RÈGLE 1 PATINOIRE

### 1.1. PATINOIRE

Les matchs sous la juridiction de l'IIHF doivent être joués sur une surface de glace appelée « Patinoire » et doivent respecter les dimensions comme les spécifications prescrites par l'IIHF ainsi que les présentes règles.

Aucun marquage sur la glace n'est autorisé, à l'exception de ceux prévus par ces règles, à moins qu'une autorisation écrite spécifique n'ait été obtenue de l'IIHF. Les logos sur la glace ne doivent pas interférer avec les marques officielles sur la glace mises en place pour le bon déroulement du jeu. Dans l'intervalle entre les périodes, la surface de glace doit être resurfacée, sauf accord mutuel contraire.



### 1.2. DIMENSIONS

La taille officielle de la patinoire doit être de 60 m de long et de 26 m à 30 m de large. Les coins doivent être arrondis selon un arc de cercle d'un rayon de 7,0 m à 8,50 m. Tout écart par rapport à ces dimensions pour toute compétition de l'IIHF nécessite l'approbation de l'IIHF.

📍 Pour plus d'informations, reportez-vous à l'Annexe VI – Infographies.

### 1.3. BANDES ET VITRES DE PROTECTION

La patinoire doit être entourée par des « bandes ». La hauteur idéale de la bande au-dessus de la surface doit être de 1,07 m. À l'exception des marquages officiels prévus dans ces règles, toute la surface de jeu et la bande doivent être de couleur blanche sauf la « plaque de soubassement » au pied de la bande, qui doit être de couleur jaune clair. Toute variation par rapport à l'une des dimensions ci-dessus nécessite l'autorisation officielle de l'IIHF.

Les bandes doivent être construites de manière que la surface faisant face à la glace soit lisse et exempte de toute obstruction ou de tout objet pouvant causer des blessures aux joueurs.

# SURFACE DE JEU

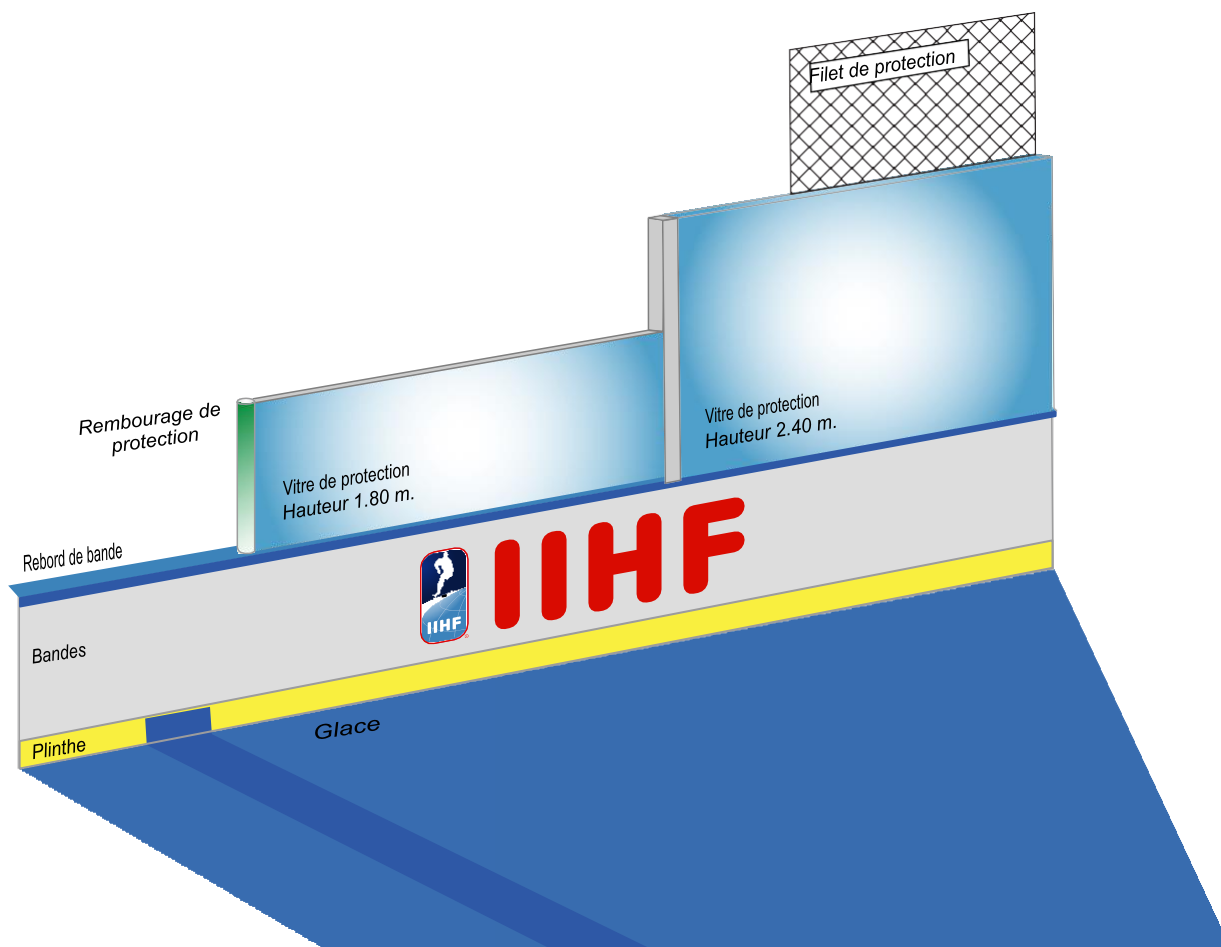
Apposée sur les bandes et s'étendant verticalement, doit être disposée une « vitre de protection » approuvée. La hauteur au-dessus de la bande derrière les buts doit être de 2,4 m et sur une distance d'au moins 4,0 m depuis la « ligne de but » vers la ligne bleue. La hauteur au-dessus des bandes le long des côtés doit être de 1,8 m, sauf devant les bancs des joueurs.

Des verres protecteurs sont nécessaires devant les Bancs de Pénalité.

Les vitres de protection ainsi que l'équipement pour les maintenir en position doivent être correctement rembourrés ou protégés, et montés sur les bandes du côté extérieur de la surface de jeu, y compris le « filet de protection » décrit dans :

⑨ Pour plus d'informations, reportez-vous à l'Annexe VI – Infographies.

□ Pour plus d'informations, reportez-vous au Guide des patinoires de l'IIHF.



## 1.4. FILETS DE PROTECTION

Un filet de protection doit être accroché aux extrémités de la patinoire, d'une hauteur, d'un type et d'une manière approuvés par l'IIHF.

Le filet de protection doit être accroché au-dessus des vitres de protection en « Fond de zone » derrière les deux buts et doit s'étendre autour de la patinoire au moins jusqu'à l'endroit où la ligne de but rejoint la bande.

Le filet de protection doit être installé de manière à protéger les spectateurs de la rangée supérieure des tribunes. Ainsi, la hauteur du filet de protection est déterminée par la hauteur de la patinoire (bâtiment) et les particularités de la rangée supérieure des travées.

⑨ Pour plus d'informations, reportez-vous à l'Annexe VI - Infographies.

□ Pour plus d'informations reportez-vous au Guide des patinoires IHF.

# SURFACE DE JEU

## 1.5. LIGNES

Lignes de but:

Une ligne rouge de 5 cm de largeur doit être tracée sur toute la largeur de la surface de la glace, à 4,0 m de chaque extrémité de celle-ci, et se poursuivre verticalement le long du côté des bandes. Cette ligne sera appelée la « ligne de but ». Les poteaux de but et les filets doivent être placés de manière à rester immobiles pendant le déroulement du match.

Territoire du gardien:

Devant chaque but, une zone doit être délimitée par une ligne rouge de 5 cm de large, appelée « territoire de but ».

Lignes bleues:

La surface de jeu entre les buts serait divisée en trois (3) zones par des lignes de 30 cm de largeur et de couleur bleue, appelées « lignes bleues », qui s'étireront complètement à travers la patinoire, parallèlement aux lignes de but, et se poursuivront verticalement le long des bandes. Dans le cas où de la publicité serait autorisée sur les bandes, les lignes devront être marquées au moins sur la plaque de protection.

Ligne centrale:

Une autre ligne, de 30 cm de largeur et de couleur rouge, appelée « ligne centrale », est tracée de part et d'autre de la patinoire, au centre de la patinoire, parallèlement aux lignes de but et continue verticalement le long des bandes. Dans le cas où la publicité serait autorisée sur les bandes, les lignes devront être marquées au moins sur la plaque de protection.

Pour plus d'informations, reportez-vous à l'Annexe VI – Infographies.

## 1.6. DIVISION OF ICE SURFACE

Zone de défense:

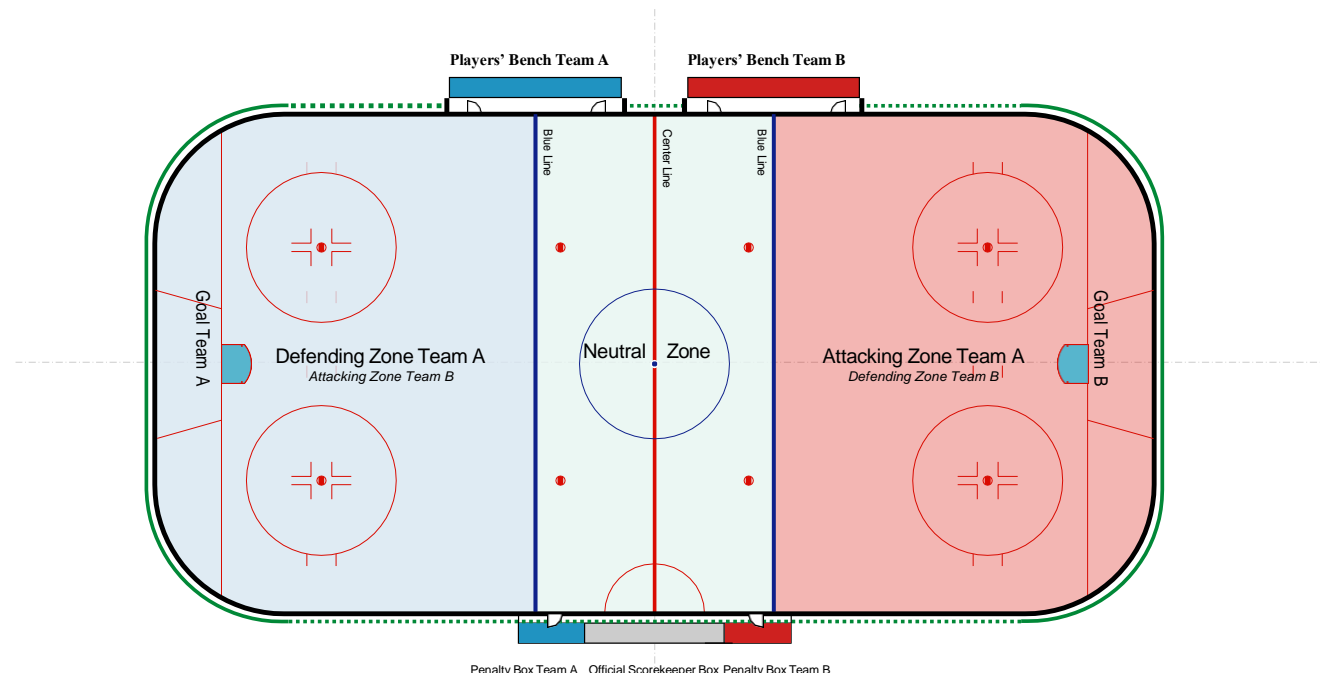
La partie de la surface de glace dans laquelle le but est situé sera appelée « Zone de Défense » de l'équipe qui défend ce but.

Zone neutre:

La partie centrale est dénommée « Zone Neutre ».

Zone d'attaque:

La partie la plus éloignée du but défendu sera la « Zone d'Attaque »



# SURFACE DE JEU

## 1.7. TERRITOIRE DE BUT / TERRITOIRE DES OFFICIELS DE JEU

Territoire de but (marques sur la surface de la glace) :

Devant chaque but, un territoire de but doit être marqué en rouge. La ligne marquée appartient à la zone de but.

→ Pour plus d'informations, reportez-vous à l'Annexe VI – Infographies.

Territoire de but / Espace :

Le territoire du but comprend tout l'espace délimité par les lignes du cercle et s'étend verticalement jusqu'au sommet de la barre transversale.

📍 Pour plus d'information, reportez-vous à l'Annexe VI – Infographies.

On-ice Official Crease:

In front of the Official Scorekeepers' Box, a semi-circular area is marked on the ice surface, called the "On-ice Officials Crease".

A 5 cm wide red line with a radius of 3.0 m marks this crease area.

📍 Pour plus d'informations, reportez-vous à l'Annexe VI – Infographies.

## 1.8. ZONE RESTREINTE DU GARDIEN DE BUT

Derrière chaque but, une zone trapézoïdale est délimitée sur la surface de la glace, appelée « zone restreinte du gardien de but ». Les deux lignes rouges de 5 cm de large délimitent cette zone restreinte entre la ligne de but et la bande derrière le but. La dimension extérieure du marquage le long de la ligne de but est de 6,80 m tandis qu'elle est de 8,60 m le long de la bande ; les lignes continuant verticalement sur la plaque de protection.

→ Pour plus d'informations, reportez-vous à l'Annexe VI – Infographie.

## 1.9. POINTS ET CERCLES D'ENGAGEMENT

Point et Cercle d'engagement au centre de la glace :

Un point bleu circulaire de 30 cm de diamètre doit être marqué exactement au centre de la patinoire. Cet endroit sera désigné comme le « Point d'engagement Central ». Ayant ce point comme centre, un cercle de 4,50 m de rayon doit être matérialisé par une ligne bleue de 5 cm de large.

Points d'engagement en zone neutre :

Deux (2) points rouges de 60 cm de diamètre doivent être marqués sur la glace dans la zone neutre à 1,50 m de chaque ligne bleue. Ces quatre (4) points seront désignés sous le nom de « Points d'engagement en Zone Neutre ».

Dans le point d'engagement, deux lignes parallèles à 8 cm du haut et du bas du point sont tracées. La zone à l'intérieur des deux lignes doit être peinte en rouge, le reste doit être peint en blanc. Les points doivent être distants de 14,0 m et chacun doit être à une distance uniforme des bandes adjacentes.

Points et cercles d'engagement en fond de zone (zone d'attaque et de défense) :

Dans les deux zones de fond et des deux côtés de chaque but, des points et des cercles d'engagement doivent être marqués sur la glace. Les points d'engagement doivent avoir un diamètre de 60 cm. Ces quatre (4) points seront désignés sous le nom de « Points d'engagement de Fond de Zone ». Dans ce point d'engagement, deux lignes parallèles seront tracées à 8 cm du haut et du bas de ce point.

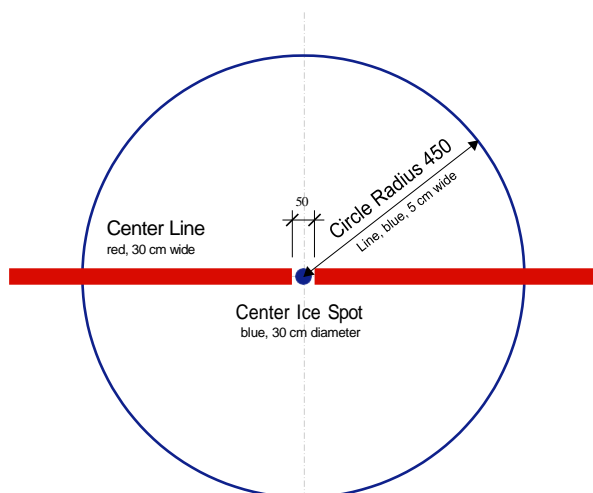
La zone à l'intérieur des deux lignes doit être peinte en rouge, le reste devant être peint en blanc.

# SURFACE DE JEU

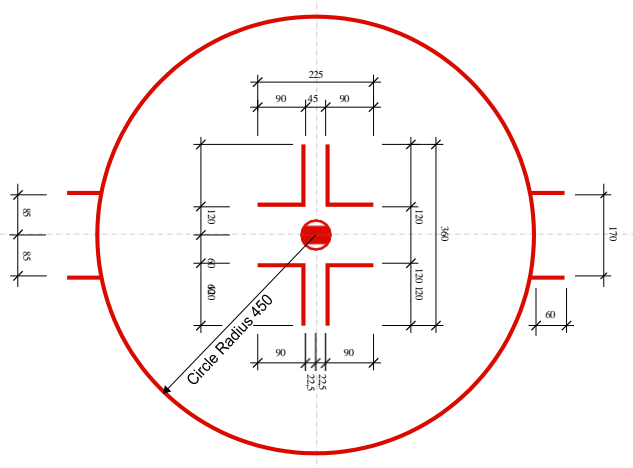
Les cercles doivent être délimités par une ligne rouge de 5 cm de large avec un rayon de 4,50 m à partir du centre des points d'engagement. En bordure extérieure des deux côtés de chaque cercle d'engagement, et parallèlement à la « Ligne de But », deux lignes rouges de 5 cm de large, 60 cm de long et écartées de 1,70 m doivent être tracées.

À 30 cm du bord extérieur du point d'engagement, deux lignes rouges de 5 cm de largeur, devant mesurer 1,20 m de long et à 45 cm l'une de l'autre, doivent être tracées parallèlement aux bandes latérales. Parallèle aux bandes de fond de zone, en commençant à l'extrémité de la ligne la plus proche du point d'engagement, doit s'étendre une ligne rouge de 5 cm de largeur sur 90 cm de longueur.

📍 Pour plus d'informations, reportez-vous à l'Annexe VI – Infographie.



E POINT D'ENGAGEMENT ET CERCLE CENTRALE



POINT D'ENGAGEMENT ET CERCLE FOND DE ZONE

## 1.10. NETTOYAGE DE LA GLACE

Mis à part le surfaçage normal de la glace qui est effectué pendant les pauses entre chaque période de jeu, le cas échéant, des activités supplémentaires de déneigement peuvent être effectuées.

□ Pour plus d'informations, reportez-vous aux IIHF Lignes directrices pour les patinoires.

## RÈGLE 2 POTEAUX DE BUT ET FILETS

### 2.1. POTEAUX DE BUT

Chaque patinoire doit avoir deux (2) « Buts », un à chaque extrémité de la patinoire. Le « But » est composé d'un cadre et d'un filet. L'extrémité ouverte du but doit faire face au centre de la glace.

Chaque but doit être situé au centre de la ligne de but à chaque extrémité et doit être installé de manière à rester immobile pendant la progression du match. Les poteaux de but doivent être obligatoirement maintenus en place au moyen de picots flexibles fixés dans la glace ou le sol, mais qui n'empêche pas le but de se déplacer de ses ancrages lors d'un contact important.

Les trous pour les poteaux de but doivent être situés exactement sur la ligne de but.

Les poteaux de but doivent être d'une conception et d'un matériau approuvés, s'étendant verticalement à 1,22 m au-dessus de la surface de la glace et être écartés à 1,83 m de distance mesurée depuis l'intérieur des poteaux. Une barre transversale du même matériau que les poteaux de but doit s'étendre du haut d'un poteau au sommet de l'autre. Les poteaux de but ainsi que la barre transversale doivent être peints en rouge et toutes les autres surfaces extérieures doivent être peintes en blanc.

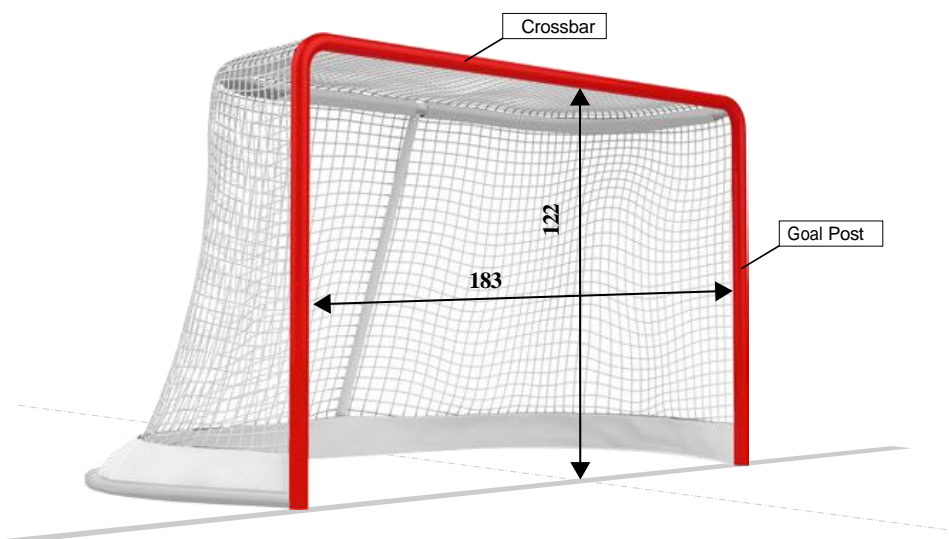
# SURFACE DE JEU

## 2.2. FILET DE BUT

Un filet d'une conception approuvée, fait de corde de nylon blanc, devant être attaché à chaque partie du cadre de but, doit être fixé de sorte à empêcher le puck de s'immobiliser à l'extérieur de celui-ci tout en étant tendu de manière à maintenir le puck dans le but. Une jupe en tissu de nylon blanc épais ou en toile blanche épaisse doit être lacée autour de la plaque de base du cadre du but de façon à protéger le filet contre les coupures ou les bris.

Un rembourrage protecteur doit être fixé de manière à ne pas empêcher le puck de traverser complètement la ligne de but.

Ce rembourrage doit être en retrait de 15 cm depuis l'intérieur du poteau de but. Cette jupe ne doit pas dépasser de plus de 2,5 cm au-dessus de la plaque de base. Le cadre du but doit être entouré d'un filet en nylon pour clore complètement l'arrière du but



## RÈGLE 3 BANCS

### 3.1. BANCS DES JOUEURS (ÉQUIPES)

Chaque patinoire doit être équipée de sièges ou de bancs à l'usage des joueurs des deux équipes. Les équipes doivent utiliser le même banc des joueurs pendant toute la durée d'un match. Les zones d'équipe fournies, les équipements fournis, y compris les bancs et les portes, doivent être uniformes pour les deux équipes.

Les bancs des joueurs doivent être placés immédiatement le long de la glace aussi près que possible du centre de la patinoire. Deux (2) portes pour chaque banc des joueurs doivent être de taille ainsi que d'emplacement uniforme et aussi proche que possible des vestiaires.

Chaque banc des joueurs doit avoir une longueur de 10 m et une largeur de 1,50 m et, lorsqu'il est situé dans la zone proche des spectateurs, doit être séparé des spectateurs par une vitre protectrice afin d'assurer la protection nécessaire aux joueurs et officiels d'équipe.

Les bancs des joueurs doivent être du même côté de la surface de jeu, face aux bancs de pénalité et doivent être séparés entre eux par une distance substantielle, si possible.

🔗 Pour plus d'informations, reportez-vous à l'Annexe VI – Infographies.

📄 Pour plus d'informations, reportez-vous aux Lignes directrices et Codes d'événements de l'IIHF.

# SURFACE DE JEU

## 3.2. BANCS DES PÉNALITÉ

Chaque patinoire doit être équipée de bancs ou de sièges désignés sous le nom de « Banc de Pénalité ».

Des bancs de pénalités séparés doivent être fournis pour chaque équipe et ils doivent être situés sur le côté opposé de la table de marque, directement, en face des bancs des joueurs. Les équipes doivent utiliser le « Banc de Pénalité » en face de leur banc de joueurs et doivent utiliser le même « Banc de Pénalité » pendant toute la durée d'un match.

Chaque « Banc de Pénalité » doit mesurer au moins 4,0 m de longueur sur 1,50 m de largeur et doit être séparé des spectateurs par une vitre protectrice afin d'assurer la protection nécessaire aux joueurs.

Chaque « Banc de Pénalité » doit être de la même taille ainsi que de la même qualité, n'offrant aucun avantage à l'une ou l'autre des équipes et ne doit avoir qu'une seule porte pour l'entrée comme la sortie, ne devant être actionnée uniquement que par le « Responsable du Banc de Pénalité ».

Seuls les « Responsables du Banc de Pénalité », les joueurs pénalisés et les officiels de match sont autorisés à accéder aux bancs de pénalité.

Pour plus d'informations, reportez-vous à l'Annexe VI – Infographies

## RÈGLE 4 ÉQUIPEMENT DE SIGNALISATION ET DE CHRONOMÉTRAGE

### 4.1. ÉQUIPEMENT DE SIGNALISATION

Chaque patinoire doit être équipée d'un dispositif sonore approprié qui sonnera automatiquement à la fin de chaque période de jeu. Si le dispositif sonore ne parvient pas à sonner automatiquement à l'expiration du temps de jeu, le facteur déterminant pour savoir si la période est terminée sera le temps de jeu affiché sur le chronomètre du panneau d'affichage.

> Pour plus d'informations, reportez-vous aux codes et règlements technologiques de l'IIHF

### 4.2. ÉQUIPEMENT DE CHRONOMÉTRAGE

Chaque patinoire doit être équipée d'un tableau d'affichage électronique quelle que soit sa forme, dans le but de tenir les spectateurs, les joueurs, le personnel des équipes et les officiels du jeu précisément informés de tous les éléments de temps à toutes les étapes du jeu, y compris le temps restant à jouer dans chaque période, comme celui restant à purger par les joueurs pénalisés de chaque équipe.

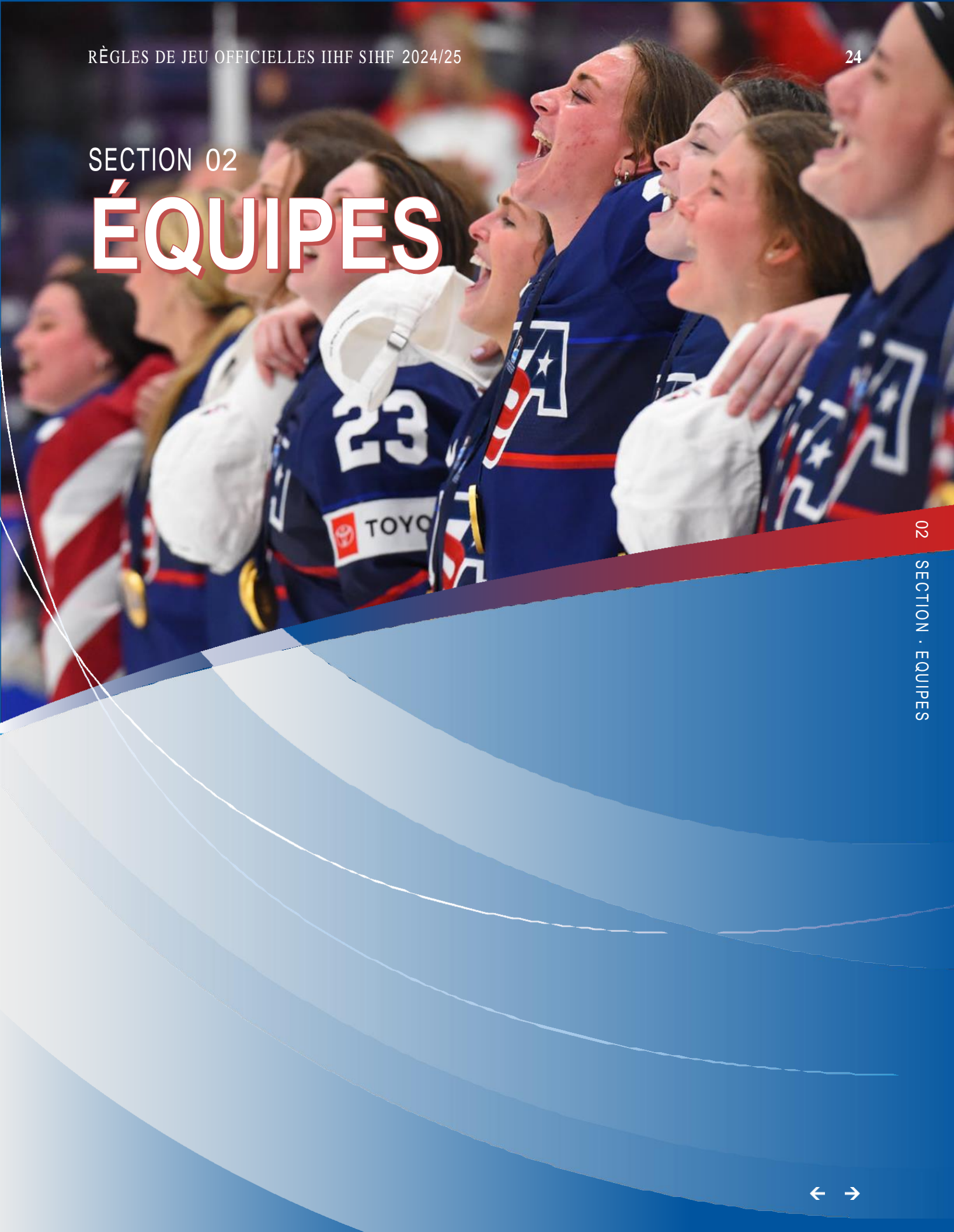
Le chronomètre est activé par la mise en jeu du puck par un arbitre et doit être arrêté par le sifflet d'un arbitre. L'enregistrement du temps pour chaque instant de jeu comme pour chaque temps de pénalité, doit indiquer le temps restant à jouer ou à purger (compte à rebours).

Le tableau d'affichage doit donner une mesure du temps restant en dixièmes (1/10) de seconde pendant la dernière minute de chaque période.

□ Pour plus d'informations, reportez-vous aux Codes et réglementations technologiques de l'IIHF

SECTION 02

# ÉQUIPES





# EQUIPES

## RÈGLE 5 ÉQUIPE

### 5.1. JOUEURS QUALIFIÉS

Un match est disputé entre deux équipes qui jouent sous la direction des arbitres présents sur la glace ainsi que des officiels hors de la glace. Une équipe doit être composée de vingt-deux (22) joueurs. Pas plus de vingt (20) joueurs de champ et deux (2) gardiens de but ne sont autorisés. Pour le besoin des présentes règles de jeu, toute référence au « Joueur » désigne à la fois les patineurs et les gardiens de but. Toute référence au « Gardien de But » signifie que la section de la règle est spécifique aux gardiens de but.

Avant le début de chaque match, le responsable d'équipe, entraîneur de chaque équipe doit inscrire sur la "Composition d'Équipe" la liste des joueurs éligibles au match. Pour qu'une équipe puisse prendre part à un match, elle doit être capable d'aligner sur la glace au moins 5 joueurs de champ et un gardien de but au début du match.

Seuls les joueurs éligibles peuvent être inscrits sur la composition d'équipe. Les joueurs qui sont inscrits à un tournoi ou événement mais qui ne sont pas inscrits sur la feuille de match officielle peuvent participer à l'échauffement.

Au moins soixante (60) minutes avant le début du match, un représentant de chaque équipe doit fournir au marqueur officiel la composition d'équipe (liste des noms et les numéros correspondants des maillots des joueurs équipés), y compris les noms du capitaine et des capitaines assistants. Aucun changement n'est permis sur la feuille de match après le début du match.

Avant le match, si un officiel (arbitre ou officiel hors glace) remarque qu'un joueur est équipé mais n'a pas été inscrit sur la feuille de match officielle, l'arbitre doit en informer l'équipe fautive afin que la correction puisse être faite sur la feuille de match sans qu'aucune pénalité ne soit infligée.

Dans les tournois IIHF, au plus tard deux minutes avant le début du match, un représentant de chaque équipe doit confirmer la composition d'équipe mais les joueurs peuvent encore être ajoutés ou supprimés jusqu'au premier engagement du match.

Le règlement interdit à une équipe de jouer à plus de six (6) joueurs (un gardien de but et cinq joueurs de champ) sur la glace, durant le jeu, lorsque l'équipe n'est pas pénalisée.

🔗 [Règle 74 – Sumombre.](#)

Une équipe doit aligner au moins quatre (4) joueurs un (1) gardien de but et trois (3) joueurs de champ, si deux (2) joueurs ou plus sont pénalisés. Une équipe doit mettre le nombre requis de joueurs sur la glace pour reprendre le jeu.

➤ [Règle 66 – Match forfait](#)

□ Pour plus d'information, se référer au « Règlement sportif de l'IIHF et Statuts et règlements de l'IIHF »

### 5.2. JOUEURS NON QUALIFIÉS

Seuls les joueurs figurant sur la feuille de match soumis au marqueur officiel avant le match peuvent participer au match. Le facteur déterminant lorsqu'il s'agit de définir si un joueur est qualifié est que le nom du joueur, et pas nécessairement le numéro du joueur, doit être correctement répertorié par le responsable d'équipe ou l'entraîneur de cette équipe.

Chaque fois qu'un joueur non qualifié est porté à la connaissance de l'arbitre, le joueur non qualifié sera retiré du jeu et l'équipe ne pourra pas le remplacer par un autre joueur de sa liste.

Aucune pénalité supplémentaire ne doit être infligée, mais un rapport d'incident doit être transmis aux autorités compétentes. Pour un gardien de but non qualifié, voir la règle 5.3 - Gardien de but.

Si un but est marqué alors qu'un joueur non qualifié est sur la glace (qu'il ait été impliqué dans l'action de but ou non), le but sera refusé. Cela ne s'applique qu'au but marqué lors de l'arrêt du jeu lors duquel le joueur a été reconnu non qualifié. Tous les autres buts marqués précédemment par l'équipe du joueur non qualifié (qu'il ait été sur la glace ou non) seront validés.

# EQUIPES

Si un joueur se voit infliger une pénalité et qu'au cours de cette pénalité, il apparaît qu'il est un joueur non qualifié, il sera retiré du jeu et un autre joueur de son équipe, désigné par l'entraîneur, devra purger le reste de la pénalité.

Aucune pénalité supplémentaire ne doit être infligée mais un rapport d'incident doit être transmis aux autorités compétentes

< Pour plus d'informations, reportez-vous aux Lignes directives et Code des événements de l'IIHF.

## 5.3. GARDIEN DE BUT

Chaque équipe aura le droit à un (1) gardien de but sur la glace à la fois. Le gardien de but peut être retiré et remplacé par un autre joueur de champ. Un tel remplaçant ne bénéficie pas des privilèges du gardien de but.

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.

Chaque équipe doit avoir deux (2) gardiens de but inscrits sur la feuille de match officielle. Des exceptions à cette règle sont permises dans certains championnats de l'IIHF où un seul (1) gardien ou un troisième (3e) gardien est autorisé- se référer aux Lignes directives et Code des événements de l'IIHF

Si le (ou les) gardiens de but de la liste sont dans l'incapacité de tenir leur rôle, cette équipe aura le droit de faire jouer tout gardien de but qualifié. Dans le cas où les deux (2) gardiens de but normalement prévus sont blessés ou dans l'incapacité de tenir leur rôle dans un enchaînement rapide, le troisième (3e) gardien de but disposera d'un temps raisonnable pour s'équiper, en plus d'un échauffement de deux (2) minutes (sauf lorsqu'il entre dans le jeu pour défendre contre un « Tir de Pénalité »).

Si, toutefois, le troisième (3e) gardien de but est équipé et sur le banc des joueurs lorsque le deuxième (2e) gardien de but devient inapte, le troisième (3e) gardien de but entrera immédiatement en jeu et aucun échauffement ne sera autorisé.

< Pour plus d'informations, référez-vous aux Lignes directives et Code des événements de l'IIHF.

## 5.4. COACHES ET OFFICIELS D'ÉQUIPE

Seuls les joueurs équipés et les officiels d'équipe dûment enregistrés sur la feuille de match sont autorisés à occuper les bancs des joueurs fournis.

Chaque équipe doit avoir **au moins, et pas plus de huit (8) membres du personnel** derrière l'équipe sur le banc des joueurs pour agir en tant qu'entraîneur et au moins un (1) entraîneur qualifié ou expert médical pour traiter les joueurs en cas de blessure.

## 5.5. OFFICIELS D'ÉQUIPE ET TECHNOLOGIE

Les officiels d'équipe qui se trouvent sur ou à proximité du banc des joueurs pendant le match peuvent utiliser une technologie radio pour contacter d'autres membres du personnel de l'équipe dans une zone désignée par l'IIHF.

D'autres formes de technologie sont autorisées uniquement à des fins de coaching (par exemple : statistiques, tracking) et ne peuvent être utilisées pour tenter d'influencer les décisions des officiels sur la glace de quelque façon que ce soit. Si la technologie n'est pas utilisée comme il se doit une pénalité sera infligée selon :

🕒 Règle 39 – Incorrection envers les officiels.

## 5.6. ÉCHAUFFEMENT D'AVANT MATCH SUR LA GLACE

Lors de l'échauffement sur glace, tout l'équipement de protection doit être porté correctement. Les joueurs inscrits à un championnat de l'IIHF et ne figurant pas sur la « Feuille de match » peuvent participer à un « échauffement d'avant-match » sur la glace. Aucun joueur ne peut s'échauffer sur la glace à la fin d'une période ou lors d'un arrêt de jeu

# EQUIPES

Aucune pénalité ne doit être infligée mais un rapport d'incident doit être soumis aux autorités compétentes.

◆ < Pour plus d'informations, reportez-vous au Règlement sportif de l'IIHF

## RÈGLE 6 CAPITAINES ET ASSISTANTS CAPITAINES

---

### 6.1. CAPITAINES

Un (1) capitaine sera nommé par chaque équipe, et eux seuls auront le privilège de discuter avec les arbitres de toute question relative à l'interprétation des règles pouvant survenir au cours d'un match.

Le capitaine doit porter la lettre « C », d'une hauteur d'environ 8 cm et de couleur contrastée, bien en vue sur le devant de son maillot. Aucun «Co-capitaine» n'est autorisé. Un (1) capitaine et pas plus de deux (2) assistants sont autorisés – voir Règle 6.2 – Capitaines suppléants.

Tout capitaine, tout assistant ou tout joueur qui quitte le banc des joueurs et émet une protestation ou intervient auprès des officiels à quelque fin que ce soit se verra infliger une pénalité mineure pour « Attitude Antisportive ».

[Règle 39 – Incorrection envers les officiels.](#)

Si cette protestation continue, ils peuvent se voir infliger une pénalité de méconduite, et si cela se poursuit, une pénalité de méconduite pour le match sera infligée.

Une réclamation concernant une pénalité n'est pas une question « relative à l'interprétation des règles » et une pénalité mineure sera infligée à tout capitaine, assistant ou autre joueur faisant une telle réclamation.

L'arbitre et le marqueur officiel doivent être informés, avant le début de chaque match, du nom du capitaine et des assistants des deux équipes.

Une équipe ne peut pas changer son capitaine ou ses assistants pendant une rencontre. Si un capitaine est expulsé d'un match ou ne peut pas jouer tout le match en raison d'une blessure, l'un des assistants doit assumer ses fonctions.

Si le capitaine et un assistant sont tous deux sur la glace, seul le capitaine est autorisé à parler à l'arbitre d'un point d'interprétation. Si le capitaine ou l'assistant quitte le banc des joueurs sans y être invité par l'arbitre, il sera pénalisé en conséquence.

Aucun entraîneur joueur, responsable d'équipe ou gardien de but n'est autorisé à agir en tant que capitaine ou capitaine suppléant. [Règle 39 – Incorrection envers les officiels.](#)

### 6.2. ASSISTANTS

Si le capitaine n'est pas sur la glace, un assistant présent sur la glace se verra accorder les privilèges du capitaine.

Les assistants doivent porter la lettre « A » d'environ 8 cm de hauteur et de couleur contrastante, bien en vue sur le devant de leur maillot.

## RÈGLE 7 ALIGNEMENT INITIAL

---

Cette règle ne s'applique pas lors des championnats IIHF.

# EQUIPES

## RÈGLE 8 JOUEURS BLÉSSÉS

### 8.1. JOUEURS BLÉSSÉS

Lorsqu'un joueur est blessé ou contraint de quitter la patinoire pendant un match, il peut se retirer du match et être remplacé par un remplaçant, mais le jeu doit continuer sans que les équipes ne sortent de la glace.

Pendant le jeu, si un joueur blessé souhaite quitter la glace et être remplacé par un remplaçant, il doit le faire au banc des joueurs et non par une autre sortie menant hors de la patinoire. Il ne s'agirait alors pas d'un changement de joueur légal et donc si une telle infraction se produisait, une pénalité de banc mineure serait infligée.

Si un joueur pénalisé a été blessé, il peut se rendre au vestiaire sans prendre place au banc des pénalités. L'équipe pénalisée doit immédiatement placer un joueur remplaçant au banc des pénalités, qui purgera la pénalité jusqu'à ce que le joueur blessé soit en mesure de reprendre le jeu. Il remplacera alors son coéquipier au banc des pénalités au prochain arrêt de jeu. En cas de violation de cette règle, une pénalité mineure de banc sera infligée.

Si le joueur pénalisé blessé qui a été remplacé au banc des pénalités retourne à son banc des joueurs avant l'expiration de sa pénalité, il ne sera pas autorisé à jouer avant que sa pénalité ne soit expirée. Cela inclut les pénalités coïncidentes lorsque son remplaçant est toujours au banc des pénalités en attente d'un arrêt de jeu.

Le joueur blessé doit attendre que son remplaçant soit libéré du banc des pénalités avant de pouvoir jouer. Si, toutefois, il y a un arrêt de jeu avant l'expiration de sa pénalité, il doit alors remplacer son coéquipier au banc des pénalités et est alors qualifié pour revenir une fois sa pénalité expirée.

Lorsqu'un joueur est blessé au point de ne pas pouvoir continuer à jouer ou se rendre à son banc des joueurs, le jeu ne doit pas être arrêté tant que l'équipe du joueur blessé n'a pas obtenu le contrôle du puck. Si l'équipe du joueur est en « contrôle du puck » au moment de la blessure, le jeu doit être immédiatement arrêté à moins que son équipe ne soit en position de marquer.

Dans le cas où il est évident qu'un joueur a subi une blessure grave, l'arbitre et/ou le juge de lignes peuvent arrêter le jeu immédiatement. Lorsqu'un joueur est blessé et qu'il y a un arrêt de jeu, un médecin d'équipe (ou un autre membre du personnel médical) peut se rendre sur la glace pour soigner le joueur blessé sans attendre l'autorisation de l'arbitre.

Lorsque le jeu a été arrêté par l'arbitre ou le juge de lignes en raison d'un joueur blessé, ou chaque fois qu'un joueur blessé est soigné sur la glace par l'entraîneur ou le personnel médical, ce joueur doit être remplacé immédiatement. Ce joueur blessé ne peut pas retourner sur la glace tant que le jeu n'a pas repris.

Lorsque le jeu est arrêté pour un joueur blessé, la « mise en jeu » qui s'ensuit doit être effectuée au point de mise en jeu dans la zone la plus proche de l'emplacement du puck lorsque le jeu a été arrêté.

Lorsque l'équipe du joueur blessé a le contrôle du puck dans la zone offensive, l'engagement doit être effectué au point d'engagement le plus proche dans la zone neutre.

Lorsque le joueur blessé est dans sa zone défensive et que l'équipe attaquante est en « possession du puck » dans la zone offensive, l'engagement doit être effectué au point d'engagement le plus proche dans la zone de l'équipe défensive.

Un joueur qui s'allonge sur la glace en feignant une blessure ou en refusant de se lever de la glace se verra infliger une pénalité mineure.

# EQUIPES

## 8.2. GARDIEN DE BUT BLESSÉ

Si un gardien de but subit une blessure ou tombe malade, il doit être prêt à reprendre le jeu immédiatement ou doit être remplacé par un gardien de but remplaçant et aucun délai supplémentaire ne sera accordé pour permettre au gardien de but blessé ou malade de reprendre son poste. Aucun échauffement ne sera autorisé pour un gardien de but remplaçant lors de tous les matchs.

Le gardien de but remplaçant sera soumis aux règles régulières régissant les gardiens de but et aura droit aux mêmes privilèges.

Lorsqu'un remplacement du gardien de but blessé a été effectué, ce gardien de but blessé n'est pas autorisé à reprendre son poste avant le prochain arrêt de jeu. Pour une violation de cette règle, une pénalité mineure pour « Retard de Jeu » sera infligée.

Lorsque le jeu a été arrêté par l'arbitre ou le juge de lignes en raison d'un gardien de but blessé, ce gardien de but ne doit être remplacé uniquement s'il doit se rendre au banc des joueurs pour recevoir des soins médicaux.

Lorsqu'une blessure est survenue à un gardien de but et qu'il y a un arrêt de jeu, un médecin d'équipe (ou un autre membre du personnel médical) peut aller sur la glace pour soigner le joueur blessé sans attendre l'autorisation de l'arbitre.

Si le médecin ou le personnel médical est venu sur la glace pour s'occuper du gardien de but et à condition qu'il n'y ait pas de temps perdu indûment, le gardien de but peut rester en jeu. Cependant, aucun temps supplémentaire ne sera accordé par l'arbitre dans le but de permettre au gardien de but blessé de reprendre sa position (c'est-à-dire, pas d'échauffement).

## 8.3. SANG

Un joueur qui saigne ou qui a du sang visible sur son équipement ou son corps sera exclu de la glace au prochain arrêt de jeu. Ce joueur ne sera pas autorisé à reprendre le jeu tant que le saignement n'aura pas été arrêté et que la coupure ou l'abrasion n'aura pas été recouverte (si nécessaire). Il est nécessaire que tout équipement et/ou maillot souillé soit correctement désinfecté ou échangé.

SECTION 03

# ÉQUIPEMENT

# ÉQUIPEMENT

## RÈGLE 9 UNIFORMES

### 9.1. UNIFORMES D'ÉQUIPE

Tous les joueurs d'une équipe doivent être équipés de manière uniforme en ce qui concerne la couleur des maillots, des culottes, des bas et des casques.

Tous les maillots d'une équipe doivent arborer le même design, y compris le logo, les numéros sur les manches et dans le dos et la plaquette nominative dans le dos. La couleur dominante doit représenter approximativement 80 % des maillots et des bas, exception faite du numéro et du nom des joueurs. Si l'arbitre estime que la couleur des maillots des deux équipes est trop similaire et peut entraîner des difficultés pour identifier les joueurs, il appartient à l'équipe locale de changer ses maillots.

Tous les joueurs d'une équipe doivent porter les mêmes uniformes et numéros de maillots lors de l'échauffement d'avant-match que durant le match. Les uniformes modifiés de quelque manière que ce soit, c'est-à-dire les inserts en velcro, les maillots surdimensionnés, les cols modifiés, etc. ne seront pas autorisés. Tout joueur ne se conformant pas à cette règle ne sera pas autorisé à participer au match - voire règle 9.5. - Équipement de protection.

Les joueurs ne sont pas autorisés à changer ou à échanger leur numéro de maillot une fois que le match a commencé. Ils doivent porter le même numéro pendant toute la durée du match et de la compétition. La seule exception à cette règle est si le maillot d'un joueur est souillé par du sang ou se déchire lors d'un match. À ce moment-là, sur demande d'un arbitre, le joueur doit quitter la glace et changer son maillot avec un autre numéro et sans plaquette nominative.

Chaque équipe doit concevoir et porter des uniformes distincts et contrastants pour ses matchs à domicile ainsi qu'à l'extérieur. Aucune pièce de cet uniforme ne doit être interchangeable, à l'exception de la culotte. Toute infraction concernant l'uniforme d'un joueur (y compris le gardien de but) doit être rapportée par l'arbitre aux autorités compétentes. Toutes les culottes des joueurs doivent être portées de manière uniforme par tous les joueurs. Les culottes doivent être d'une couleur uniforme autour et sur toute la jambe. Les culottes ne doivent pas être déchirées, coupées ou déchirées au niveau des jambes/cuisses. .

Les dessins types graffiti, motifs, illustrations ou slogans qui sont abusifs ou obscènes et faisant référence au domaine de la culture, à la race ou à la religion ne sont pas autorisés sur quelque partie de l'uniforme que ce soit.

< Pour plus d'informations, se référer aux Lignes directives et Code des événements de l'IIHF.

### 9.2. NUMÉROS ET NOMS

Chaque joueur figurant dans l'alignement de chaque équipe doit porter un numéro d'identification individuel d'une hauteur de 25 à 30 cm au dos du maillot et de 10 cm sur les deux manches. Les numéros sont limités aux nombres entiers de 1 à 99. Les numéros de maillot tels que 00, ½ (fractions), .5 (décimales), 101 (trois chiffres) ne sont pas autorisés.

En plus, chaque joueur doit porter son nom de famille en entier, en caractères d'imprimerie de 10 cm de haut, dans le dos de son maillot à la hauteur des épaules, en lettres romaines majuscules d'une police approuvée par l'IIHF avant le match ou la compétition.

Si les cheveux d'un joueur dissimulent son nom ou son numéro, ils devront être rentrés sous le casque ou coiffés en queue-de-cheval.

# ÉQUIPEMENT

## 9.3. MAILLOTS DES JOUEURS DE CHAMPS

Les joueurs qui ne respectent pas ces règles ne sont pas autorisés à participer au match. Maillot du gardien de but - voir règle 9.4. Les maillots ne doivent pas dépasser l'extrémité du pantalon dans le sens de la longueur et les manches ne doivent pas dépasser les doigts du gant. Aucun insert ou ajout ne doit être ajouté au maillot standard des joueurs tel qu'il est produit par le fabricant. Les modifications apportées par le fabricant ne sont pas autorisées, à moins qu'elles ne soient approuvées à l'avance par l'IIHF.

Les maillots doivent être portés entièrement à l'extérieur de la culotte et doivent être correctement attachés à la culotte à tout moment à l'aide de sangles d'attache. Si un joueur de l'équipe ne respecte pas cette règle après un avertissement, une pénalité mineure lui sera infligée.

🕒 Règle 63 – Retarder de jeu.

## 9.4. MAILLOT DU GARDIEN DE BUT

Les gardiens de but qui ne se conforment pas à ces règles ne sont pas autorisés à prendre part à un match. Les maillots ne doivent pas être excessivement larges. Aucun insert ou ajout ne doit être ajouté au maillot standard du gardien de but tel qu'il est produit par le fabricant. Les modifications auprès du fabricant ne sont pas autorisées sans l'accord préalable de l'IIH. Il est interdit d'attacher le maillot aux poignets si cela crée une tension à travers le maillot permettant un « effet de sangle » qui n'est pas autorisé. Aucune autre attache n'est autorisée si cela crée « un effet de sangle ». La longueur d'un maillot est illégale si elle couvre une zone quelconque entre les jambes du gardien de but.

## 9.5. ÉQUIPEMENT DE PROTECTION

L'équipement doit être conforme aux normes de sécurité et être utilisé uniquement pour protéger les joueurs, et non pour augmenter ou améliorer le niveau de jeu ou pour blesser un adversaire.

Il est fortement recommandé à tous les joueurs de **porter des bas, des manches ou des sous-vêtements résistants** aux coupures.

Tous les équipements de protection, à l'exception des gants, du casque, du protège-dents, du protège-cou et des jambières des gardiens de but, doivent être portés sous l'uniforme. L'équipement de protection complet doit être porté pendant le match et pendant l'échauffement d'avant-match. Si l'arbitre constate qu'un joueur porte, par exemple, une coudière qui n'est pas couverte par son maillot, il lui demandera de la recouvrir. Une deuxième infraction par le même joueur entraînera une pénalité mineure.

Lorsque l'arbitre estime qu'un joueur porte un équipement qui n'est pas conforme aux règlements de l'IIHF, il doit demander au joueur de changer ou d'enlever cette pièce d'équipement.

Le joueur concerné et son équipe seront avertis par l'arbitre qu'ils doivent ajuster leur équipement en conséquence. Après l'avertissement, tous les joueurs de cette équipe portant un tel équipement seront pénalisés conformément à l'article 12 - Équipement illégal. Si le joueur refuse, il se verra imposer une pénalité mineure pour avoir retardé le match et s'il retourne sur la glace sans avoir fait le changement, il se verra imposer une pénalité de méconduite. Si cela se produit une troisième fois, le joueur se verra infliger pénalité de méconduite pour le match.

## 9.6. CASQUES

Tous les joueurs doivent porter un casque de design, de matériau et de construction approuvés pour le hockey sur glace, avec une jugulaire toujours correctement attachée, y compris pendant l'échauffement d'avant-match, en participant au match, soit sur la surface de jeu, soit sur les bancs des joueurs, soit sur les bancs des pénalités. Le casque doit être attaché de manière à ce qu'il ne puisse pas tomber. S'il tombe et qu'il n'a pas été enlevé par un joueur adverse, c'est qu'il n'a pas été attaché correctement.

Un joueur sur la glace dont le casque tombe pendant le jeu doit immédiatement quitter la surface de jeu.

Si un joueur perd son casque pendant que le jeu est en cours, il n'est pas autorisé à le ramasser et à le remettre sur sa tête. Le joueur doit



# ÉQUIPEMENT

retourner à son banc.

Si un joueur ne respecte pas cette règle, il se verra infliger une pénalité mineure sans avertissement.

## 🕒 Règle 12 – Équipement non conform.

Si un joueur retourne à son banc pour être substitué suite à la perte de son casque, il ne peut retourner sur la glace qu'avec un casque dont la jugulaire est correctement attachée.

Aucun joueur n'est autorisé à sortir du banc des pénalités pendant le jeu sans casque (jugulaire correctement attachée). S'ils le font, le jeu sera arrêté une fois que leur équipe aura pris le contrôle du puck et une pénalité mineure sera infligée aux joueurs fautifs. Si la jugulaire du casque d'un joueur de champ se détache durant le jeu, mais que le casque reste sur sa tête, celui-ci peut continuer à participer au jeu jusqu'au prochain arrêt de jeu ou jusqu'à ce qu'il quitte la glace.

Un joueur qui retire intentionnellement son casque pendant le jeu se verra infliger une pénalité mineure pour « Dureté ».

## 🕒 Règle 51 – Dureté.

Si un gardien de but est touché au masque facial par un tir violent du puck et que l'arbitre pense que le gardien est ou peut être étourdi par ce tir violent, l'arbitre peut interrompre le jeu pour des raisons de sécurité, s'il n'y a pas d'occasion de but immédiate pour l'équipe attaquante.

Si un gardien de but a perdu son casque et/ou son masque et que son équipe a le contrôle du puck, le jeu doit être arrêté immédiatement pour permettre au gardien de but de récupérer son casque et/ou son masque.

Si l'équipe adverse a le contrôle du puck, le jeu ne doit être arrêté que s'il n'y a pas d'opportunité immédiate et imminente de marquer un but. Cet arrêt du jeu doit être décidé par l'arbitre. Lorsque le jeu est arrêté parce que le gardien de but a perdu son casque et/ou son masque, la remise en jeu qui s'ensuit doit avoir lieu à l'un des points de remise en jeu de la zone de défense de l'équipe

Lorsqu'un gardien de but enlève délibérément son casque ou sa protection faciale dans le but d'obtenir un arrêt de jeu, l'arbitre doit arrêter le jeu comme indiqué ci-dessus et infliger au gardien de but une pénalité mineure pour « Retarder de Jeu ».

## 🕒 Règle 63 – Retarder de jeu

Si le gardien de but enlève délibérément son casque et/ou son masque lorsque l'équipe adverse est en échappée (lorsque les critères d'un tir de pénalité sont remplis à l'exception d'une faute par derrière), ou au cours d'un "tir de pénalité" ou d'une tentative de shoot-out, l'arbitre accordera un but à l'équipe non fautive.

## 9.7. PROTECTION FACIALES

Il existe trois types de protections autorisés qui peuvent être fixées devant un casque de joueur de champ : la grille, la visière et la visière complète.

Tous les joueurs masculins, nés après le 31 décembre 1974, doivent porter au minimum une visière. Une visière est fixée sur le casque et doit descendre de façon à couvrir les yeux et le nez dans son intégralité. Elle doit être fixée au casque sur les côtés de telle sorte qu'elle ne puisse pas être déplacée vers le haut. Un joueur dont la protection se fissure ou se casse pendant le jeu, doit quitter la glace immédiatement.

# ÉQUIPEMENT

Les joueurs ne sont pas autorisés à jouer avec des visières colorées ou teintées **qui rendrait impossible le contact visuel avec le joueur**.

Les associations nationales membres participant à un championnat IIHF doivent s'assurer que leurs joueurs sont équipés d'un casque fabriqué spécifiquement pour le hockey sur glace et que, le cas échéant, une visière ou une grille y est correctement fixée. Règles et directives spécifiques pour une protection appropriée de la tête / du visage / du cou / de la gorge / de la bouche pour les catégories Hockey Féminin et Junior Hommes « Moins de 20 ans » et « Moins de 18 ans ».

🕒 Règle 102 - Équipements spécifiques au hockey féminin et 🕒 Règle 202 – Équipements spécifiques au hockey junior.

## 9.8. ÉQUIPEMENT DANGEREUX

Tout équipement non conforme aux normes IIHF ou jugé inacceptable pour jouer sera classé comme « Équipement Dangereux ». Un joueur utilisant un tel équipement sera renvoyé sur le banc des joueurs par l'arbitre et son équipe recevra un avertissement. Après que l'équipe ait été avertie, tout joueur de cette équipe portant un tel équipement devra être pénalisé.

🕒 Règle 12 – Equipment non conforme.

Porter une visière de telle façon qu'elle puisse blesser un adversaire, porter un équipement non approuvé, utiliser des patins ou des crosses illégales, ne pas porter son équipement sous son uniforme (à l'exception des gants, casques et des jambières des gardiens de but) et découper la paume d'un ou des deux gants sont considérés comme un équipement dangereux.

L'utilisation de jambières ou de protections en métal, ou de tout autre matériau susceptible de blesser un joueur adverse est interdite. Les arbitres ont le pouvoir d'interdire tout équipement qu'ils estiment pouvant blesser n'importe quel participant du match. Le non-respect des instructions des arbitres entraînera une pénalité mineure pour « retard de jeu ». Un masque ou une protection d'une conception approuvée par l'IIHF peuvent être portés par un joueur ayant subi une blessure au visage.

En premier lieu, le joueur blessé aura le droit de porter tout dispositif de protection prescrit par le médecin de l'équipe. Si une équipe adverse s'oppose à ce dispositif, elle peut enregistrer son objection auprès de l'IIHF.

Dans les cas où une crosse peut avoir été modifiée et qu'il apparaît évident que les bords n'ont pas été biseautés, l'arbitre considérera la crosse comme un équipement dangereux et la retirera du jeu jusqu'à ce que les bords aient été suffisamment biseautés.

Aucune pénalité ne doit être donnée à moins que le joueur ne retourne sur la glace avec la crosse non modifiée, auquel cas il se verra imposer une pénalité mineure.

🕒 Règle 63 – Retarder de jeu.

## 9.9. JAMBIÈRES

Les jambières des joueurs de champ doivent être d'une taille qui permet de les entrer intégralement sous leurs bas. Aucune protubérance existante ou pièce additionnelle aux jambières fabriquées n'est autorisée.

## 9.10. PATINS

Les patins ne doivent être constitués que de quatre parties : la botte, la lame, le porte-lame et les lacets. La botte doit être conforme au pied du patineur et ne pas être indûment large ou longue ou comporter de pièces ajoutées. La lame doit être lisse d'avant en arrière et fixée dans le porte-lame à tout moment. Il ne peut pas avoir de pic à la manière des patins artistiques.

L'avant et l'arrière de la lame doivent être correctement recouverts par le porte-lame de sorte qu'aucune partie de l'une ou l'autre extrémité ne dépasse. La lame ne doit pas s'étendre devant l'orteil ou derrière le talon de la chaussure à la manière des patins de vitesse.

Aucune fixation mécanique ou tout autre dispositif susceptible d'améliorer la vitesse ou la capacité d'un joueur à patiner n'est autorisé. Les lacets peuvent être de n'importe quelle couleur non fluorescente et noués de n'importe quelle manière, mais ils ne doivent pas être trop longs au point qu'ils touchent la glace.

# ÉQUIPEMENT

## 9.11. PATINS - GARDIEN

Les patins d'un gardien de but doivent avoir un carénage de protection non fluorescent à l'avant de chaque chaussure. La lame du patin doit être plate et ne peut pas être plus longue que la botte. Toutes les lames, projections ou « éléments de triche » ajoutés à la botte afin de donner au gardien de but un contact supplémentaire avec la surface de la glace ne sont pas autorisés.

## 9.12. PROTECTION DU COU ET DE LA GORGE

Tous les joueurs de toutes les catégories de compétition de l'IIHF doivent obligatoirement porter un protège-cou conçu à cette fin spécifique, en choisissant un modèle qui couvre la plus grande partie possible du cou. Le protège-cou doit être porté correctement et ne doit en aucun cas être modifié ou altéré de quelque manière que ce soit. En cas de violation de cette règle, après avertissement de l'arbitre, une pénalité mineure sera infligée. > Règle 12 Équipement illégal. En cas d'infraction à cette règle dans le hockey junior Règle 102.7 – Équipements spécifiques au hockey féminin et → Règle 202.7 Équipements spécifiques au hockey junior.

Un gardien de but peut attacher un protège-gorge au menton de son masque de protection faciale. Il doit être fait d'un matériau qui ne causera pas de blessures.

## 9.13. PROTÈGE-DENTS

L'IIHF recommande à tous les joueurs de porter un protège-dents, de préférence sur mesure. Le protège-dents est conçu pour protéger les dents et les mâchoires des chocs et peut également servir à réduire le risque de commotions cérébrales. Il est fortement recommandé aux joueurs d'utiliser un protège-dents sur mesure. Il est recommandé de porter ce protège-dents de manière conforme en tout temps sur la glace.

Les joueurs qui évoluent dans les catégories adultes mais qui ont l'âge des catégories « Moins de 20 ans » et « Moins de 18 ans » doivent porter les équipements de protection appropriés de ces catégories U20 et U18 conformément aux règles spécifiques. Règles et directives spécifiques pour une protection appropriée de la tête / du visage / du cou / de la gorge / de la bouche pour les catégories Hockey Féminin et Junior « Moins de 20 ans » et « Moins de 18 ans ».

Règle 102 Équipements spécifiques au hockey féminin et → Règle 202 Équipements spécifiques au hockey junior.

## RÈGLE 10 CROSSES

### 10.1. CROSSE DE JOUEUR

Les crosses doivent être faites de bois ou tout autre matériau approuvé par l'IIHF et ne doivent comporter aucune arête saillante. De l'adhésif, ou du ruban de n'importe quelle couleur peut être enroulé autour de la crosse à n'importe quel endroit dans le but de renforcer ou d'améliorer le contrôle du puck.

Le manche de la crosse, du haut vers le bas jusqu'au début de la palette, doit être droit. Aucune crosse ne doit dépasser 1,63 m de longueur du talon à l'extrémité du manche ni plus de 32,0 cm du talon à l'extrémité de la palette. Les demandes de dérogation à la longueur du manche (seulement) peuvent être soumises par écrit et doivent être approuvées par l'IIHF avant qu'une telle crosse ne soit utilisée. Seuls les joueurs mesurant 2,0 m ou plus seront considérés pour une dérogation. La longueur maximale d'une crosse faisant l'objet d'une dérogation en vertu de cette règle est de 1,65 m.

L'extrémité haute de la crosse doit être recouverte d'une forme de protection. Si le bouchon au sommet d'une crosse fabriquée (c'est-à-dire en métal ou en carbone) a été retiré ou tombe, la crosse sera considérée comme un équipement dangereux.

La palette de la crosse ne doit pas avoir plus de 7,6 cm de largeur en tout point entre le talon et 1,5 cm à partir du milieu de la pointe de la palette, ni moins de 5,0 cm. Tous les bords de la palette doivent être biseautés.

🔍 Règle 9.8 – Équipement dangereux.

# ÉQUIPEMENT

La courbure de la palette de la crosse doit être restreinte de telle manière à ce que la distance d'une ligne perpendiculaire mesurée à partir d'une ligne droite tracée de n'importe quel point du talon à l'extrémité de la palette jusqu'au point de courbure maximale ne dépasse pas 1,9 cm.

🔗 Pour plus d'informations, reportez-vous à l'Annexe Equipement de hockey sur glace

## 10.2. CROSSE DU GARDIEN DE BUT

Les crosses doivent être faites de bois ou tout autre matériau approuvé par l'IIHF et ne doivent comporter aucune saillie. Du ruban adhésif (tape) de n'importe quelle couleur peut être enroulé autour de la crosse à n'importe quel endroit dans le but de renforcer ou d'améliorer le contrôle du puck.

Dans le cas d'une crosse de gardien de but, il doit y avoir un manchon en ruban blanc ou autre matériau de protection approuvé par l'IIHF. Ce manchon ne doit pas avoir moins de 1,3 cm d'épaisseur au sommet du manche.

En cas de non-respect de cette disposition du règlement, la crosse du gardien de but sera jugée non conforme pour le jeu. La crosse du gardien de but doit être changée sans qu'une pénalité mineure ne soit infligée.

Le manche de la crosse doit être droit, depuis le haut vers le bas jusqu'au début de la palette.

La palette de la crosse du gardien de but ne doit pas dépasser 9,0 cm de largeur en quelque point sauf au talon, où elle ne doit pas dépasser 11,5 cm de largeur ; la crosse du gardien de but ne doit pas non plus dépasser 39,5 cm de longueur, du talon à l'extrémité de la palette. La courbure de la palette de la crosse doit être restreinte de telle manière à ce que la distance d'une ligne perpendiculaire mesurée à partir d'une ligne droite tracée de n'importe quel point du talon à l'extrémité de la palette jusqu'au point de courbure maximale ne dépasse pas 1,5 cm. La partie élargie de la crosse du gardien de but qui s'étend jusqu'à l'axe de la palette ne doit pas dépasser 71 cm du talon et ne doit pas dépasser 9,0 cm de largeur.

🔗 Pour plus d'informations, reportez-vous à l'Annexe Equipement de hockey sur glace.

## 10.3. CROSSE CASSÉE - JOUEUR

Une « Crosse Cassée » est une crosse qui, de l'avis de l'arbitre, est impropre au jeu normal.

Un joueur sans crosse peut participer au jeu. Un joueur dont la crosse est « cassée » peut participer au jeu à condition de laisser tomber la « Crosse Cassée ». Une pénalité mineure sera infligée pour une infraction à cette règle.

Un joueur qui a « perdu » ou qui a « cassé sa crosse » peut recevoir une crosse de remplacement en se la faisant remettre de la main à la main depuis son propre banc des joueurs, par un coéquipier sur la glace ou en ramassant sa propre crosse intacte ou celle d'un coéquipier sur la glace.

Un joueur sera pénalisé s'il lance, jette, glisse ou envoie avec sa crosse une crosse à un coéquipier (joueur) sur la glace, ou s'il ramasse et joue avec la crosse d'un adversaire.

Un joueur ne peut pas participer au jeu en utilisant une crosse de gardien de but. Une pénalité mineure sera infligée en cas d'infraction à cette règle. Un joueur utilisant une crosse lancée sur la glace depuis le banc des joueurs ou le banc de pénalités ne recevra pas de pénalité. Cependant, l'équipe fautive, responsable du lancer de crosse recevra une pénalité de banc mineure.

# ÉQUIPEMENT

## 10.4. CROSSE CASSÉE / CROSSE ABANDONNÉE – GARDIEN DE BUT

Un gardien de but peut continuer à jouer avec une « Crosse Cassée » jusqu'à un arrêt du jeu ou jusqu'à ce qu'il en ait une légalement remise par un coéquipier. Une crosse de remplacement pour une " crosse cassée " ne peut pas être lancée à un gardien de but sur la surface de la glace. La crosse doit être transmise directement de la main à la main au gardien par un coéquipier sur la glace. En cas de violation de cette règle, le joueur fautif se verra infliger une pénalité mineure pour avoir " lancé la crosse ".

### Règle 53 – Jet d'équipement

Une crosse abandonnée et intacte accidentellement laissée tomber par le gardien de but peut être passée de la main à la main au gardien de but, ou déplacée, poussée ou glissée vers le gardien de but par un coéquipier près du gardien de but sur la glace tant que la crosse déplacée n'interfère pas avec le jeu ou cause une distraction au jeu ou aux joueurs adverses. Si un joueur cause une interférence avec le jeu ou une distraction à un joueur adverse en déplaçant une crosse perdue, une pénalité mineure ou un « tir de pénalité » sera infligé(e).

### 🕒 Règle 53 – Jet d'équipement.

Une crosse de remplacement pour une « crosse cassée » ne peut pas être lancée à un gardien de but sur la glace. La crosse doit être passée de la main à la main au gardien de but par un coéquipier sur la glace. Pour une infraction à cette règle, le joueur fautif se verra infliger une pénalité mineure pour « jet de crosse ».

### 🕒 Règle 53 – Jet d'équipement.

Le gardien de but ne recevra pas de pénalité pour avoir reçu la crosse.

Un gardien de but dont la crosse est « cassée ou non conforme » ne peut pas se rendre au banc des joueurs pour un remplacement mais doit recevoir sa crosse de la part d'un coéquipier comme décrit ci-dessus. Un gardien de but peut participer au jeu en utilisant une crosse de joueur jusqu'à ce qu'il reçoive légalement une crosse de gardien de but en remplacement.

Pour une infraction à cette règle, une pénalité mineure sera infligée au gardien de but.

## 10.5. MESURE DE CROSSE

Il n'y a pas de limite au nombre de demandes de mesure de crosse qu'une équipe peut faire dans un match, mais cette demande de mesure de crosse doit être limitée à une requête par équipe au cours d'un même arrêt de jeu.

Lorsqu'une plainte formelle est déposée par le capitaine ou l'assistant capitaine d'une équipe, concernant les dimensions de la crosse d'un adversaire, cet adversaire doit être sur la glace au moment où la demande est faite à l'arbitre. Il faut préciser quelle partie de la crosse doit être mesurée.

Une fois la demande faite, et tant que les officiels sur la glace maintiennent un contact visuel avec la crosse, celle-ci peut être mesurée. Cela signifie que si le joueur dont la crosse est sur le point d'être mesurée sort de la glace sur son banc des joueurs, sa crosse peut toujours être mesurée à condition que la demande ait été reçue avant qu'il ne quitte la glace et que la crosse reste à la vue d'au moins un des arbitres sur la glace.

L'arbitre doit apporter la crosse à la table de marque où la mesure nécessaire doit être effectuée immédiatement. Les joueurs des deux équipes doivent se retirer à leurs bancs de joueurs respectifs. Pour mesurer la courbure de la palette de la crosse, l'arbitre doit tracer une ligne imaginaire le long de l'extérieur du manche jusqu'au bas de la lame, puis le long du bas de la palette cela déterminera l'emplacement du talon. À l'aide d'un gabarit de mesure approuvé par l'IIHF, l'arbitre doit fixer le gabarit au talon de la crosse et mesurer la courbure de la palette depuis le talon jusqu'à n'importe quel point le long de la palette jusqu'à la pointe. Pour mesurer toute autre dimension de la crosse,

# ÉQUIPEMENT

l'arbitre doit utiliser un mètre ruban.

Le résultat doit être communiqué à l'officiel des pénalités, qui l'enregistrera sur la feuille de match, dans la partie « pénalités ». L'arbitre transmettra le résultat de la mesure au capitaine ou l'assistant de l'équipe dont la crosse a été mesurée.

Un joueur dont la crosse a été mesurée et qui s'avère que celle-ci est non conforme à la règle, se verra infliger une pénalité mineure et la crosse sera remise au banc des Joueurs par l'arbitre. Si la crosse mesurée est conforme, une pénalité de banc mineure sera imposée à l'équipe plaignante.

Un joueur qui participe au jeu (c'est-à-dire qui contrôle ou empêche le mouvement d'un adversaire ou qui joue le puck) en portant deux crosses (y compris en remettant une crosse de remplacement à son gardien de but) encourt une pénalité mineure en vertu de cette règle. Une demande de mesure de crosse lors du temps de jeu réglementaire est autorisée, y compris après avoir marqué un but.

Cependant, un but ne peut pas être refusé à la suite de la mesure.

Une demande de mesure de crosse suite à un but en prolongation (y compris s'il est marqué sur un « tir de pénalité » en prolongation) n'est pas autorisée.

Les mesures de crosse avant ou pendant la série de tirs au but sont autorisées, sous réserve des directives définies dans

🕒 **Règle 10.7. – Mesure de crosse – avant un tir de pénalité.**

Tout joueur qui brise délibérément sa crosse ou qui refuse de remettre celle-ci pour être mesurée à la demande de l'arbitre se verra infliger une pénalité mineure plus une pénalité de méconduite de dix (10) minutes.

## 10.6. MESURE DE CROSSE – AVANT UN TIR DE PÉNALITÉ

Une demande de mesure de crosse peut être faite avant un « tir de pénalité » en suivant ces directives :

Si la crosse est « conforme », l'équipe plaignante se verra infliger une pénalité de banc mineure et un joueur sera immédiatement envoyé au banc des pénalités. Quel que soit le résultat du « tir de pénalité », la pénalité de banc mineure sera infligée et purgée.

Si la crosse est « non conforme », le joueur se verra imposer une pénalité mineure et devra se rendre immédiatement au banc des pénalités pour purger sa pénalité. Un autre joueur devra effectuer le « tir de pénalité ». Si le joueur refuse de soumettre sa crosse pour que soient effectuées les mesures, le « tir de pénalité » ne sera pas autorisé et le joueur se verra infliger une pénalité de méconduite.

## 10.7. MESURE DE CROSSE – AVANT UN TIR DE BUT

Cette règle ne s'applique pas lors des championnats IIHF.

## 10.8. CROSSE ILLÉGALE

Une crosse illégale est définie comme une crosse qui, à la suite d'un mesurage, est jugée non conforme à la règle 10. Une crosse illégale est également définie comme une crosse qui n'a pas été légalement remise à un joueur par le banc des joueurs ou par un coéquipier. Enfin, on parle de crosse illégale lorsqu'un joueur sur la glace tente de jouer avec la crosse d'un adversaire.

## RÈGLE 11 ÉQUIPEMENT DE GARDIEN

### 11.1. ÉQUIPEMENT DE GARDIEN

À l'exception des patins et de la crosse, tout l'équipement porté par le gardien de but doit être conçu uniquement à des fins de protection et il ne doit porter aucun vêtement ni utiliser aucun dispositif qui l'aiderait indûment à garder le but.

L'IIHF est spécifiquement autorisée à contrôler l'équipement de chaque équipe (y compris les crosses de gardien) pour s'assurer du respect de la règle. Ils doivent faire un rapport de leurs conclusions aux autorités compétentes pour des mesures disciplinaires appropriées.

# ÉQUIPEMENT

🕒 Pour plus d'informations, reportez-vous à l'Annexe III Equipement de hockey sur glace

## 11.2. JAMBIÈRES

Une pièce, de n'importe quel matériau que ce soit, couvrant l'espace entre la glace et le bas des jambières du gardien de but devant les patins n'est pas autorisé. Les dessins de type graffiti, motifs, illustrations, dessins ou slogans qui sont abusifs ou obscènes et qui font référence à la culture, la race ou la religion ne sont pas autorisés. Les jambières peuvent être de toutes les couleurs non fluorescentes. Aucune pièce ajoutée comme des déflecteurs de puck en plastique ne sont autorisés sur quelque partie des jambières. Les jambières portées par les gardiens de but ne doivent pas dépasser 28 cm de largeur maximale lorsqu'ils sont sur la jambe du gardien.

🕒 Pour plus d'informations, voir l'annexe III – Equipement de hockey sur glace.

## 11.3. PLASTRON

Le plastron de protection porté par chaque gardien de but doit être anatomiquement proportionnel et spécifique aux caractéristiques physiques individuelles de ce gardien de but.

Aucune arête surélevée n'est autorisée sur les bords avant ou les côtés de la partie thoracique, à l'intérieur ou à l'extérieur des bras, ou sur les épaules. La superposition sur le bord latéral du torse est autorisée pour ajouter une protection des côtes, cependant, ladite épaisseur ne doit pas dépasser l'épaisseur des blocs sur le devant de la poitrine, et à condition en outre, que la protection du flanc enveloppe le contour du torse du joueur. Si, lorsque le gardien de but prend la position accroupie normale, la protection de l'épaule ou de la ceinture scapulaire est poussée au-dessus du contour de l'épaule, le plastron sera considéré comme illégal.

Toute protection de la poitrine ou des bras jugée trop grande pour un gardien de but d'après les mesures prises par les représentants de l'IIHF sera considéré comme un équipement non conforme pour ce gardien de but, qu'il soit ou non tombé dans les limites maximales d'équipement précédentes.

🕒 Pour plus d'informations, voir l'annexe III - Equipement de hockey sur glace.

## 11.4. CULOTTE

La culotte portée par chaque gardien de but doit être anatomiquement proportionnelle et spécifique à la taille en fonction des caractéristiques physiques individuelles de ce gardien de but.

Aucun rembourrage interne ou externe n'est autorisé sur la jambe ou la taille du pantalon pour assurer une protection (c'est-à-dire pas de crêtes, à l'intérieur ou à l'extérieur). Si le gardien de but porte les coques de son pantalon de manière lâche, lui permettant de fermer l'espace ouvert entre ses jambes au-dessus de ses jambières lorsqu'il est en position accroupie, ces coques seront considérées comme illégales. Les protèges cuisses à l'intérieur du pantalon doivent suivre le contour de la jambe. Les protèges cuisses plates ne sont pas autorisés.

Tout pantalon considéré par les représentants de l'IIHF comme non conforme à cette règle sera considéré comme un équipement illégal pour ce gardien de but, qu'il soit ou non dans les limites maximales d'équipement précédemment édictées. Toute demande de modification doit faire l'objet d'une demande auprès de l'IIHF avant que des modifications ou des ajouts soient effectués.

🕒 Pour plus d'informations, voir l'annexe III - Equipement de hockey sur glace.

## 11.5. GENOUILLÈRES

La protection des genoux doit être attachée et doit s'adapter sous le rembourrage de la cuisse de la culotte. Les rabats attachés à l'intérieur des jambières du gardien de but au-dessus du genou qui ne sont pas portés sous la cuisse de la culotte ne sont pas autorisés. La genouillère est le coussin qui sépare l'intérieur du genou de la glace. La protection des genoux doit être portée avec la

# ÉQUIPEMENT

sangle serrée afin qu'elle ne masque aucune partie de la zone entre les jambes ou « 5e trou ». Le rembourrage entre la genouillère et le canal interne du genou n'est pas affecté par cette norme de mesure. Les bourrelets intermédiaires (arêtes de couture surélevées) ne sont pas autorisés.

📌 Pour plus d'informations, voir l'annexe III - Equipement de hockey sur glace.

## 11.6. GANT D'ATTRAPE / MITAINE

Un périmètre maximum de 114,5 cm est autorisé. Le périmètre du gant est la distance autour du gant.

La largeur de la manchette du gant doit être de 10,5 cm de largeur. La manchette du gant est considérée comme la partie du gant protégeant le poignet à partir du point où l'articulation du pouce rencontre le poignet. Toute protection joignant/renforçant la manchette au gant sera considérée comme faisant partie du gant plutôt que de la manchette.

La longueur maximale de la manchette doit être de 20,5 cm de longueur (ceci inclut les fixations). Toutes les mesures suivent le contour de la manchette. La distance du talon du gant le long de la poche et suivant le contour de l'intérieur de la trappe du gant jusqu'au-dessus de la trappe en « T » ne doit pas dépasser 46,0 cm. Le talon est considéré comme le point où la ligne verticale droite de la manchette rencontre le gant.

📌 Pour plus d'informations, voir l'annexe III - Equipement de hockey sur glace.

## 11.7. GANT DE BLOCAGE 7 BOUCLIER

Le gant de blocage doit être rectangulaire. Le rabat protégeant le pouce et le poignet doit être fixé au bouclier et épouser le contour du pouce et du poignet. Les arêtes surélevées ne sont autorisées sur aucune partie du gant de blocage.

Le rembourrage protecteur attaché au dos ou faisant partie du gant de blocage du gardien de but ne doit pas dépasser 20,5 cm de largeur ni plus de 38,5 cm de longueur en aucun endroit (ceci inclut les fixations). Toutes les mesures suivent le contour du dos du gant. Cette protection du pouce ne doit pas dépasser 18,0 cm de longueur à son extrémité lorsqu'elle est mesurée à partir du haut de la surface de blocage.

→ Pour plus d'informations, voir l'Annexe III – Equipement de hockey sur glace.

## 11.8. MASQUES DE PROTECTION FACIALE

Les gardiens de but doivent porter leur masque à tout moment pendant le match. Les gardiens de but doivent porter un masque de protection approuvé par l'IIHF. Un masque facial porté uniquement pour augmenter la zone d'arrêt sera considéré comme illégal.

Le masque doit être construit de manière à ce qu'un puck ne puisse pas pénétrer par les ouvertures. Les gardiens de but sont autorisés à porter un masque d'une couleur et d'un dessin différents de ceux de leurs coéquipiers. Le gardien de but remplaçant n'est pas tenu de porter son masque facial lorsqu'il traverse la glace pour retourner au banc des joueurs après la pause.

Règles et directrices spécifiques concernant la protection appropriée de la tête et du visage pour le hockey féminin et les catégories juniors masculines "moins de 20 ans" et "moins de 18 ans".

📌 Règle 102 – Équipements spécifiques au hockey féminin et 📌 Règle 202 – Équipements spécifiques au hockey junior.

📌 Pour plus d'informations, voir l'annexe III - Equipement de hockey sur glace.

## 11.9. CONTRÔLES PAR L'IIHF

Les gardiens de but ne sont pas autorisés à participer au jeu avec un équipement non conforme aux règles. Les contrôles réalisés par l'IIHF peuvent avoir lieu à tout moment, avant, pendant ou après n'importe quel match.

Les représentants de l'IIHF peuvent se procurer tout ou partie d'équipement des gardiens de but participants. Cet équipement peut être retiré dans un endroit sûr pour permettre leur mesure. Les mesures seront enregistrées et un accord de fair-play sera signé par les gardiens



# ÉQUIPEMENT

de but et les responsables équipement d'équipe appropriés. Les équipements non conformes et illégaux doivent être corrigés avant de participer à un match ou d'y être réutilisé. Si d'autres irrégularités sont découvertes lors des contrôles de suivi, l'incident sera signalé aux autorités compétentes. Le refus de soumettre l'équipement aux mesures de l'IIHF entraînera les mêmes sanctions que celles imposées à un gardien de but dont l'équipement est illégal.

## RÈGLE 12 ÉQUIPEMENT NON CONFORME

### 12.1. ÉQUIPEMENT NON CONFORME

Tous les équipements de protection, à l'exception des gants, des casques, des protège-dents, des **protections contre les blessures au cou** et des jambières des gardiens de but, doivent être portés sous le maillot. En cas de violation de cette règle, après avertissement de l'arbitre, une pénalité mineure sera infligée. Les joueurs enfreignant cette règle ne seront pas autorisés à participer au jeu tant que cet équipement n'aura pas été rectifié ou retiré. Si le joueur refuse, il se verra infliger une pénalité mineure pour « équipement non conforme » et s'il revient sur la glace sans effectuer la modification, il se verra infliger une pénalité de méconduite. Si cela se produit une troisième fois, le joueur se verra infliger une pénalité de méconduite pour le match.

### 12.2. GANTS

Un gant dont tout ou partie de la paume a été retiré ou coupée pour permettre l'utilisation de la main nue sera considéré comme un équipement non conforme et si un joueur porte un tel gant durant le jeu, une pénalité mineure lui sera infligée.

Lorsqu'une plainte est déposée en vertu de cette règle et qu'une telle plainte n'est pas retenue, une pénalité de banc mineure sera infligée à l'équipe plaignante pour avoir retardé le match.

### 12.3. COUDIÈRES

Toutes les coudières qui n'ont pas de revêtement protecteur extérieur souple en caoutchouc spongieux ou en matériau similaire d'au moins 1,5 cm d'épaisseur doivent être considérées comme des équipements dangereux.

### 12.4. FAIR PLAY

Ces règlements sur l'équipement (Section 3) sont rédigés dans un esprit de « Fair-Play ». Si à tout moment l'IIHF estime que cet esprit n'est pas respecté, l'équipement incriminé sera jugé inéligible pour le jeu jusqu'à ce qu'une commission ait statué sur son éligibilité.

### 12.5. CONTRÔLES PAR L'IIHF

Les inspections par l'IIHF peuvent avoir lieu à tout moment, avant, pendant ou après n'importe quel match

IIHF Les représentants de l'IIHF peuvent obtenir l'équipement de n'importe quel joueur des équipes participantes. Les équipements illégaux ou faisant l'objet d'une plainte doivent être corrigés avant de participer à un match. Si d'autres irrégularités sont constatées lors des contrôles de suivi, l'incident sera signalé aux autorités compétentes. Le refus de soumettre l'équipement aux mesures de l'IIHF entraînera les mêmes sanctions que celles imposées à un joueur ayant un équipement non conforme.

## RÈGLE 13 PUCK

### 13.1. DIMENSIONS

Le puck doit être fait de caoutchouc vulcanisé ou d'un autre matériau approuvé, d'une épaisseur de 2,5 cm et de 7,6 cm de diamètre, et doit peser entre 156 g et 170 g. Tous les pucks utilisés en compétition doivent être approuvés par l'IIHF. Un logo, une marque commerciale et une publicité imprimés sur le puck ne doivent pas excéder 4,5 cm de diamètre de la surface de chaque côté d'un puck ou 35 % de la surface de chaque côté du puck. Il peut y avoir une impression des deux côtés du puck.

📍 Pour plus d'informations, reportez-vous à l'Annexe III – Equipement de hockey sur glace

# ÉQUIPEMENT



## 13.2. MISE À DISPOSITION

Le comité organisateur ou l'équipe locale est responsable de la fourniture d'un nombre suffisant de pucks officiels qui doivent être conservés à l'état congelé. Cette réserve de pucks doit être conservée au banc des pénalités sous le contrôle de l'un des officiels réguliers de la table de marque ou d'un préposé spécial. Règlement sur les pucks congelés

◆ Pour plus d'informations, reportez-vous au Codes des événements de l'IIHF.

## 13.3. PUCK ILLÉGAL

Si, à quelque moment pendant le déroulement du jeu, un puck autre que celui réglementairement en jeu apparaît sur la surface de jeu, le jeu ne doit pas être arrêté mais doit se poursuivre avec le puck réglementaire jusqu'à ce que le jeu alors en cours soit terminé par un changement de possession.

## RÈGLE 14 AJUSTEMENT DE VÊTEMENTS OU DE L'ÉQUIPEMENT

### 14.1. AJUSTMENT DE VÊTEMENTS OU DE L'ÉQUIPEMENT

Le jeu ne doit pas être arrêté, ni le match retardé pour des raisons d'ajustement de tenues, d'équipement, de patins ou de crosses. La responsabilité de maintenir la tenue et l'équipement en bon état incombe au joueur.

Si des ajustements sont nécessaires, le joueur doit quitter la glace et le jeu doit continuer avec un remplaçant. Aucun délai ne sera accordé pour la réparation ou l'ajustement de l'équipement du gardien de but.

Si des ajustements sont nécessaires, le gardien de but doit quitter la glace et sa place sera immédiatement occupée par le gardien de but remplaçant.

SECTION 04

# GENRE DE PENALITÉS

# GENRE DE PÉNALITÉS

## RÈGLE 15 GENRE DE PÉNALITÉS

### 15.1. APPEL DES PÉNALITÉS

Si une infraction aux règles, qui entraînerait une pénalité mineure, de banc mineur, majeure, de méconduite ou méconduite pour le match, est commise par un joueur ou un membre du staff de l'équipe qui a le contrôle du puck, l'arbitre doit immédiatement siffler et pénaliser le joueur ou l'équipe fautive.

Si une infraction aux règles, qui entraînerait une pénalité mineure, de banc mineur, majeure, de méconduite ou de méconduite pour le match, est commise par un joueur ou un membre du staff de l'équipe qui n'a pas le contrôle du puck, l'arbitre doit lever son bras pour différer la pénalité. Lorsque l'équipe qui doit être pénalisée prend le contrôle du puck, l'arbitre siffle alors pour arrêter le jeu et attribuer la pénalité au joueur ou à l'équipe fautive.

Lorsqu'un joueur, un responsable d'équipe, un coach ou un membre du staff est renvoyé du match pour avoir enfreint les règles du jeu, celui-ci doit quitter la zone du banc des joueurs et ne peut, de quelque façon que ce soit, participer à nouveau au jeu. Cela comprend la direction de l'équipe à partir des tribunes ou par des communications radio. Toute violation doit être signalée aux autorités compétentes.

📍 Pour plus d'informations, se reporter à l'annexe IV - Aperçu des tableaux – Tableau 1.

### 15.2. PÉNALITÉ MINEURE – BUT MARQUÉ

Si une pénalité doit être appelée, qu'il s'agit d'une pénalité mineure et qu'un but est marqué dans le cours du jeu par l'équipe non fautive, la pénalité mineure ne doit pas être appelée, mais si la pénalité est une pénalité majeure, elle doit être appelée indépendamment du fait qu'un but ait été marqué ou non.

Si deux (2) pénalités mineures ou plus doivent être appelées et qu'un but est marqué par l'équipe non fautive dans le cours du jeu, le capitaine de l'équipe fautive devra désigner quelle(s) pénalité(s) mineure(s) sera (ont) purgée(s) et quelle pénalité mineure sera annulée à la suite du but marqué.

### 15.3. DOUBLE PÉNALITÉ MINEURE – BUT MARQUÉ

Lorsque la pénalité à infliger est un « Coup de tête » Règle 47, « Harponner avec le bout du manche » Règle 58, « Crosse haute » Règle 60 ou « Piquage » Règle 62, et qu'un but est marqué, les deux (2) minutes de la pénalité appropriée seront infligées au joueur fautif. Ceci sera annoncé comme une double pénalité mineure pour la faute et le joueur ne sera puni que de deux (2) minutes.

### 15.4. PÉNALITÉ - ÉQUIPE EN INFÉRIORITÉ NUMÉRIQUE – BUT MARQUÉ

Lorsqu'une équipe est en infériorité numérique à la suite d'une ou plusieurs pénalités mineures ou de banc mineure, que l'arbitre signale une autre pénalité mineure ou des pénalités contre l'équipe en infériorité numérique et qu'un but est marqué par l'équipe non fautive avant que le coup de sifflet ne soit donné par l'arbitre, alors le but doit être accordé.

La ou les pénalité(s) signalée(s) seront infligée(s) et la pénalité mineure la plus ancienne sera automatiquement terminée (règle 16 – Pénalités mineures). Les pénalités majeures seront infligées indépendamment du fait qu'un but ait été marqué ou non.

Si une pénalité mineure ou de banc mineur est signalée contre une équipe se trouvant déjà en infériorité numérique à la suite d'une pénalité majeure, mais qu'avant que le jeu ne soit arrêté pour infliger la pénalité mineure ou de banc mineur, un but est marqué par l'équipe non fautive, la pénalité mineure ou de banc mineur signalée ne doit pas être infligée et le but doit être validé.

Si une pénalité est signalée contre une équipe se trouvant déjà en infériorité numérique à la suite d'une ou plusieurs pénalités mineures ou de banc mineur, et que la pénalité signalée aurait pour conséquence l'attribution d'un tir de pénalité mais qu'avant que le jeu ne soit arrêté pour infliger le tir de pénalité, un but est marqué par l'équipe non fautive, alors, la pénalité signalée (qui aurait eu pour conséquence un tir

# GENRE DE PÉNALITÉS

de pénalité) doit être infligée comme une pénalité mineure (double mineure, majeure) et la pénalité mineure la plus ancienne sera automatiquement terminée.

🕒 Règle 16 – Pénalités mineures.

## 15.5. LIEUX D'ENGAGEMENT

Lorsque des joueurs sont pénalisés lors d'un arrêt de jeu de telle sorte qu'une ou plusieurs pénalités sont affichées sur l'horloge pour une équipe, l'engagement suivant sera effectué à l'un des deux points d'engagement situés en fond de zone de de l'équipe fautive. Il n'y a que trois (3) exceptions à cette règle :

- (I) Quand une pénalité est infligée après un but, l'engagement suivant sera effectué au centre de la glace ;
- (II) Quand une pénalité est infligée avant le début ou à la fin d'une période, l'engagement suivant sera effectué au centre de la glace;
- (III) Quand l'équipe à la défense va être pénalisée et que des joueurs à l'attaque pénètrent dans la zone d'attaque au-delà de la première tangente des cercles d'engagement de fond de zone, l'engagement suivant sera effectué en zone neutre.

L'équipe qui obtient la « supériorité numérique » aura le choix du point de la zone d'extrémité où la « mise en jeu » aura lieu pour commencer la « supériorité numérique ».

Lorsqu'une infraction à une règle a été commise par les joueurs des deux équipes dans le jeu qui a entraîné l'arrêt de jeu, la mise en jeu qui s'ensuit sera effectuée au point d'engagement le plus proche dans cette zone.

🕒 Règle 76 – Engagements.

## RÈGLE 16 PÉNALITÉ MINEURE

### 16.1. PÉNALITÉ MINEURE

Pour une pénalité mineure, tout joueur, excepté le gardien de but, sera exclu de la glace pendant deux (2) minutes, et ne peut en aucun cas être substitué sur la glace durant cette période.

### 16.2. INFÉRIORITÉ NUMÉRIQUE

«Infériorité numérique» signifie qu'une équipe possède moins de joueurs sur la glace que son adversaire au moment où un but est marqué. La pénalité mineure ou de banc mineur qui se termine automatiquement (après un but) est celle avec le moins de temps restant affiché sur l'horloge. En cas de pénalités mineures coïncidences des deux équipes, cela ne crée pas de situation d'infériorité numérique - voire règle 19 - pénalités coïncidentes.

Si une équipe est en infériorité numérique suite à une ou plusieurs pénalités mineures ou de banc mineur et qu'un but est marqué par l'équipe adverse, la première pénalité mineure sera automatiquement terminée. Cette règle doit aussi s'appliquer lorsqu'un but est accordé. Cette règle ne s'applique pas lorsqu'un but est marqué suite à un tir de pénalité (le ou les joueurs pénalisés de l'équipe fautive ne doivent pas sortir du banc des pénalités après qu'un but soit marqué sur un « tir de pénalité ») :

- (I) L'équipe reçoit-elle un but en infériorité numérique?
- (II) L'équipe a-t-elle au moins une pénalité mineure au tableau?

Si ces deux critères sont remplis, la pénalité avec le moins de temps restant affiché sur l'horloge sera terminée, sauf dans le cas de pénalités coïncidentes.

🕒 Pour plus d'informations, se référer à l'annexe IV - Table des matières – Tableaux 14.

# GENRE DE PÉNALITÉS

Quand les pénalités mineures simultanées de deux joueurs de la même équipe se terminent au même temps, le capitaine de cette équipe devra désigner à l'arbitre lequel des deux joueurs retournera sur la glace en premier et l'arbitre informera le responsable des pénalités de la table de marque.

## 16.3. INFRACTIONS

Une liste des infractions pouvant entraîner une pénalité mineure figure dans le tableau 2.

📌 pour plus d'informations, se référer à l'annexe IV - Table de matières – Tableau 2.

## RÈGLE 17 PÉNALITÉ DE BANC MINEUR

### 17.1. PÉNALITÉ DE BANC MINEURE

Une pénalité de banc mineure a pour conséquence de retirer de la glace un joueur de l'équipe fautive pour une durée de deux (2) minutes. N'importe quel joueur, à part le gardien, peut être désigné par le coach par l'intermédiaire du capitaine pour effectuer la pénalité. Le joueur désigné doit alors se rendre au banc des pénalités pour effectuer la pénalité au même titre qu'une pénalité mineure contre lui.

### 17.2. INFÉRIORITÉ NUMÉRIQUE

Explication "d'infériorité numérique":

📌 Règle 16.2 – Infériorité numérique.

### 17.3. INFRACTIONS

Une liste des infractions pouvant entraîner une pénalité de banc mineure figure dans le tableau 3.

📌 Pour plus d'informations, se référer à l'Annexe IV - Tableaux récapitulatifs - Tableau 3.

## RÈGLE 18 DOUBLE-PÉNALITÉ MINEURE

### 18.1. DOUBLE-MINOR PENALTY

Pour une double pénalité mineure, tout joueur, autre que le gardien de but devra être exclu de la glace pour quatre (4) minutes durant lesquelles aucun remplacement ne sera autorisé.

### 18.2. INFÉRIORITÉ NUMÉRIQUE

Lorsqu'une double pénalité mineure a été signalée par l'arbitre et que l'équipe non fautive marque un but entre-temps, une (1) des pénalités mineures devra être annulée et le joueur pénalisé devra purger les deux (2) minutes restantes de la double pénalité mineure. La pénalité sera annoncée comme une double pénalité mineure mais seulement deux (2) minutes seront affichées sur le tableau d'affichage.

Explication «infériorité numérique» :

📌 Règle 16.2 – Infériorité numérique.

### 18.3. INFRACTIONS

Une liste des infractions qui peuvent résulter en une double pénalité mineure est présentée dans le tableau

Pour plus d'informations, se référer à l'Annexe IV - Tableaux récapitulatifs – Tableau 4.

### 18.4. VÉRIFICATION VIDÉO DES DOUBLES PÉNALITÉS MINEURES POUR CROSSE HAUTE

Les arbitres auront la possibilité de revoir toutes les phases de jeu ayant entraîné une double pénalité mineure pour « Crosse Haute » dans le but de, 1 confirmer la décision sur la glace ou 2 d'annuler leur décision sur la glace. Ces consultations seront effectuées exclusivement par le ou les arbitres sur la glace, en consultant les juges de lignes du match, le cas échéant, à l'aide de la technologie (par exemple, une tablette portable, un écran d'ordinateur, une télévision) spécifiée et décrites dans la règle.

📌 Règle 38.5 – Procédure de consultation vidéo.

# GENRE DE PÉNALITÉS

La communication entre l'opération de contrôle vidéo et les officiels sur la glace se limite au contact entre l'Analyste révision vidéo en contrôle vidéo approprié et l'arbitre pour s'assurer que l'arbitre reçoit toutes les vidéos qu'il pourrait demander, ainsi que les angles de reprise appropriés dont il pourrait avoir besoin pour examiner la décision de pénalité.

Aucun autre contact ou consultation ne sera autorisé à l'exception de celui entre les arbitres et le centre d'opération vidéo. Les arbitres devront suivre uniquement deux options après consultation vidéo :

- (I) confirmer la double pénalité mineure, ou
- (II) annuler la sanction appelée.

Note: Cette règle ne s'applique que dans certains championnats IIHF.

🔗 Pour plus d'information, se référer à l'Annexe V – Équipements techniques

📄 < Pour plus d'information, se référer au Règlement sportif de l'IIHF.

## RÈGLE 19 PÉNALITÉS COÏNCIDENTES

### 19.1. PÉNALITÉS MINEURES COÏNCIDENTES

Lorsque des « Pénalités Mineures Coïncidentes » ou des « Pénalités Mineures Coïncidentes de même durée » sont infligées à des joueurs des deux équipes, les joueurs pénalisés doivent prendre place immédiatement au banc des pénalités et ne doivent pas le quitter avant le premier arrêt de jeu suivant l'expiration de leur pénalité respective. Lorsque des gardiens sont impliqués:

🔗 Règle 27.1 – Pénalités spécifiques au gardien de but.

Une substitution immédiate sur la glace doit être appliquée pour un « nombre égal de pénalités mineures », ou pour « pénalités mineures coïncidentes de même durée » pour chaque équipe pénalisée, et ces pénalités ayant entraîné une substitution ne doivent pas être prises en compte dans l'application d'une situation de la règle sur les pénalités différées > [Règle 26 – Pénalités Différées](#)

Lorsque de multiples pénalités sont infligées aux deux équipes, le « nombre égal de pénalités mineures et pénalités majeures » doivent être substituées en utilisant la règle des pénalités coïncidentes et tout différentiel de temps de pénalités doit être purgé de manière normale et affiché correctement au tableau d'affichage – voir Règle 19.5 – Application de la règle des pénalités coïncidentes.

S'il n'y a pas de différentiel de temps de pénalités, tous les joueurs doivent purger leur temps de pénalité, mais ne pourront revenir sur la glace qu'après le premier arrêt de jeu suivant l'expiration de leur pénalité respective. Pour les pénalités qui se prolongent ou sont infligées pendant la prolongation : voir > [Règle 84 – Prolongation](#).

→ Pour plus d'information, se référer à l'Annexe IV – Tableau d'ensemble – Tableau 17 et 18.

### 19.2. PÉNALITÉS MAJEURES COÏNCIDENTES

Lorsque des « pénalités majeures coïncidentes » ou des « pénalités coïncidentes de même durée », incluant des pénalités majeures et/ou des pénalités de match, sont infligées à des joueurs des deux équipes, les joueurs ayant reçu une pénalité majeure doivent prendre place immédiatement au banc des pénalités et ne doivent pas le quitter avant le premier arrêt de jeu suivant l'expiration de leur pénalité respective.

# GENRE DE PÉNALITÉS

Une substitution immédiate sur la glace doit être appliquée pour un « nombre égal de pénalités majeures », ou pour « pénalités coïncidentes de même durée » incluant des pénalités majeures pour chaque équipe pénalisée, et ces pénalités ayant entraîné une substitution ne doivent pas être prises en compte dans l'application d'une situation de pénalité différée.

## 🔗 Règle 26 – Pénalités différées.

Dans ces situations, si un ou plusieurs joueurs a (ont) reçu une pénalité de méconduite pour le match additionnelle à leur pénalité majeure, aucun substitut n'est nécessaire au banc des pénalités.

### 19.3. CINQ DERNIÈRES MINUTES ET PROLONGATION

Pendant les cinq (5) dernières minutes du temps réglementaire, ou à n'importe quel moment de la prolongation, lorsqu'une pénalité mineure (ou une double mineure) est infligée à un joueur de l'équipe A, et qu'une pénalité majeure est infligée à un joueur de l'équipe B sur le même arrêt de jeu, le différentiel de trois (3) minutes (ou d'une (1) minute) doit être purgé immédiatement comme une pénalité majeure.

Ceci est également applicable si d'autres pénalités coïncidentes supplémentaires sont substituées entre elles, laissant l'exemple mentionné ci-dessus. Le joueur pénalisé ou son substitut doit alors se rendre immédiatement au banc des pénalités.

Le différentiel sera enregistré au tableau d'affichage comme trois (3) minutes ou une (1) minute de pénalité, et purgé de la même manière qu'une pénalité majeure. Cette règle doit être appliquée quelles que soient les forces en présence des deux équipes sur la glace au moment de l'arrêt de jeu consécutif à ces décisions.

### 19.4. APPLICATION DE LA RÈGLE DES PÉNALITÉS COÏNCIDENTES

Quand de multiples pénalités sont infligées aux deux équipes sur le même arrêt de jeu, l'arbitre doit utiliser les règles suivantes pour déterminer les forces en présence sur la glace pour les deux équipes :

- (I) Annuler le plus de pénalités majeures
- (II) Annuler le plus de pénalités mineures, de banc mineur et de doubles pénalités mineures possibles

→ Pour plus d'information, consulter l'Annexe IV – Tableaux d'ensemble – Tableau 15.

## RÈGLE 20 PÉNALITÉ MAJEURE

### 20.1. PÉNALITÉ MAJEURE

Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui commet une faute physique et qui met imprudemment en danger son adversaire de telle manière qu'à la discrétion de l'arbitre ce joueur ne serait pas suffisamment sanctionné par une pénalité mineure ou une double pénalité mineure. La notion de mise en danger imprudente doit être basée sur la sévérité de l'infraction, la puissance du contact, le degré de violence et le caractère généralement ou la répréhensible.

Pour sa première (1ère) pénalité majeure au cours du même match, le fautif, à l'exception du gardien de but doit être exclu de la glace pour cinq (5) minutes sans qu'aucune substitution ne soit possible.

Lorsqu'un même joueur est sanctionné d'une pénalité majeure et d'une pénalité mineure au même moment, la pénalité majeure sera purgée en premier par le joueur pénalisé (ou par le substitut pour le gardien de but) sauf si → la Règle 19.2 – Pénalité majeure coïncidente s'applique, auquel cas la pénalité mineure sera enregistrée et commencera en premier.



# GENRE DE PÉNALITÉS

## 20.2. INFÉRIORITÉ NUMÉRIQUE

Même si une pénalité majeure entraîne une infériorité numérique, le joueur pénalisé purgeant sa pénalité majeure ne peut quitter le banc des pénalités si l'équipe adverse marque un but. Le joueur doit effectuer l'intégralité de sa pénalité majeure avant d'être autorisé à quitter le banc des pénalités.

## 20.3. SUBSTITUTION

Lorsqu'un joueur a été sanctionné d'une pénalité majeure et a été exclu du match ou qu'il est blessé, l'équipe fautive doit placer immédiatement un substitut au banc des pénalités. Il peut légalement quitter le banc des pénalités à l'expiration de la pénalité majeure.

## 20.4. PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH AUTOMATIQUE

Une pénalité de méconduite pour le match automatique doit être infligée à tout joueur qui reçoit une deuxième pénalité majeure, ou une deuxième pénalité de méconduite dans le même match. Une pénalité de méconduite pour le match automatique doit également être infligée lorsqu'un joueur sanctionné d'une pénalité majeure pour toute faute listée dans les Tableaux de Références.

Quand une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique ont été infligées, le joueur doit être exclu du reste de la rencontre, mais une substitution sur la glace est possible à l'expiration des cinq (5) minutes de pénalité

📍 Pour plus d'information, consulter l'Annexe IV – Tableaux d'ensemble – Tableau 6.

## 20.5. INFRACTIONS

Les tableaux 5, 6 et 7 présentent une liste des infractions pouvant donner lieu à une pénalité majeure.

📍 Pour plus d'information, consulter l'Annexe IV – Tableaux d'ensemble – tableau 5, 6 et 7.

## 20.6. VÉRIFICATION VIDÉO SUR LA GLACE DES PÉNALITÉS MAJEURES

Les arbitres doivent consulter la vidéo pour toute phase de jeu ayant entraîné une pénalité majeure dans le but de confirmer (ou modifier) leur décision initiale sur la glace. Exception à cette règle : les situations relevant de la règle 46 - Bagarre ne peuvent être examinées que si elles tombent sous le coup de la règle 46.5 - Pointeur dangereux - "Sucker puncher". Aucune autre situation relevant de la règle 46 - Bagarre ne peut être réexaminée.

Ces consultations doivent être exclusivement conduites par les arbitres et juges de lignes du match, en utilisant la méthodologie et la technologie (par exemple, une tablette portable, un écran d'ordinateur, une télévision) spécifiées et décrites dans :

→ Règle 38.5 – Procédure de consultation vidéo.

La communication entre le centre d'opération vidéo et les arbitres sur la glace doit se limiter à déterminer le bon interlocuteur entre les arbitres et les consultants vidéo, pour s'assurer que les arbitres reçoivent toutes les images possibles, ainsi que les angles de vue appropriés dont ils ont besoin pour revoir la situation de pénalité.

Aucun autre contact ou consultation ne sera autorisé à l'exception de celui entre les arbitres et le centre d'opération vidéo.

Les arbitres devront suivre uniquement deux options après consultation vidéo :

- (I) confirmer la pénalité majeure, ou
- (II) réduire cette pénalité majeure originelle pour une sanction moins forte pour la même infraction
- (III) l'annulation pure et simple de la pénalité majeure initiale.

Note : Cette règle ne s'applique que dans certains championnats IIHF.

📍 Pour plus d'information, consulter l'Annexe V – Exigences techniques.

□ Pour plus d'information voir les règlements sportifs de l'IIHF

# GENRE DE PÉNALITÉS

## 20.7. RAPPORTS

Un rapport aux autorités compétentes doit être rédigé pour décrire toute pénalité majeure et les circonstances entourant celle-ci immédiatement après le match.

## RÈGLE 21 ACTION DANGEREUSE

---

### 21.1. PÉNALITÉ MAJEURE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

Une pénalité majeure assortie automatiquement d'une pénalité de méconduite pour le match sera infligée à tout joueur qui commet une action qui n'est pas couverte par les règles de jeu et qui, de l'avis de l'arbitre, met en danger toute personne impliquée dans le match.

### 21.2. MESURES DISCIPLINAIRES

Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent, à leur discrétion, appliquer des mesures disciplinaires supplémentaires.

Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

## RÈGLE 22 PÉNALITÉS DE MÉCONDUITE

---

### 22.1. PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE

Dans le cas de pénalité de méconduite infligée à n'importe quel joueur à l'exception du gardien de but, le joueur sera expulsé du jeu pour une durée de dix (10) minutes. Une substitution immédiate sur la glace du joueur pénalisé est autorisée. Un joueur pénalisé pour méconduite ne pourra quitter le banc des pénalités qu'au premier arrêt de jeu suivant l'expiration de sa pénalité. Une pénalité de méconduite pour le match automatique sera infligée à tout joueur qui reçoit une seconde (2<sup>de</sup>) pénalité de méconduite dans le même match.

### 22.2. PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE – GARDIEN

Si un gardien sur la glace reçoit une pénalité de méconduite, cette pénalité doit être purgée par un autre joueur de son équipe qui était sur la glace au moment de l'infraction. Ce joueur doit être désigné par le coach de l'équipe fautive par l'intermédiaire du capitaine

### 22.3. INFÉRIORITÉ NUMÉRIQUE

Un joueur purgeant une pénalité de méconduite n'entraîne d'infériorité numérique à l'encontre de son équipe sauf s'il reçoit une pénalité mineure ou majeure en plus de sa pénalité de méconduite.

Lorsqu'un joueur reçoit une pénalité mineure et une pénalité de méconduite au même moment, l'équipe pénalisée doit immédiatement envoyer un substitut au banc des pénalités pour purger la pénalité mineure. Si l'équipe adverse marque un but pendant cette pénalité mineure, celle-ci doit se terminer (sauf si

→ Règle 15.4. Pénalité – but marqué en infériorité numérique s'applique) et la pénalité de méconduite du joueur initialement pénalisé doit immédiatement débiter

Lorsqu'un joueur reçoit une pénalité majeure et une pénalité de méconduite en même temps, l'équipe pénalisée doit immédiatement placer un joueur remplaçant au banc des pénalités et aucun remplaçant du joueur pénalisé n'est autorisé à entrer en jeu, sauf depuis le banc des pénalités.

### 22.4. RAPPORT

Toute pénalité de méconduite infligée pour incorrection envers les officiels doit faire l'objet d'un rapport aux autorités compétentes.

# GENRE DE PÉNALITÉS

## 22.5. INFRACTIONS

Une liste des infractions pouvant donner lieu à une pénalité de méconduite est disponible dans le tableau 9.

🕒 Pour plus d'information consulter l'annexe IV – Tableau d'ensemble – Tableau 9.

## RÈGLE 23 PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

### 23.1. PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

Une pénalité de méconduite pour le match entraîne l'exclusion du joueur pour le reste du match, mais un substitut est autorisé à remplacer le joueur exclu. Vingt (20) minutes sont enregistrées à l'encontre du joueur pénalisé d'une méconduite pour le match.

### 23.2. MESURES DISCIPLINAIRES

Un joueur, un coach ou un officiel d'équipe pénalisé d'une pénalité de méconduite pour le match doit faire l'objet d'un rapport aux autorités compétentes qui auront tout pouvoir pour imposer des mesures disciplinaires supplémentaires.

[Règle 28 - Mesures disciplinaires supplémentaires.](#)

□ Pour plus d'informations, se référer au Code disciplinaire de l'IIHF.

### 23.3. MESURES DISCIPLINAIRES – CATÉGORIE GÉNÉRALE

La procédure appropriée est décrite dans le Code disciplinaire de l'IIHF.

□ Pour plus d'informations, se référer au Code disciplinaire de l'IIHF.

### 23.4. MESURES DISCIPLINAIRES – INCORRECTION ENVERS LES OFFICIELS

La procédure appropriée est décrite dans le Code disciplinaire de l'IIHF.

□ Pour plus d'informations, se référer au Code disciplinaire de l'IIHF.

### 23.5. MESURES DISCIPLINAIRE – FAUTES DE CROSSE

La procédure appropriée est décrite dans le Code disciplinaire de l'IIHF.

□ Pour plus d'informations, se référer au Code disciplinaire de l'IIHF.

### 23.6. MESURES DISCIPLINAIRE – FAUTES PHYSIQUES

La procédure appropriée est décrite dans le Code disciplinaire de l'IIHF.

□ Pour plus d'informations, se référer au Code disciplinaire de l'IIHF.

### 23.7. PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH AUTOMATIQUE

🕒 [Règle 20.4 – Pénalité de méconduite pour le match automatique.](#)

### 23.8. AUTRES INFRACTIONS – POUVANT ENTRAÎNER UNE PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

Une liste des infractions pouvant entraîner une pénalité de méconduite pour le match peut être consultée dans le tableau 10. En complément, la liste d'infractions suivante peut également conduire à une pénalité de méconduite pour le match :

- (I) Interférer avec un spectateur ou le frapper.
- (II) Insultes, injures racistes ou remarques à caractère sexuel.
- (III) Cracher, étaler du sang sur un adversaire ou un spectateur.
- (IV) Mordre un adversaire ou un spectateur

# GENRE DE PÉNALITÉS

Tout joueur ou personnel d'équipe qui interfère avec les spectateurs, est impliqué dans une altercation avec un spectateur, ou lance n'importe quel objet sur un spectateur, sera automatiquement sanctionné d'une Pénalité de Méconduite pour le Match et l'arbitre devra rapporter toutes ces infractions aux autorités compétentes qui auront tout pouvoir pour imposer des mesures disciplinaires supplémentaires.

→ Pour plus d'informations, se référer à l'annexe IV - Aperçu des Tableaux - Tableau 10.

## RÈGLE 24 TIR DE PÉNALITÉ

### 24.1. TIR DE PÉNALITÉ

Un tir de pénalité est accordé afin de rétablir une opportunité de but perdue à la suite d'une faute commise par l'équipe fautive, et ce, en tenant compte des paramètres décrits dans cette règle.

### 24.2. PROCÉDURE

L'arbitre doit annoncer le motif de l'attribution d'un tir de pénalité et doit annoncer à la table de marque le joueur de champ éligible au tir de pénalité. Le puck est alors placé sur le point d'engagement central. Le joueur qui effectuera le tir de pénalité jouera le puck, sur instruction de l'arbitre via un coup de sifflet, depuis ce point et tentera de marquer le but.

Le puck doit être maintenu en mouvement vers la ligne de but adverse et une fois qu'il est tiré, le jeu doit être considéré comme terminé. Aucun but ne peut être marqué sur un rebond de quelque nature que ce soit (à l'exception d'un rebond sur le poteau de but ou la barre transversale, puis du gardien de but et ensuite directement dans le but), et une fois que le puck franchit la ligne de but ou s'arrête complètement, le « tir de pénalité » sera considéré comme terminé.

Le mouvement de type « lacrosse » dans lequel un joueur de champ transporte le puck sur la palette de sa crosse et le « frappe » à l'intérieur du but, doit être autorisé à condition que le puck ne soit, à aucun moment, levé au-delà de la hauteur des épaules et que lorsqu'il retombe, le puck ne soit pas au-delà de la hauteur de la barre transversale.

#### Règle 80.1 – Crosse haute.

Le mouvement de type « spin-o-rama » dans lequel un joueur de champ effectue une rotation de 360° alors qu'il approche du but n'est pas autorisé. Si un joueur effectue un tel mouvement pendant le « Tir de Pénalité », le tir doit être arrêté par l'arbitre et aucun but n'en résultera.

Seul un gardien de but ou un gardien de but remplaçant est autorisé à occuper le poste de gardien de but lors d'un tir de pénalité.

Le gardien de but doit rester dans son territoire de but jusqu'à ce que le joueur de champ ait touché le puck.

Si le gardien de but de l'équipe pénalisée a été retiré de la glace avant le "tir de pénalité" pour remplacer un autre joueur, le gardien de but peut revenir sur la glace avant que le "tir de pénalité" ne soit effectué.

L'équipe contre qui le tir de pénalité est infligé peut remplacer son gardien de but pour défendre le tir de pénalité, mais le gardien de but remplaçant devra continuer de jouer jusqu'au prochain arrêt de jeu.

Pendant l'exécution du tir de pénalité, les joueurs de chaque équipe doivent se tenir sur les côtés de la patinoire devant leur propre banc de joueurs.

### 24.3. JOUEUR DÉSIGNÉ

Dans tous les cas où un « Tir de Pénalité » a été accordé, le « Tir de Pénalité » doit être effectué par un joueur de champ non pénalisé sélectionné par l'entraîneur ou le capitaine de l'équipe non fautive. Cette sélection doit être signalée à l'arbitre et ne peut pas être modifiée.

# GENRE DE PÉNALITÉS

## 24.4. INFRACTIONS PENDANT LE «TIR DE PÉNALITÉ»

Si le gardien de but quitte son territoire de but avant que le joueur effectuant le « Tir de Pénalité » touche le puck, ou commet une faute, l'arbitre doit laisser le « tir de pénalité » être effectué.

Si le « tir de pénalité » échoue, l'arbitre permettra d'effectuer à nouveau le « Tir de Pénalité ». Lorsqu'une infraction méritant une pénalité mineure est commise par le gardien pendant le « Tir de Pénalité » causant son échec, aucune pénalité ne sera attribuée mais l'arbitre doit laisser le « Tir de Pénalité » être effectué à nouveau.

Si un gardien commet une seconde (2<sup>de</sup>) infraction et que le « Tir de Pénalité » échoue, il se verra infliger une pénalité de méconduite et l'arbitre laissera le « Tir de Pénalité » être effectué à nouveau.

Une troisième (3<sup>e</sup>) infraction impliquera l'attribution d'une pénalité de méconduite pour le match au gardien de but, et un but sera accordé. Lorsqu'une pénalité majeure est commise par le gardien causant l'échec du tir, l'arbitre laissera le « Tir de Pénalité » être effectué à nouveau et les pénalités appropriées seront infligées au gardien.

Le Gardien de but peut essayer d'arrêter le « Tir de pénalité » de n'importe quelle façon, excepté en jetant sa crosse ou tout autre objet, enlève délibérément son casque et/ou son masque de protection ou en déplaçant délabrement le but, auquel cas un but sera accordé.

Durant le « Tir de pénalité », si le gardien de but, en essayant de faire un arrêt, déplace le but accidentellement, l'arbitre doit prendre l'une des décisions suivantes:

- (I) Accorder un but s'il estime que le joueur aurait marqué dans la zone normalement occupée par le but s'il n'avait pas été délogé
- (II) Permettre au « Tir de Pénalité » d'être tiré à nouveau si le joueur n'a pas marqué ou s'il n'est pas possible de déterminer si le puck serait rentré dans la zone normalement occupée par le filet.
- (III) Si le but est délogé après que le puck a franchi la ligne de but mettant alors fin au « Tir de Pénalité », les points ci-dessus ne s'appliquent pas, le "tir de pénalité" est terminé.

Si, durant l'exécution d'un « Tir de Pénalité », un joueur, un entraîneur ou un membre de l'équipe adverse interfère avec le joueur effectuant le « Tir de Pénalité » ou le distrait et, en raison de cette action, le « Tir de Pénalité » échoue, une seconde (2<sup>de</sup>) tentative sera permise.

L'arbitre infligera une pénalité de banc mineure à l'équipe fautive et, si un joueur sur le banc est responsable, une pénalité de méconduite sera infligée au joueur responsable. Lorsqu'un entraîneur ou un membre non joueur de l'équipe est coupable d'un tel acte, une pénalité de méconduite pour le match sera infligée à la personne responsable et l'action sera signalée aux autorités compétentes pour d'éventuelles mesures disciplinaires supplémentaires.

Si, durant l'exécution d'un « Tir de Pénalité », un joueur, un gardien de but, un entraîneur ou un membre de l'équipe qui effectue le « Tir de Pénalité » interfère avec le gardien défendant le « Tir de Pénalité » ou le distrait et, en raison de cette action, le « Tir de Pénalité » est réussi, l'arbitre ne doit pas accorder de but et doit infliger une pénalité de banc mineure à l'équipe fautive.

Si, durant l'exécution d'un « Tir de Pénalité », un spectateur lance n'importe quel objet sur la glace qui, de l'avis de l'arbitre, interfère avec le joueur effectuant le « Tir de Pénalité » ou avec le gardien de but défendant le « Tir de Pénalité », l'arbitre doit permettre que le « Tir de Pénalité » soit effectué à nouveau. Pour les incidents impliquant des mesures de crosse, se référer à :

→ Règle 10.5 Mesure de crosse et → Règle 10.6 Mesure de crosse - Avant un tir de pénalité.

# GENRE DE PÉNALITÉS

## 24.5. LIEU D'ENGAGEMENT

Si un but est marqué lors d'un « Tir de Pénalité », le puck doit être engagé au centre de la glace. Si aucun but n'est marqué, le puck doit être engagé à l'un des points d'engagement dans la zone où le « Tir de Pénalité » a été tenté, sauf lorsqu'une autre règle dicte que l'emplacement de l'engagement devrait être à un autre endroit, comme, lorsque les joueurs à l'attaque sont descendus au-delà de la ligne des cercles en zone d'attaque ou lorsque l'équipe à l'attaque a été pénalisée en même temps.

🕒 Règle 76.2 - Lieu d'engagement.

## 24.6. RÉSULTAT

Si un but est marqué lors d'un « Tir de Pénalité », une pénalité supplémentaire ne sera pas infligée au joueur ou au gardien fautif, à moins que l'infraction pour laquelle le « Tir de Pénalité » a été accordé soit une pénalité majeure ou de méconduite, et dans ce cas la pénalité appropriée sera infligée.

Si l'infraction pour laquelle le « Tir de Pénalité » a été accordé a normalement entraîné une pénalité mineure, alors, peu importe l'issue du « Tir de Pénalité », aucune autre pénalité mineure ne sera purgée.

Si l'infraction pour laquelle le « Tir de Pénalité » a été accordé avait normalement entraîné une double pénalité mineure, ou si l'équipe fautive se voit attribuer une pénalité mineure supplémentaire sur la même action de jeu, la première pénalité mineure n'est pas infligée puisque le « Tir de Pénalité » a été attribué pour rétablir l'opportunité perdue de marquer. La seconde pénalité mineure sera infligée et purgée, peu importe si le « Tir de Pénalité » donne lieu à un but. Cela sera annoncé comme une double pénalité mineure pour la faute appropriée et le joueur ne purgera que deux (2) minutes.

Aucune pénalité n'expire lorsqu'un but est inscrit contre une équipe lors d'un « Tir de Pénalité ».

Si deux (2) « Tir de Pénalité » sont attribués à la même équipe durant le même arrêt de jeu (deux (2) fautes distinctes sur deux (2) joueurs distincts), un seul (1) but peut être marqué ou attribué sur un même arrêt de jeu. Si le premier « Tir de Pénalité » donne lieu à un but, le second « Tir de Pénalité » ne sera pas effectué mais la pénalité appropriée sera infligée et purgée pour l'infraction commise.

## 24.7. CHRONOMÉTRAGE

Si la faute ayant causé le « Tir de Pénalité » a lieu durant le temps de jeu effectif, le « Tir de Pénalité » sera accordé et tiré immédiatement de manière normale malgré n'importe quel retard occasionné par un coup de sifflet tardif de l'arbitre pour permettre au jeu de continuer jusqu'à ce que l'équipe attaquante ait perdu la possession du puck au profit de l'équipe défensive, retard qui entraînerait l'expiration du temps de jeu réglementaire de n'importe quelle période.

Le temps nécessaire pour effectuer le « Tir de Pénalité » ne doit pas être compté dans le temps de jeu réglementaire ou la prolongation.

## 24.8. INFRACTION

Un « Tir de Pénalité » devrait être accordé à l'équipe non fautive lorsqu'un joueur, dans la zone neutre ou dans la zone d'attaque, en « contrôle » du puck (ou qui pourrait obtenir « la possession et le contrôle » du puck) qui n'a aucun adversaire à passer à part le gardien, est victime d'une faute par-derrière, empêchant ainsi une opportunité raisonnable de marquer un but.

Néanmoins, l'arbitre ne devra pas arrêter le jeu tant que l'équipe à l'attaque n'a pas perdu la « possession » du puck.

L'intention de cette règle est de redonner une « opportunité raisonnable de marquer un but » qui a été perdue. Si, cependant, le joueur victime de la faute a la possibilité de retrouver et d'obtenir une « opportunité raisonnable de marquer un but » (ou un coéquipier a la possibilité d'avoir une « opportunité raisonnable de marquer un but »), le « Tir de Pénalité » ne sera pas accordé mais la pénalité appropriée devra être signalée et appelée si un but n'est pas marqué.

« Contrôler le puck » signifie l'action de diriger le puck avec la crosse, la main ou le pied.

# GENRE DE PÉNALITÉS

Il y a quatre (4) conditions spécifiques qui doivent être remplies pour que l'arbitre accorde un « Tir de Pénalité » à un joueur victime d'une faute par-derrière:

- (I) L'infraction doit avoir lieu en zone neutre ou en zone d'attaque (c.-à-d. au-delà de la ligne bleue du porteur du puck)
- (II) L'infraction doit avoir été « commise par-derrière » (à l'exception d'une faute commise de face par le gardien de but sur une situation d'échappée)
- (III) Le joueur en « possession et contrôle » (ou, selon l'arbitre, « qui aurait clairement obtenu la possession et le contrôle » du puck) doit avoir été « privé d'une chance raisonnable de marquer ». Le fait que le joueur ait pu tirer n'élimine pas automatiquement cette action des critères de considération des « Tir de Pénalité ». Si la faute a été « commise par-derrière » et que le joueur a été « privé d'une occasion plus que raisonnable de marquer » en raison de la faute, le « Tir de Pénalité » doit être accordé
- (IV) Le joueur en « possession et contrôle » ou, selon l'arbitre, « qui aurait clairement obtenu la possession et le contrôle » du puck, ne doit avoir aucun joueur adverse entre lui et le gardien de but.

Si, selon l'opinion de l'arbitre un joueur initie un contact avec le puck avant de faire trébucher son adversaire, le « Tir de Pénalité » ne sera pas accordé, mais une pénalité mineure pour faire trébucher sera appelée.

Il est à noter que si le joueur à l'attaque parvient à contourner le gardien de but et qu'il n'y a aucun joueur à la défense entre lui et le but ouvert, et qu'une faute est commise par-derrière par le gardien ou un autre joueur à la défense, le but ne peut pas être accordé tant que le gardien est sur la glace. Un « Tir de Pénalité » devra être appelé

→ Pour une liste des infractions qui se soldent par l'attribution d'un tir de pénalité, se référer à l'Annexe IV - Aperçu des tableaux - Tableau 11

## RÈGLE 25 BUT AUTOMATIQUE

### 25.1. BUT AUTOMATIQUE

Un but automatique sera accordé à l'équipe offensive lorsque l'équipe adverse aura retiré son gardien de but de la glace, et qu'un attaquant ayant le « contrôle et la possession du puck » (ou « aurait obtenu ce contrôle et la possession ») dans la zone neutre ou d'attaque, sans joueur adverse entre lui et le but opposé, et qu'il est « empêché de marquer » par une faute commise par l'équipe défensive alors que le gardien est en dehors de la glace.

📍 Règle 25.3 – Infractions lorsque le gardien de but est en dehors de la glace

### 25.2. INFRACTIONS – LORSQUE LE GARDIEN DE BUT EST SUR LA GLACE

Un but automatique sera accordé lorsqu'un attaquant avec une « opportunité imminente de marquer » sera empêché de marquer par un défenseur ou un gardien de but en déplaçant leur cage, soit volontairement, soit involontairement et qu'il peut être déterminé que le puck serait entré dans le but si celui-ci avait été dans une position normale.

📍 Règle 63.7 – But automatique.

### 25.3. INFRACTIONS – LORSQUE LE GARDIEN DE BUT EST EN DEHORS DE LA GLACE

Si, lorsque le gardien de but adverse a été retiré de la glace, un joueur en contrôle du puck (ou qui aurait pu obtenir la possession et le contrôle du puck) dans la zone neutre ou la zone d'attaque est victime d'un trébucher ou d'une autre faute alors qu'il n'y a pas d'adversaire entre lui et le but adverse, empêchant ainsi une occasion raisonnable de marquer, l'arbitre interrompra immédiatement le jeu et accordera un but à l'équipe attaquante.

Une liste d'infractions entraînant un but automatique lorsque le gardien a été remplacé par un joueur de champs est présentée dans le tableau 12.

# GENRE DE PÉNALITÉS

🕒 Pour plus d'information, se référer à l'Annexe IV – Tableau d'ensemble – Tableau 12

## 25.4. INFRACTIONS – PENDANT L'EXÉCUTION D'UN TIR DE PÉNALITÉ

Un but sera accordé lorsque le gardien tente de stopper un tir de pénalité et jetant sa crosse ou tout objet vers le joueur exécutant le tir, ou en déplaçant sa cage (volontairement ou involontairement) ou retirant son masque pour forcer une interruption.

🕒 Règle 63.7 – But automatique.

## RÈGLE 26 PÉNALITÉS DIFFÉRÉES

### 26.1. PÉNALITÉS DIFFÉRÉES

Si un troisième (3e) joueur d'une équipe est pénalisé alors que deux (2) joueurs de son équipe purgent déjà chacun une pénalité affichée, le temps de la pénalité du troisième (3e) joueur ne commencera à décompter qu'à l'expiration de la pénalité de l'un des deux joueurs déjà punis. Ce troisième (3e) joueur sanctionné doit se rendre immédiatement au banc des pénalités. Il doit être substitué sur la glace de sorte à maintenir une présence sur la glace qui ne peut être de moins de trois (3) joueurs de champ par équipe.

Lorsque les pénalités de deux (2) joueurs de la même équipe se terminent en même temps, le Capitaine de cette équipe doit signifier à l'arbitre quel joueur retournera sur la glace en premier, et l'arbitre prévient l'officiel du banc des pénalités. (Ceci permet de faire sortir le bon joueur du banc des pénalités lorsque l'équipe opposée marque un but en situation de « jeu de puissance »).

### 26.2. FIN DES PÉNALITÉS

Lorsqu'une équipe a trois (3) joueurs pénalisés au même moment et que, en raison de la règle des pénalités différées un substitut remplace le troisième (3e) joueur fautif sur la glace, aucun des joueurs pénalisés ne peut retourner sur la glace avant que le jeu n'ait été arrêté.

Lorsque le jeu a été arrêté, le joueur dont la pénalité a complètement expiré peut revenir sur la glace. Pendant le jeu, l'officiel du banc des pénalités peut autoriser un joueur pénalisé à revenir sur la glace dans l'ordre de fin de leur pénalité, seulement si l'équipe pénalisée est autorisée à avoir plus de quatre (4) joueurs sur la glace (y compris le gardien de but). Sinon, ces joueurs pénalisés doivent attendre le premier arrêt de jeu suivant la fin de leur pénalité respective.

### 26.3. PÉNALITÉS MAJEURES ET MINEURES

Lorsqu'une pénalité majeure et une pénalité mineure sont infligées simultanément à des joueurs différents de la même équipe, le marqueur officiel doit inscrire la pénalité mineure comme première pénalité.

## RÈGLE 27 PÉNALITÉS CONTRE LE GARDIEN DE BUT

### 27.1. PÉNALITÉS CONTRE LE GARDIEN DE BUT

Un gardien de but ne doit pas être envoyé au banc des pénalités pour une faute ayant entraîné une pénalité mineure, mais cette pénalité mineure doit être effectuée par un autre joueur de son équipe présent sur la glace au moment de l'infraction. Ce joueur sera désigné par le coach de l'équipe fautive par l'intermédiaire du Capitaine et ne pourra être échangé.

Un joueur pénalisé ne peut pas effectuer la pénalité du gardien de but.

Si le gardien est impliqué dans des pénalités coïncidentes et que par cette situation son équipe doit jouer en infériorité numérique à cause des pénalités additionnelles du gardien, le joueur pouvant servir ces pénalités additionnelles peut être n'importe quel joueur désigné par le coach de l'équipe fautive par l'intermédiaire du Capitaine.



# GENRE DE PÉNALITÉS

## 27.2. PÉNALITÉ MAJEURE CONTRE LE GARDIEN DE BUT

Un gardien de but ne doit pas être envoyé au banc des pénalités pour une faute ayant entraîné une pénalité majeure, mais cette pénalité majeure doit être effectuée par un joueur de son équipe présent sur la glace au moment de l'infraction. Ce joueur sera désigné par le coach de l'équipe fautive par l'intermédiaire du Capitaine et ne pourra être échangé.

Lorsqu'un gardien de but est sanctionné d'une pénalité majeure et d'une pénalité de méconduite pour le match, coïncidente avec une pénalité majeure pour l'équipe adverse, aucun joueur n'est nécessaire pour effectuer les pénalités du gardien de but au banc des pénalités, puisqu'il a été exclu du match.

Si un gardien de but est pénalisé de deux (2) pénalités majeures dans le même match, (entraînant une pénalité de méconduite pour le match automatique) il doit être exclu pour le reste du match et sa place doit être assurée soit par le gardien remplaçant disponible, soit par un joueur de son équipe. Ce joueur sera autorisé à porter l'équipement complet du gardien de but.

## 27.3. PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE CONTRE LE GARDIEN DE BUT

Si un gardien de but sur la glace est sanctionné d'une pénalité de méconduite, cette pénalité sera effectuée par un joueur de son équipe présent sur la glace au moment de l'infraction.

Ce joueur doit être désigné par le coach de l'équipe fautive par l'intermédiaire du Capitaine et ne pourra être échangé.

## 27.4. PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH CONTRE LE GARDIEN DE BUT

Si un gardien de but sur la glace est sanctionné d'une pénalité de méconduite pour le match, Il devra céder sa place au gardien remplaçant disponible ou le cas échéant à un autre joueur de son équipe, et ce joueur sera autorisé à porter l'équipement complet du gardien de but.

## 27.5. QUITTER LE TERRITOIRE DE BUT

Une pénalité mineure doit être infligée à un gardien de but qui quitte la proximité immédiate de son territoire de but lors d'une altercation. Toutefois, si l'altercation se déroule dans ou à proximité du territoire de but, l'arbitre dirigera le gardien dans un espace neutre, sans infliger de pénalité pour avoir quitté la proximité immédiate du territoire de but. De même, si le gardien se trouve légitimement en dehors de la proximité immédiate du territoire de but afin de se rendre au banc des joueurs pour être remplacé par un joueur de champs supplémentaire et qu'il se trouve alors impliqué dans une altercation, la pénalité mineure pour avoir quitté le territoire ne sera pas infligée.

En outre, durant les arrêts de jeu, un gardien de but ne doit pas se rendre au banc des joueurs dans le but de recevoir ou changer de crosse ou d'équipement ou réparer celui-ci, ou en raison d'une blessure, sans y avoir préalablement été autorisé par l'arbitre. Sans quoi, il sera immédiatement (et sans délai) remplacé par le gardien de but remplaçant ou se verra infliger une pénalité de banc mineur.

📍 Règle 63 – Retard de jeu.

## 27.6. PARTICIPER AU JEU AU-DELÀ DE LA LIGNE ROUGE CENTRALE

Si le gardien de but prend part au jeu, de quelque manière que ce soit (qu'il joue intentionnellement le puck ou mette en échec un adversaire) alors qu'il est au-delà de la ligne rouge centrale, une pénalité mineure devra lui être infligée. La position du puck est déterminante pour l'application de cette règle.

## 27.7. ZONE RESTREINTE DU GARDIEN DE BUT

Un gardien de but ne doit pas jouer le puck en dehors de la zone matérialisée derrière le but. Si le gardien de but joue le puck en dehors de la zone matérialisée derrière la ligne de but, une pénalité mineure pour « retard de jeu » doit être infligée. Le facteur déterminant doit être la position du puck. La pénalité mineure ne sera pas infligée si le gardien de but joue le puck en maintenant le contact avec le territoire de but du patin. La zone trapézoïdale est matérialisée par des lignes derrière chaque but. Les lignes sont tracées en diagonale depuis la ligne de but

# GENRE DE PÉNALITÉS

jusqu'à la bande derrière le but. Les dimensions extérieures sont de 6,80 m à la ligne de but et 8,60 m à la bande.

📍 Pour plus d'information se référer à l'Annexe VI – Infographies.

## 27.8. INFRACTIONS – SPÉCIFIQUES AU GARDIENS DE BUT

Liste des infractions qui conduisent à une pénalité pour les gardiens de but - voire règles spécifiques pour les descriptions complètes.

📍 → Pour plus d'informations, se référer à l'Annexe IV - Vue d'ensemble - Tableau 13.

## RÈGLE 28 MESURES DISCIPLINAIRES COMPLÉMENTAIRES

---

### 28.1. MESURES DISCIPLINAIRES COMPLÉMENTAIRES

Les autorités compétentes, peuvent, à leur discrétion, enquêter sur tout incident en lien avec n'importe quelle rencontre jouée sous la juridiction de l'IIHF, y compris tout championnat, pré-championnat, entraînement ou matches d'exhibitions ou de ligues. Les autorités compétentes peuvent infliger des sanctions disciplinaires additionnelles pour toute infraction commise ou conséquence de celle-ci de la part d'un joueur, gardien de but, entraîneur, membre d'équipe, chef d'équipe, que cette pénalité ait été sanctionnée ou non par l'(les) arbitre(s).

### 28.2. MESURES DISCIPLINAIRES COMPLÉMENTAIRES – PRE-CHAMPIONNAT- ET MATCHS D'EXHIBITION

Pour plus d'informations concernant la discipline supplémentaire lors des rencontres de présaison ou d'exhibition, se référer au code disciplinaire de l'IIHF.

📍 > Se référer au code disciplinaire de l'IIHF.

## RÈGLE 29 GESTES DES OFFICIELS DE MATCH

---

La compilation et les explications des gestes des officiels de match se trouvent dans l'annexe I.

→ Pour plus d'information, se référer à l'Annexe I – Gestes des officiels de match.

SECTION 05

# OFFICIELS

# OFFICIELS

## RÈGLE 30 DÉSIGNATIONS DES OFFICIELS

### 30.1. DÉSIGNATIONS DES OFFICIELS

L'IIHF doit désigner les officiels de jeu (arbitres, juges de lignes et stand-by) et les officiels hors-glace (Managers des arbitres, Analyste révision vidéo, Marqueur officiel, Chronométrateur officiel etc.) pour chaque match.

← Pour plus d'information, se référer au Code des événements de l'IIHF

## RÈGLE 31 ARBITRES

### 31.1. TENUE ET ÉQUIPEMENT

Tous les arbitres doivent porter un pantalon noir, un maillot d'arbitre IIHF, un casque noir approuvé par l'IIHF avec une visière, un équipement de protection et des sifflets approuvés.

### 31.2. CONTESTATION/LITIGE

Les arbitres ont la charge globale du match et un contrôle complet des officiels de jeu hors glace et des joueurs durant le match en incluant les arrêts de jeu ; pour tout litige ou contestation, leur décision sera définitive.

Comme il y a un facteur humain impliqué dans le coup de sifflet pour arrêter le jeu, l'arbitre peut estimer que le jeu a été arrêté un peu avant que le coup de sifflet ne soit effectivement donné. Le fait que le puck puisse être libre ou franchir la ligne de but avant le coup de sifflet n'a aucune incidence si l'arbitre a décidé que le jeu était arrêté avant cela.

En cas de litige concernant le temps ou l'expiration des pénalités, le fait doit être rapporté à l'arbitre pour ajustement et sa décision sera définitive. Ils peuvent **faire appel à l'Analyste révision vidéo ou à l'évaluation vidéo pour les aider à rendre leur décision finale.**

🕒 Règle 37 – Assistance Vidéo et 🕒 Règle 38 – Coach Challenge.

### 31.3. ENGAGEMENTS

L'un des arbitres doit procéder à l'engagement en début de chaque période **pendant la durée normal du jeu.**

Les juges de lignes ont la responsabilité de tous les autres engagements.

### 31.4. CHAMP DE COMPÉTENCES

Il doit être de la responsabilité des arbitres d'infliger les pénalités qui sont prévues dans les règles pour les infractions à celles-ci et ils doivent prendre la « décision finale sur glace » dans le cas des buts litigieux.

Les arbitres peuvent se consulter avec les juges de lignes avant de prendre leur décision.

Les arbitres ne doivent pas interrompre le jeu pour toutes les infractions aux règles qui concernent la règle 83 - hors-jeu ou toute violation de la règle 81 - dégagement interdit. La détermination de ces infractions aux règles est de la responsabilité des juges de lignes à moins qu'en vertu d'une situation inattendue, le juge de lignes soit empêché de le faire, auquel cas les responsabilités du juge de lignes seront assumées par un arbitre jusqu'à l'arrêt du jeu.

□ Pour plus d'informations, se référer au IIHF Game Official Handbook and Guidelines et au Operation Procedure Manuel (OPM).

### 31.5. BUTS

Les arbitres doivent annoncer au travers de la sonorisation générale de la patinoire les informations concernant la validité d'un but. Si applicable, le marqueur officiel, avec l'aide du juge de but vidéo, confirmera le « buteur » et tout joueur méritant une « assistance ».

🕒 Règle 78 – Buts.

# OFFICIELS

Les arbitres doivent annoncer par de la sonorisation générale les raisons de ne pas accorder un but chaque fois que le signal lumineux de but s'allume dans le cours du jeu.

Cela doit être fait au premier arrêt de jeu sans tenir compte de tout geste effectué par les arbitres lorsque le signal lumineux de but s'est allumé par erreur (si le signal lumineux de but rouge est obligatoire et en place).

Les arbitres doivent signifier le nom ou le numéro du « buteur » et également tout joueur méritant une « assistance » sur ce but. Le nom du « buteur » et de tout joueur ayant droit à une « assistance » sera annoncé au travers de la sonorisation générale de la patinoire.

Dans le cas où les arbitres n'accordent pas un but pour une violation des règles, ils doivent le signaler au marqueur officiel qui doit faire annoncer la décision correctement par la sonorisation générale de la patinoire.

## 31.6. OFFICIELS HORS-GLACE

Les arbitres doivent, avant le début du match, voir si les officiels hors-glace sont à leurs places respectives et s'assurer que les équipements d'affichage et de mesure du temps fonctionnent.

## 31.7. PÉNALITÉS

Les infractions aux règles pour lesquelles une pénalité a été infligée seront correctement annoncées, comme signifiées par l'arbitre, au travers de la sonorisation générale de la patinoire. Lorsque des joueurs des deux équipes sont pénalisés sur la même action, la pénalité de l'équipe visiteuse sera annoncée en premier.

## 31.8. UNIFORMES DES JOUEURS

Il est de la responsabilité des arbitres de vérifier que tous les joueurs sont correctement équipés et que les équipements réglementaires approuvés sont utilisés en tout temps durant le match.

## 31.9. RAPPORTS

L'arbitre doit référer aux autorités compétentes rapidement et en détaillant les circonstances entourant les événements suivants :

- (I) L'application de pénalités de méconduites pour Incorrection envers les officiels ;
- (II) L'application de pénalités de méconduite de match ;
- (III) Chaque fois où un joueur, gardien de but ou officiel d'équipe est impliqué dans une altercation avec un spectateur ;
- (IV) Tout autre événement inhabituel survenu sur ou hors de la glace, avant, pendant ou après le match
- (V) **L'application de pénalités majeures.**

## 31.10. DÉBUT ET FIN DU MATCH ET DES PÉRIODES

Les arbitres ou le chronométrateur officiel doivent ordonner aux équipes d'être sur la glace à l'heure prévue pour le début du match et le démarrage de chaque période.

Si pour n'importe quelle raison, il y a plus de quinze (15) minutes de retard pour le commencement du match ou tout autre retard injustifié dans la reprise du jeu après la pause prévue approuvée par l'IIHF entre les périodes (se référer au Codes des événements de l'IIHF), les arbitres doivent signifier dans leur rapport aux autorités compétentes la cause du retard et le ou les équipes qui sont fautives.

Les arbitres doivent rester sur la glace à la fin de chaque période jusqu'à ce que tous les joueurs se soient rendus à leurs vestiaires.

L'entrée et la sortie des équipes de la glace sont décrites dans la **Règle 86.5.**

# OFFICIELS

## 31.11. INCAPACITÉ DE CONTINUER

Si durant le cours du jeu, un arbitre vient à sortir de la glace involontairement ou reçoit une blessure qui l'empêche d'assumer ses responsabilités, le jeu sera automatiquement interrompu.

Dans les championnats de l'IIHF, des officiels de jeu « stand-by » sont désignés pour chaque match. En cas de blessure d'un officiel de jeu, l'officiel de jeu « stand-by » désigné sera utilisé.

◆ Pour plus d'informations, se référer au IIHF Game Official Handbook and Guidelines et au Operation Procedure Manuel (OPM).

## RÈGLE 32 JUGES DE LIGNE (LINEPERSONS)

### 32.1. TENUE ET ÉQUIPEMENT

Tous les juges de lignes doivent porter un pantalon noir, un maillot d'arbitre IIHF, un casque noir approuvé par l'IIHF avec une visière, un équipement de protection et des sifflets approuvés.

### 32.2. ENGAGEMENTS

Les juges de lignes doivent engager le puck à chaque fois à l'exception du début de chaque période pendant la durée normal du jeu.

### 32.3. CHAMP DE COMPÉTENCES

Les juges de lignes sont essentiellement responsables de l'appel des violations des « hors-jeu » et « Dégagements interdits ».

🕒 Règle 81 – Dégagement interdit et 🕒 Règle 83 – Hors-jeu.

Ils peuvent arrêter le jeu dans diverses autres situations notées aux règles 32.4 et 33.5 ci-dessous.

□ Pour plus d'information se référer au IIHF Game Official Herdbook and Guidelines et au Opération Procédure Manuel

### 32.4. RAPPORT AUX ARBITRES

Les juges de lignes doivent donner aux arbitres leur interprétation de tout incident qui a pu survenir durant le match. Le juge de ligne peut arrêter le jeu et rapporter aux arbitres ce qu'il a observé:

- (I) Lors d'un surnombre 🕒 Règle 74 – Surnombre.
- (II) Lorsque des objets sont lancés sur la glace depuis le banc des joueurs ou le banc des pénalités 🕒 Règle 75 – Comportement antisportif.
- (III) Lorsqu'un officiel d'équipe s'en prend à un officiel de jeu 🕒 Règle 39 – Incorrection envers les officiels.
- (IV) Lorsqu'un joueur qui a perdu ou brisé sa crosse en reçoit une illégalement 🕒 Règle 10 – Crosses.
- (V) Lorsqu'un joueur identifiable au banc des joueurs ou au banc des pénalités, au moyen de son corps ou de sa crosse, interfère avec le mouvement du puck ou un adversaire 🕒 Règle 56 – Obstruction.

Les juges de lignes doivent rapporter aux arbitres dès l'arrêt de jeu toute situation en lien avec:

- (I) Pénalités majeures → Règle 20 – Pénalités majeures.
- (II) Pénalités de méconduite → Règle 22 – Pénalités de méconduite.
- (III) Pénalités de méconduite pour le match → Règle 23 – Pénalités de méconduite pour le match.
- (IV) Incorrection envers les officiels → Règle 39 – Incorrection envers les officiels.
- (V) Violence physique sur un officiel → Règle 40 – Violence physique sur un officiel.

# OFFICIELS

(VI) Comportement antisportif → Règle 75 – Comportement antisportif

(VII) Action dangereuses → Règle 21 – Action dangereuse.

Si un juge de lignes est témoin d'une faute (ci-dessus) commise par un joueur attaquant (non détectée par les arbitres) avant que l'équipe à l'attaque ne marque un but, le juge de lignes doit rapporter ce dont il a été témoin aux arbitres, le but sera refusé et la pénalité appropriée sera appelée.

Les juges de lignes doivent arrêter le jeu immédiatement et en référer aux arbitres quand :

(I) Il est apparent qu'une blessure résultant d'une « crosse haute » n'a pas été perçue par les arbitres et qu'elle nécessite d'infliger une double pénalité mineure.

🕒 Regale 60 – Crosse haute.

## 32.5. ARRÊTER LE JEU

Les juges de lignes doivent arrêter le jeu :

(I) En cas de remplacement prématuré du gardien de but □ → Règle 71 – Substitution prématurée

(II) Lorsqu'ils considèrent qu'un joueur a subi une blessure sérieuse qui n'a pas été perçue par l'un des arbitres.  
Règle 8 – Joueurs blessés.

(III) Lors d'une intrusion dans la « zone d'engagement » → Règle 76 – Engagements.

(IV) Lorsqu'un puck a été dirigé avec la main vers un coéquipier dans n'importe quelle zone autre que la zone de défense et qui n'a pas été perçu par l'un des arbitres. → Règle 79 – Passe avec la main

(V) Lorsque le puck a été frappé avec la main par l'un des centres pour tenter de gagner l'engagement dans n'importe quelle zone. → Règle 76 – Engagements

(VI) Lorsque le puck a été frappé au-dessus de la hauteur normale des épaules et que cela n'a pas été perçu par l'un des arbitres. → Règle 80 – Toucher le puck avec une crosse haute.

(VII) Lorsque l'une des équipes commet un dégagement interdit → Règle 81 – Dégagement interdit.

(VIII) Lorsqu'il y a eu une obstruction par/avec un spectateur → Règle 24 – Tir de pénalité.

(IX) Pour toute infraction aux règles concernant un hors-jeu de ligne bleue. → Règle 83 – Hors-jeu.

(X) Lorsqu'un puck est sorti hors de la surface de jeu ou est injouable → Règle 85 – Puck hors de la surface de jeu.

(XI) Lorsqu'un but a été marqué et n'a pas été observé par les arbitres → Règle 78 – Buts

(XII) Lorsque le puck est touché par un(e) joueur/personne non autorisé(e) → Règle 5 – Equipe → Règle 74 – Surnombre, → Règle 78 – Buts et Règle 84 – Modalités de prolongations et de tirs au but décisifs.

(XIII) L'appel d'un "tir de pénalité" en vertu de la Règle 53 – Lancer un équipement.

## 32.6. INCAPACITÉ À CONTINUER

Si durant le cours du jeu, un juge de lignes vient à sortir de la glace accidentellement ou reçoit une blessure qui l'empêche d'assumer ses responsabilités, le jeu sera automatiquement interrompu.

Dans les championnats de l'IIHF, des officiels de jeu « stand-by » sont désignés pour chaque match. En cas de blessure d'un officiel de jeu, l'officiel de jeu « stand-by » désigné sera utilisé.

◆ < Pour plus d'informations, se référer au IIHF Game Official Handbook and Guidelines et au Operation Procedure Manual (OPM)

# OFFICIELS

## RÈGLE 33 MARQUER OFFICIEL

---

### 33.1. MISSION GÉNÉRALE

Avant le début du match, le marqueur officiel doit obtenir du responsable d'équipe ou de l'entraîneur des deux équipes, une liste de tous les joueurs admissibles de chaque équipe. Cette information doit être communiquée à l'entraîneur de l'équipe adverse avant le début du match. L'entraîneur doit remettre la feuille d'alignement au marqueur officiel au moins soixante (60) minutes avant le début du match.

Le marqueur officiel obtiendra les noms du capitaine et des assistants capitaines auprès du responsable d'équipe ou de l'entraîneur au moment de la remise des alignements. Le responsable d'équipe ou l'entraîneur indiquera les personnes nommées en plaçant la lettre « C » ou « A » en face de leur nom sur la feuille de match officielle.

Le marqueur officiel tiendra un registre des buts marqués, des « buteurs » et des joueurs auxquels des « assistances » ont été attribuées et indiquera sur les listes les joueurs qui ont effectivement pris part au match. Les statistiques détaillées et les remarques doivent être complétées conformément aux codes et règlements de gestion des résultats de l'IIHF.

À la fin du match, le marqueur officiel remplira et signera la feuille de match officielle et la transmettra au bureau de l'IIHF. Le marqueur officiel préparera la feuille de match officielle pour signature par les arbitres et la transmettra au bureau de l'IIHF.

□ Pour plus d'informations, reportez-vous aux codes et règlements technologiques de l'IIHF.

### 33.2. BUT ET ASSISTANTS

Les arbitres doivent signaler le nom ou le numéro du « buteur » et signaler également tout joueur méritant une « assistance » pour ce but. Dans les championnats IIHF désignés, les arbitres ne signaleront que le « buteur ». Le marqueur officiel, avec l'aide des statisticiens, confirmera le « buteur » et tout joueur méritant une « assistance ».

Aucune demande de modification de l'attribution des points ne sera prise en compte, à moins qu'elle ne soit faite pendant ou avant la fin du match par le capitaine de l'équipe, ou immédiatement après le match par un représentant de l'équipe.

À la fin du match, le marqueur officiel doit remplir et signer la feuille de match officielle et la préparer pour la signature des arbitres. La feuille de match officielle est considérée comme remplie et doit être envoyée au bureau de l'IIHF.

Dans le cas où l'Analyste révision vidéo examine une phase de jeu et qu'un but est accordé même si le jeu a duré un certain temps, le marqueur officiel enregistrera le but et toute assiste au moment où le but a été marqué. S'il n'est pas sûr du temps du but, il doit vérifier avec l'Analyste révision vidéo. Le chronométrateur doit également être informé afin d'ajuster l'horloge et les temps de pénalité en conséquence.

Dans les championnats IIHF désignés, les arbitres ne signalent que le "buteur" et le marqueur officiel, avec l'aide du personnel des statistiques, confirme le "buteur" et tout joueur méritant une "assistance".

Un but est accordé au dernier joueur de l'équipe qui a touché le puck avant que celui-ci ne pénètre dans le but.

#### Règle 78 – Goals.

Une « assistance » est accordée au(x) joueur(s) (avec un maximum de deux joueurs) qui touche(nt) le puck avant le « buteur », à condition qu'aucun défenseur n'ait joué ou n'ait eu « possession du puck » entre les deux.

Des assistances peuvent être accordées à des joueurs les méritant sur un but qui a été accordé par l'arbitre si ce dernier ou le marqueur officiel estime que des aides auraient de toute façon été accordées sur le but en question.

Lorsque des buts sont marqués dans la dernière minute d'une période où des dixièmes de secondes sont indiqués sur l'horloge, le temps du but sera arrondi à la seconde supérieure pour les registres officiels.

□ < Pour plus d'informations, reportez-vous aux codes et règlements technologiques de l'IIHF.



# OFFICIELS

## 33.3. COMPOSITION

Les règles de l'IIHF veulent que les entraîneurs des deux équipes fournissent au marqueur officiel la liste des joueurs éligibles, ainsi que le capitaine et les remplaçants désignés dans les cinq (5) minutes suivant la fin de l'échauffement (vingt (20) minutes avant la « mise en jeu »). Ces vingt (20) minutes donnent au marqueur officiel le temps d'obtenir l'alignement complété, de le retourner aux deux entraîneurs d'équipes et de fournir une copie des deux alignements aux arbitres.

Le marqueur officiel devrait se faire assister par un membre de l'équipe hors glace afin de gagner du temps et d'accomplir ses tâches. Le marqueur officiel doit signaler aux autorités compétentes si l'un des entraîneurs ne coopère pas dans le cadre des directives recommandées.

## 33.4. LOCALISATION

Le marqueur officiel doit être placé à la table de marque, en face des bancs des joueurs, et doit avoir une bonne vue de la surface de jeu depuis sa position.

Le marqueur officiel a accès à un écran de télévision et doit disposer d'un appareil de communication pour communiquer avec l'Analyste révision vidéo.

## 33.5. PÉNALTÉS

Le marqueur officiel doit aider le chronométrateur des pénalités en lui indiquant les numéros des joueurs sur la glace, dans le cas où un gardien de but se voit imposer une pénalité ou qu'un joueur est expulsé du match.

Il doit également surveiller les bancs des joueurs lors d'une altercation et noter le numéro de tous les joueurs qui quittent leur banc des joueurs ou leur banc des pénalités respectif et dans quel ordre ils le font.

## RÈGLE 34 CHRONOMÉTREUR OFFICIEL

### 34.1. MISSION GÉNÉRALE

Le chronométrateur du match doit enregistrer l'heure du début et de la fin de chaque période du match.

Pendant le match, le chronométrateur du match démarrera le chronomètre avec la mise en jeu du puck et l'arrêtera au coup de sifflet des officiels sur la glace ou lorsqu'un but sera marqué.

Le chronométrateur du match fait les annonces suivantes avec le système sonore :

- (I) en 1<sup>ère</sup> et 2<sup>e</sup> période lorsqu'il reste (1) une minute à jouer dans la période;
- (II) à la 3<sup>e</sup> période lorsqu'il reste deux (2) minutes à jouer dans la période

Des chronomètres manuels doivent être disponibles pour déterminer le temps de jeu correct en cas de défaillance du système de chronométrage.

□ < Pour plus d'informations, reportez-vous aux codes et règlements technologiques de l'IIHF.

### 34.2. PAUSE ENTRE LES PÉRIODES

Afin de tenir les spectateurs informés du temps restant entre les périodes de jeu, le chronométrateur du match utilisera l'horloge électronique pour enregistrer la durée des pauses. Le chronomètre démarrera le chronométrage de la pause immédiatement à la fin de la période. Les pauses ont une durée de 15 minutes, sauf indication contraire.

S'il y a des retards inhabituels pour quelque raison que ce soit (ex. altercation, installations de la patinoire, problèmes de glace ou de surfacage de la glace), il est important de faire preuve de discernement dans le démarrage de l'horloge.

Pour avertir les équipes qu'il est temps de retourner sur la glace au début de chaque période, le chronométrateur officiel du match fera retentir

# OFFICIELS

une sonnerie dans la zone des vestiaires pour informer les équipes :

a) Trois (3) minutes restantes sur le chronomètre de jeu - Un (1) coup d'alarme du chronométreur officiel du match indiquant que dans une minute les équipes seront appelées à se rendre sur la surface de glace.

b) Deux (2) minutes restantes sur le chronomètre de jeu - Deux (2) coups d'alarme du chronométreur officiel demandant à l'équipe locale de quitter immédiatement son vestiaire et de retourner sur la surface de la glace. L'équipe adverse suit immédiatement le dernier joueur de l'équipe locale jusqu'à la surface de la glace.

L'organisateur a la possibilité de proposer des modifications à ce timing afin de s'assurer que les joueurs sont sur la glace pour commencer la période à l'heure exacte.

□ < Pour plus d'informations, reportez-vous aux codes et Règlements technologiques de l'IIHF

## 34.3. DISPOSITIONS POUR LES PROLONGATIONS

En cas de prolongation le chronomètre du match remettra l'horloge au temps de jeu pour la prolongation conformément à la règle 84. La période de prolongation commencera rapidement après le surfacage de la totalité de la surface de glace.

🕒 Règle 84 – Overtime Operations.

## 34.4. DISPOSITIFS DE SIGNALISATION

Si la patinoire n'est pas équipée d'un dispositif de signalisation automatique ou si ce dispositif ne fonctionne pas, le chronomètre du match signalera la fin de chaque période par un coup de sifflet.

## 34.5. DÉBUT DE PÉRIODE

Le chronomètre du match signalera aux arbitres et aux équipes en compétition le début du match et de chaque période suivante et les arbitres commenceront le jeu rapidement.

🕒 Règle 77 – Chronométrage du jeu et des pauses.

## 34.6. DIFFUSEUR DE TÉLÉVISION ET ANIMATEUR (POWER BREAK)

Règle 87 – Temps mort.

## 34.7. VÉRIFICATION DU TEMPS

Toute perte de temps sur le chronomètre de jeu ou de pénalité due à un faux « engagement » doit être corrigée comme il convient. L'Analyste révision vidéo peut être consulté pour s'assurer que le temps est corrigé avec précision.

En cas de litige concernant le temps, l'affaire sera soumise aux arbitres qui trancheront et leur décision sera définitive. Ils peuvent utiliser l'Analyste révision vidéo pour les aider à rendre leur décision finale.

🕒 Règle 37.6 – Video Review.

Le chronomètre du match doit aider à vérifier le temps de jeu en utilisant un dispositif de chronométrage supplémentaire (chronomètre approuvé par l'IIHF). Si le chronomètre ne fonctionne pas à la reprise du jeu, les officiels sur la glace peuvent choisir d'arrêter le jeu à condition qu'il n'y ait pas d'occasion de but imminente ou d'attendre le prochain arrêt de jeu légitime. En collaboration avec le chronomètreur du match et l'Analyste révision vidéo l'horloge doit être corrigée.

Si une révision vidéo montre qu'un but a été marqué avant l'arrêt du jeu, l'Analyste révision vidéo informera alors le chronomètreur du match et le marqueur officiel du temps du but et du temps de jeu à remettre sur l'horloge.

# OFFICIELS

## RÈGLE 35 RESPONSABLE DES PÉNALITÉS

### 35.1. MISSION GÉNÉRALE

Le chronométrateur des pénalités doit tenir un registre exact de toutes les pénalités imposées par les officiels de la rencontre, y compris le nom des joueurs pénalisés, les pénalités infligées, la durée de chaque pénalité et le temps auquel chaque pénalité a été imposée. Ces informations doivent également être inscrites par le marqueur sur la feuille de match officielle.

Le chronométrateur des pénalités doit informer les joueurs pénalisés et les préposés au banc des pénalités du temps exact de la fin de chaque pénalité. En cas de défaillance du tableau d'affichage des pénalités, le tableau du match sera utilisé pour déterminer le temps d'expiration de chaque pénalité. Autrement, le tableau d'affichage des pénalités sera le dispositif de chronométrage officiel pour toutes les pénalités qui obligent une équipe à jouer avec moins de cinq (5) patineurs.

Les joueurs ne seront libérés du banc des pénalités que lorsque le tableau des pénalités l'indiquera ou lorsque le règlement le stipulera. L'infraction aux règles pour laquelle chaque pénalité a été imposée sera annoncée par le système de haut-parleurs tel que signalée par l'arbitre. Lorsque des joueurs de chaque équipe sont pénalisés en même temps, la pénalité infligée au joueur visiteur sera annoncée en premier.

Dans les situations où plusieurs pénalités de méconduite pour le match ont été infligées à un seul joueur lors du même arrêt de jeu, une seule pénalité de méconduite pour le match doit être annoncée.

Les pénalités de méconduite et les pénalités majeures coïncidentes ne doivent pas être inscrites sur le tableau de chronométrage (tableau des pénalités), mais les joueurs pénalisés doivent être avertis et libérés au premier arrêt de jeu suivant l'expiration de leurs pénalités.

Lorsqu'un joueur se voit infliger une pénalité de méconduite en plus d'autres pénalités, la pénalité de méconduite ne commencera que lorsque toutes les autres pénalités auront été purgées (ou effacées par un but).

Si un joueur quitte le banc des pénalités avant la fin du temps imparti, le chronométrateur des pénalités doit noter le temps et en informer les arbitres à la première occasion.

Si un joueur quitte le banc des pénalités avant la fin du temps imparti, le chronométrateur des pénalités doit noter le temps et en informer les arbitres à la première opportunité.

Il est de la responsabilité du chronométrateur des pénalités de s'assurer que les joueurs pénalisés reviennent au banc des pénalités avant que le puck ne soit lâché pour le début d'une nouvelle période.

Si un joueur pénalisé ne se trouve pas sur le banc des pénalités, le chronométrateur des pénalités doit en informer les arbitres et empêcher la reprise du match jusqu'à ce que le joueur s'y rende.

### 35.2. ÉQUIPEMENT

Des chronomètres manuels doivent être disponibles pour calculer les temps des pénalités corrects en cas de défaillance du système de chronométrage.

### 35.3. PÉNALITÉS DES GARDIENS DE BUT

Dans le cas où un gardien de but est pénalisé, cette pénalité sera purgée par un autre joueur de son équipe qui était sur la glace lorsque l'infraction a été commise. La communication avec le marqueur officiel et/ou les préposés aux statistiques est importante à ce moment-là, car ils peuvent indiquer au chronométrateur des pénalités qui était réellement sur la glace afin de s'assurer que seuls les joueurs concernés peuvent purger la pénalité.

### 35.4. TIR DE PÉNALITÉ

Le chronométrateur des pénalités doit inscrire sur le registre des pénalités chaque « tir de pénalité » accordé, le nom du joueur qui a effectué

# OFFICIELS

le tir et le dénouement du tir.

## 35.5. TABLEAU D’AFFICHAGE DES PÉNALITÉS

Le chronométreur des pénalités est responsable de l’affichage correct des pénalités sur le tableau d’affichage en tout temps. Il doit rapidement rendre attentif les arbitres de toute divergence entre le temps enregistré sur le chronomètre et le temps officiel correct. Il est responsable d’effectuer tout ajustement demandé par les arbitres.

Dans le cas où deux (2) joueurs d’une (1) équipe et un (1) joueur de l’équipe adverse sont pénalisés en même temps, le chronométreur des pénalités demandera à l’arbitre quelle pénalité il préfère avoir sur le tableau d’affichage.

## 35.6. RAPPORTS

Si un joueur se voit imposer une pénalité qui entraîne une « expulsion automatique du match », cela doit être porté à l’attention de l’arbitre au moment où la pénalité est infligée pour s’assurer qu’une pénalité de méconduite pour le match soit imposée. Lorsque des pénalités sont imposées dans la dernière minute d’une période où des dixièmes de secondes sont indiqués sur le tableau d’affichage, le temps de la pénalité sera arrondi à la seconde supérieure pour la feuille de match officielle.

## 35.7. MESURE DE CROSSE

Le chronométreur des pénalités doit avoir à sa disposition une jauge de mesure de crosse et un mètre à mesurer IIHF officiel que les arbitres peuvent utiliser pendant le match. Il doit également inscrire sur la feuille de match officielle les détails et le résultat de toute mesure de crosse effectuée par les arbitres pendant le match.

## 35.8. VÉRIFICATION DU TEMPS

Si un but est accordé par contrôle vidéo alors que le jeu s’est poursuivi, le chronométreur des pénalités doit ajuster les pénalités existantes en fonction de la situation. Le chronomètre doit revenir au temps initial à laquelle le but a été marqué. Si une pénalité était signalée, le chronométreur revient également à ce temps.

## RÈGLE 36 ÉQUIPES DE STATISTIQUE

---

◆ < Pour plus d’informations, reportez-vous aux codes et règlements technologiques de l’IIHF.

## RÈGLE 37 VÉRIFICATION VIDEO

---

### 37.1. OPÉRATION DE VÉRIFICATION VIDÉO

L’IIHF désignera un officiel hors glace qui jouera le rôle d’Analyste révision vidéo dans chaque patinoire et pour chaque match. Le Analyste révision vidéo sera situé dans une zone isolée au niveau supérieur du bâtiment, avec une vue dégagée sur les deux buts.

L’endroit doit être suffisamment grand pour accueillir quatre (4) personnes (Analyste révision vidéo, technicien en vérification vidéo, coach et représentant des officiels sur la glace de l’IIHF) et doit disposer de l’espace nécessaire pour les moniteurs, le matériel de vérification et d’enregistrement.

L’Analyste révision vidéo et le coach des officiels sur la glace ont tous deux accès à tous les enregistrements qui peuvent être disponibles à partir de toutes les diffusions disponibles du jeu.

Le Analyste révision vidéo et le coach des officiels sur la glace seront également équipés de systèmes de communication de pointe qui permettront un accès direct et immédiat aux officiels hors glace au banc des pénalités et ou aux officiels sur la glace.

□ < Pour plus d’informations, reportez-vous aux codes et règlements technologiques de l’IIHF.

# OFFICIELS

## 37.2. PROCÉDURE VÉRIFICATION DE BUT

Chaque but doit être vérifié par l'Analyste révision vidéo. Si un délai est nécessaire pour la reprise du jeu après un éventuel but, l'officiel hors glace de la table de marque avertira par un signal un des arbitres du délai d'attente pour la mise en jeu centrale. Une fois que la l'Analyste révision vidéo a confirmé la validité du but, l'officiel hors glace de la table de marque doit faire signe à l'arbitre de reprendre le jeu.

Si une vérification vidéo doit être élargie pour un but potentiel, l'Analyste révision vidéo donnera l'ordre de faire retentir la sirène et l'annonceur officiel devra annoncer « Le jeu est en train d'être visionné ». Une fois que le jeu a été visionné et que le but a été validé, celui-ci sera annoncé de la manière habituelle.

Si la révision révèle que le but doit être refusé, l'arbitre doit annoncer la raison du but refusé.

Lorsque l'Analyste révision vidéo observe un incident impliquant un possible but non remarqué par les arbitres sur la glace, les officiels hors glace devront contacter l'arbitre au premier arrêt de jeu et l'informer que la situation est en cours de vérification.

Lorsqu'une vérification vidéo est initiée, l'annonceur officiel devra annoncer « Le jeu est en train d'être visionné ».

Si l'Analyste révision vidéo est en mesure de déterminer par la vidéo qu'un but a été marqué, alors que le jeu est en cours, l'Analyste révision vidéo devra ordonner le retentissement de la sirène pour arrêter immédiatement le jeu et le but sera accordé.

Si le premier arrêt de jeu qui suit un but évident coïncide avec la fin de la période, les arbitres sur la glace devront informer les deux équipes de rester sur leur banc respectif jusqu'à la fin de la vérification vidéo.

Si la vérification démontre que le but a été marqué, un ajustement du temps (inclus les temps des pénalités) sera fait selon le moment où le but a été marqué.

Si la vérification démontre qu'aucun but n'a été marqué, aucun ajustement du temps ne sera fait.

Un seul but par arrêt de jeu peut être accordé. Si un but semble avoir été marqué par l'équipe A et que l'examen vidéo confirme par la suite qu'il s'agit bien d'un but, tout but marqué par l'équipe B durant le temps écoulé entre le but présumé marqué par l'équipe A et l'arrêt du jeu (But de l'équipe B), le but de l'équipe B ne sera pas accordé. Si le but présumé de l'équipe A est jugé comme étant entré illégalement dans le but (par ex : « mouvement distinct de coup de patin »), le but sera refusé. Aucun but ne sera accordé à l'équipe B quelles qu'en soient les circonstances, considérant que le jeu aurait dû être arrêté au moment du but présumé. Le chronomètre (cas échéant y compris les chronomètres de pénalités) doit être réajusté au temps du but présumé, qu'il ait été accordé ou non.

Toutes les pénalités signalées pendant la période comprise entre le but supposé et l'arrêt de jeu suivant seront appelées de la manière habituelle, sauf lorsqu'une pénalité mineure doit être appelée à l'encontre de l'équipe qui a marqué et que celle-ci aurait dû être annulée par le but marqué. Se référer à → Règle 16.2 – Pénalités Mineures et → Règle 18.2 – Double pénalité mineure

Si une infraction survient après le premier arrêt de jeu suivant un but présumé (infraction après le coup de sifflet) par l'une des équipes, la pénalité sera infligée normalement quelle que soit la décision rendue par la vérification vidéo.

Quand l'arbitre indique qu'il y a une vérification vidéo en cours, tous les joueurs (à l'exception des gardiens de buts) doivent se rendre immédiatement à leur banc respectif. Tout manquement pourra résulter en une pénalité de méconduite pour le match et devra être signifié aux autorités compétentes.

Tout but potentiel qui nécessite une vérification vidéo doit être revu avant et/ou durant l'arrêt de jeu suivant. Aucun but ne peut être accordé (ou invalidé) à la suite d'une vérification vidéo **une fois que le jeu a repris**.

# OFFICIELS

L'Analyste révision vidéo se connectera directement avec le(s) arbitre(s) au niveau de la glace pour les aider dans le visionnage de toute action ou but litigieux. Les officiels de jeu (Arbitres et Juges de Lignes) prendront la décision finale.

□ < Pour plus d'informations, reportez-vous aux codes et règlements technologiques de l'IIHF.

## 37.3. SITUATIONS DE BUT SUJET À LA VÉRIFICATION VIDÉO

Les situations suivantes sont susceptibles d'être vérifiées par l'Analyste révision vidéo:

- (I) Puck qui franchit la ligne de but ;
- (II) Puck qui entre dans le but avant que le cadre du but ne soit déplacé ; ou si les critères permettant d'accorder un but après le déplacement du but sont respectés.
- (III) Puck qui entre dans le but avant (ou après) l'expiration du temps à la fin d'une période ;
- (IV) Avec l'usage d'un pied/patin, un mouvement de coup de patin évident et distinct ;
- (V) Puck délibérément dirigé, frappé ou jeté dans le but par un joueur à l'attaque par tous moyens (et avec n'importe quelle partie de son corps) autre qu'avec sa crosse à l'exclusion du pied/patin - voir (IV) ci-dessus ;
- (VI) Puck dévié directement dans le but par un officiel de jeu ;
- (VII) Puck frappé ou dévié dans le but avec une crosse haute, au-dessus de la hauteur de la barre transversale ;
- (VIII) Puck entrant dans le but d'une manière normale par l'ouverture du but (s'assurer que le puck n'est pas entré de manière incorrecte au travers du filet ou sous le cadre du but etc.) ;
- (IX) 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 ; et
- (X) La légitimité de tous les buts potentiels sur les tentatives de « tir de pénalité » ou la séance de « tirs au but décisifs » pour s'assurer de leur conformité avec les règles applicables (ex : Gardien de but qui quitte son territoire avant que le puck ne soit touché au centre de la glace, gardien de but qui jette sa crosse, gardien de but qui déplace le but, le tireur qui transporte le puck au-dessus de la hauteur normale des épaules, le tireur qui effectue un « spin-o-rama » illégal, le tireur qui maintient un mouvement continu vers l'avant, « double touche »/rebond etc.)

Le Coach's Challenge, conformément à la règle 38 – Coach's Challenge, ne sera appliqué que lors de certains championnats IIHF.

Vérification vidéo supplémentaire si le Coach's Challenge n'est pas appliqué :

- (XI) Si la règle du coach challenge ne s'applique pas, les arbitres peuvent vérifier (ou faire vérifier) les obstructions sur le gardien à leur discrétion.

### 📍 Règle 69 – Obstruction sur le gardien

→ Pour plus d'information sur la mise en œuvre du système de contrôle vidéo se référer à l'annexe V – Exigences techniques.

□ < Pour plus d'informations sur la mise en œuvre du système de contrôle vidéo se référer aux codes d'événement de l'IIHF.

## 37.4. MOUVEMENT DE COUP DE PIED DISTINCT

Les actions qui impliquent un puck entrant dans le but à la suite directe d'un « mouvement évident d'un coup de patin » doivent être jugées comme « non valable ». Dans le cas de l'assistance vidéo, un « mouvement distinct de coup de patin » est un mouvement où la vidéo montre clairement que l'attaquant a délibérément propulsé le puck avec un coup de pied ou de patin et que le puck entre par la suite dans le but. Un but ne peut pas être marqué sur une action où un joueur à l'attaque propulse le puck avec son patin dans le but par un coup de pied distinct (même s'il est ensuite dévié par un autre joueur, à moins que ce soit par la crosse d'un coéquipier) en utilisant un " mouvement de coup de pied distinct ".

Un but ne peut pas non plus être marqué sur une action où un joueur à l'attaque donne un coup de pied au puck au travers d'une pièce d'équipement (crosse, gant, casque etc.) en incluant la palette de sa propre crosse, et qui fera franchir la ligne de but au puck.

# OFFICIELS

Un puck qui est dévié dans la cage par le patin d'un joueur à l'attaque qui n'utilise pas de « mouvement distinct de coup de patin » doit être considéré comme valable.”

Un puck qui est dirigé dans le but par le patin d'un joueur à l'attaque doit également être considéré comme valable tant qu'il n'y a pas de « mouvement distinct de coup de patin » évident.

🕒 Règle 49.2. – Kicking / Goals.

## 37.5. TOUCHER LE PUCK AVEC UNE CROSSE HAUTE

Le facteur déterminant lors d'une vérification vidéo est le point de contact entre le puck et la crosse par rapport à la barre transversale. Si le puck entre en contact avec une partie de la crosse qui est au niveau ou en dessous du niveau de la barre transversale (malgré le fait que d'autres parties de la crosse soient au-dessus de la barre transversale) et que le puck entre dans le but, le but sera valable.

🕒 Règle 80.3. – Toucher le puck avec une crosse haute.

## 37.6. VÉRIFICATION VIDÉO POUR CONFIRMER LE TEMPS

La vérification vidéo peut être utilisée pour établir le temps correct sur l'horloge.

Toute perte de temps sur le chronomètre de jeu ou de pénalité due à une fausse « mise en jeu », à une violation de la « mise au jeu » ou à un puck hors du jeu, doit être corrigée. Le Analyste révision vidéos peut être consulté ou intervenir directement auprès des officiels sur et hors glace, selon le cas, pour s'assurer que toute perte de temps sur le chronomètre de jeu ou de pénalité due à ces situations est correctement corrigée.

🕒 Règle 76.8 – Procédure de mise en jeu / Vérification du temps et 🕒 Règle 85.7 – Puck hors limites / Vérification du temps.

In En cas de litige concernant le temps, l'affaire sera soumise à l'Analyste révision vidéo pour correction, dont la décision sera définitive. Le chronométrateur du match aidera à vérifier le temps de jeu au moyen d'un dispositif de chronométrage supplémentaire (chronomètre approuvé par l'IIHF). Dans le cas où une vérification vidéo montre qu'un but a été marqué avant l'arrêt du jeu, le Analyste révision vidéo informera le chronométrateur du match et le marqueur officiel du temps du but et du temps de jeu restant à régler sur le chronomètre du match et le chronomètre des pénalités (le cas échéant).

🕒 Règle 34.7 – Vérification du temps

## 37.7. JUGE DE BUT DERRIÈRE LES CAGES – AUCUNE ASSISTANCE VIDÉO DISPONIBLE

Dans les championnats IIHF où l'assistance vidéo n'est pas utilisée, on utilise des juges de but derrière chaque but.

Il y devra y avoir un juge de but derrière chaque but (ou dans la zone désignée et approuvée par l'IIHF), dans des zones correctement sécurisées, si possible afin de n'avoir aucune gêne dans leurs activités. Ils ne doivent pas échanger de but durant le match.

Le juge de but doit signaler, généralement au moyen d'une lumière rouge, une décision pour savoir si le puck est passé entre les poteaux du but et a complètement franchi la ligne de but.

La seule décision que le juge de but doit prendre est de savoir si le puck est effectivement entré dans le but, pas comment ni quand il est entré. .

La lumière doit être illuminée pour une durée de cinq (5) secondes chaque fois que le puck entre dans le but peu importe les circonstances. Il est du ressort de l'arbitre de prendre la décision finale.

📄 < Pour plus d'informations, reportez-vous aux codes et Règlements technologiques de l'IIHF.

# OFFICIELS

## RÈGLE 38 COACH CHALLENGE

### 38.1. GÉNÉRALITÉ

Le mécanisme d'assistance vidéo activé par le coach challenge ne peut l'être que dans des situations de « but valable / but non valable » et son champ est prévu pour être extrêmement restreint. Dans toutes les situations de coach challenge, la décision sur la glace sera retournée si, et seulement si, l'on peut déterminer de manière formelle et irréfutable sur la base de la preuve vidéo, que la décision originale prise sur la glace est incorrecte. Si un visionnage n'est pas concluant et/ou qu'il subsiste un doute pour savoir si la décision sur la glace était correcte, la décision prise sur la glace sera confirmée.

❖< Pour plus d'informations, reportez-vous aux codes et règlements technologiques de l'IIHF.

### 38.2. SITUATIONS SOUMISES AU COACH CHALLENGE

Une équipe peut seulement demander un coach challenge pour un visionnage dans les cas suivants :

(I) « Hors-jeu » - Action menant à un but

Une action se concluant par un but accordé sur la glace où l'équipe à la défense estime que le jeu aurait dû être arrêté en raison d'une infraction de « hors-jeu » de l'équipe à l'attaque.

🕒 Règle 83 – Hors-jeu.

(II) Fait de jeu manqué menant à un but dans la zone d'attaque qui aurait nécessité un arrêt de jeu. Une action se concluant par un but accordé sur la glace où l'équipe à la défense estime que le jeu aurait dû être arrêté en raison d'un fait de jeu survenu en zone d'attaque qui aurait dû provoquer un arrêt de jeu causé par l'équipe à l'attaque. **La seule exception à cette disposition est lorsque le puck est joué hors de la surface de jeu par l'une ou l'autre équipe et qu'il n'est pas remarqué par les officiels sur la glace.**

(III) Action de but impliquant une « Obstruction sur le gardien de but »

Soit :

- (1) Une action se concluant par un « but » accordé sur la glace où l'équipe à la défense estime que le but n'aurait pas dû être accordé en raison d'une « obstruction sur le gardien » 🕒 Règle 69 – Obstruction sur le gardien; où
- (2) Une action se concluant par un « but refusé » sur la glace malgré le fait que le puck soit entré dans le but et où les officiels de jeu ont déterminé que l'équipe à l'attaque était coupable d'une « obstruction sur le gardien » mais où l'équipe à l'attaque estime que :
  - Il n'y a pas de contact réel initié par le joueur à l'attaque avec le gardien de but ;
  - Le joueur à l'attaque a été poussé, bousculé ou subit une faute par/d'un joueur à la défense ce qui a entraîné l'entrée en contact du joueur à l'attaque avec le gardien de but ;
  - La position du joueur à l'attaque dans le territoire de but n'a pas altéré la capacité du gardien à défendre son but et, en fait, n'a aucun impact visible sur l'action.

### 38.3. PROCÉDURE POUR INITIER UN COACH CHALLENGE

Tous les coaches challenges doivent être initiés par une notification orale communiquée à l'arbitre avant l'engagement au centre de glace suivant un « but » ou dans le cas d'un « but refusé » en raison d'une « obstruction sur le gardien », avant la reprise du jeu. Les équipes ne doivent pas retarder indûment la reprise du jeu lorsqu'ils évaluent si oui ou non ils initient un coach challenge. Tout retard ou retard tactique peut résulter en un refus du droit au « challenge » et, à la discrétion de l'arbitre, peut résulter en une pénalité de banc mineure pour « retard de Jeu ».

🕒 Règle 63 – Retarder le jeu.



# OFFICIELS

Dans le but d'accélérer le processus de vérification, les coaches qui initient un coach challenge doivent fournir à l'arbitre, avec une précision raisonnable, à la fois la raison de leur coach challenge (ex : la véritable infraction qu'ils réclament) et le temps approximatif sur l'horloge lorsque la prétendue infraction s'est produite. Tout manquement à fournir cette information avec une précision raisonnable peut résulter en un refus du droit à un coach challenge.

Un seul coach challenge par équipe est autorisé par arrêt de jeu.

## 38.4. PROCÉDURE DE REVUE VIDÉO DU COACH CHALLENGE

Le département technologique de l'IIHF, en coopération avec l'organisateur, mettra à disposition dans toutes les patinoires une technologie appropriée (par exemple, une tablette portable ou un écran de télévision ou d'ordinateur) qui permettra aux officiels sur la glace, conjointement avec l'Analyste révision vidéo, de revoir les reprises vidéo du jeu donnant lieu à la contestation de l'entraîneur.

Dans la mesure où cela est possible et pratique, les enregistrements mis à la disposition des officiels sur la glace seront les mêmes que ceux utilisés par la consultante vidéo évaluation.

Une fois qu'un coach challenge a été lancé le Analyste révision vidéo entre immédiatement en contact avec l'officiel ou les officiels sur la glace responsables de l'appel (ou l'absence d'appel) par le biais du casque d'écoute et s'informeront avec le ou les officiels sur la glace, avant que l'officiel sur la glace n'examine la vidéo, des points suivants :

- (I) la « décision finale sur la glace » de l'officiel sur la glace ; et
- (II) ce que le ou les officiels sur la glace ont observé sur le jeu.

L'Analyste révision vidéo communiquera avec les officiels sur la glace au moyen d'un casque d'écoute et fournira des renseignements aux officiels sur la glace (arbitres et juges de lignes). Les officiels sur la glace sont chargés de prendre la décision « finale ».

L'« appel sur la glace » sera alors examiné simultanément par le ou les officiels sur la glace et par l'Analyste révision vidéo utilisant toutes les reprises à leur disposition.

Après leur examen conjoint et leur consultation, les officiels sur la glace (arbitres ou juges de lignes) prendront la décision de maintenir ou d'annuler la décision initiale sur la glace.

Une fois la décision prise, l'arbitre informera le chronométrateur des pénalités et l'annonceur officiel fera l'annonce sur la glace.

## 38.5. DROIT À INITIER UN COACH CHALLENGE

Les équipes peuvent initier un coach challenge sur les actions appropriées à n'importe quel moment du match.

## 38.6. RÉSULTAT D'UN COACH CHALLENGE RÉUSSI

Dans les cas où un coach challenge a été initié pour « une action de hors-jeu menant à un but » ou « un fait de jeu en zone d'attaque menant à un but qui aurait nécessité un arrêt de jeu » et où il est déterminé que le « but accordé » sur la glace doit être annulé, le but ne sera pas accordé et le temps sera ajusté au temps où le jeu aurait dû être interrompu pour l'infraction manquée.

Dans de tels cas, un engagement se tiendra là où il se serait autrement tenu sur la glace si l'infraction avait été correctement appelée. Si une ou plusieurs pénalités (mineures ou majeures) sont infligées entre le moment de l'infraction manquée et la vérification vidéo qui annule le but présumé, l'/les équipe(s) fautive(s) et le(s) joueur(s) fautif(s) devront tout de même purger le(s) pénalité(s) perçues et infligées, et le temps des pénalité(s) sera noté au moment où le jeu aurait dû être interrompu pour l'infraction manquée.

Dans les cas où un challenge a été initié pour une décision de « but » sur la glace mais où l'équipe à la défense estime que le but n'aurait pas dû être validé en raison d'une « obstruction sur le gardien », comme décrit à la → Règle 69 – Obstruction sur le

# OFFICIELS

gardien, et où il est déterminé que le « but accordé » sur la glace doit être annulé, le but ne sera pas accordé, et un engagement aura lieu sur le point d'engagement de zone neutre le plus proche à l'extérieur de la zone d'attaque.

Le processus de vérification vidéo sur ces actions sera exclusivement utilisé dans le but d'annuler un « but » accordé sur la glace - il ne sera utilisé dans aucun autre cas en incluant, expressément, l'appel de pénalités mineure ou majeure pour obstruction sur le gardien.

Dans les cas où le challenge a été initié pour un « but refusé » sur la glace malgré le fait que le puck soit entré dans le but où les officiels de jeu ont déterminé que l'équipe à l'attaque était coupable d'une « obstruction sur le gardien » et qu'il a été déterminé que les décisions sur la glace devaient être annulées, le but serait validé et un engagement se tiendra au centre de la glace.

## 🔍 Règle 69 – Obstruction sur le gardien

Si une pénalité pour « obstruction sur le gardien » a été signalée et que sur la base de la vérification vidéo, aucune action de ce type n'a été commise par le joueur à l'attaque, aucune pénalité ne doit être infligée pour cette infraction.

Toutes les autres pénalités qui ne sont pas en rapport avec « l'obstruction sur le gardien » doivent être infligées et purgées normalement. D'autre part, les pénalités non signalées ne peuvent pas être infligées grâce à la vérification vidéo.

## 38.7. CONSÉQUENCE D'UN COACH CHALLENGE INFRUCTUEUX

Si une équipe initie un « coach challenge » pour n'importe quelle situation énumérée dans la règle 38.2 ci-dessus et que son résultat n'inverse pas la « décision prise sur la glace », l'équipe ayant fait la demande doit être sanctionnée d'une pénalité de banc mineure (2 minutes) pour retard de jeu. Si une équipe ayant déjà initié un ou plusieurs « coach challenges » infructueux, initie un « coach challenge » pour n'importe quelle situation énumérée dans la règle 38.2 ci-dessus et que ce challenge n'inverse pas la « décision prise sur la glace », l'équipe initiant ce « coach challenge » doit être sanctionnée d'une double pénalité de banc mineure (4 minutes) pour retard de jeu.

Remarque : Si une situation ne peut être examinée par les officiels sur la glace en raison d'une erreur technique (p. ex., un " écran noir "), la " décision finale sur la glace " sera maintenue. Dans ce cas, la contestation de l'entraîneur sera considérée comme " infructueuse ", mais aucune pénalité de banc mineure ne sera imposée à l'équipe qui a initié le challenge.

## 38.8. CRITÈRES EN VIGUEUR POUR LE CHALLENGE SUR "HORS-JEU"

Le critère pour inverser la décision dans le cas de la validation d'un but sur la glace est que les officiels sur la glace (juges de lignes), après vérification de toutes les séquences disponibles consultées en lien avec le Analyste révision vidéos, déterminent qu'un ou plusieurs joueurs de l'équipe à l'attaque précèdent le puck dans la zone d'attaque avant que le but soit marqué et que de ce fait le jeu aurait dû être arrêté pour une situation de hors-jeu. Si ce critère est rempli, alors le but sera annulé.

Les buts ne sont sujets à vérification pour un potentiel hors-jeu que si le puck n'est pas ressorti de la zone d'attaque entre le moment de la situation de hors-jeu et le but marqué.

## 38.9. CRITÈRES EN VIGUEUR POUR LE CHALLENGE "ARRÊT DE JEU MANQUÉ EN ZONE D'ATTAQUE"

Le critère pour inverser la décision dans le cas de la validation d'un but sur la glace est que les officiels sur la glace (arbitres), après vérification de toutes les séquences disponibles consultées en lien avec le Analyste révision vidéos, déterminent que le jeu aurait dû être arrêté par une action causée par l'équipe à l'attaque, entre le moment où le puck est entré en zone d'attaque mais avant que le but soit marqué. Si ce critère est rempli, alors le but sera annulé.

Les infractions éventuelles pouvant contraindre à un arrêt de jeu en zone d'attaque incluent mais ne se limitent pas à :

# OFFICIELS

Ⓢ Règle 79 – Passe à la main; Ⓢ Règle 80 – Jouer le puck avec une crosse haute; et Ⓢ Règle 85 – Puck hors des limites. De telles infractions serviront uniquement de base pour annuler un but validé sur la glace si la vérification établit de manière concluante qu'un arrêt de jeu aurait dû être appelé dans la zone d'attaque et a été manqué par les officiels sur la glace.

Au cas où l'infraction en cause est une pénalité manquée sujette au jugement ou à la discrétion des officiels sur la glace, une telle infraction ne peut résulter en une annulation du but, même si après vérification les officiels sur la glace ont pris une décision différente. Les situations de buts ne seront vérifiées pour un éventuel arrêt de jeu manqué en zone d'attaque si le puck n'est pas sorti de la zone d'attaque entre le moment de l'éventuel arrêt de jeu manqué en zone d'attaque et le moment où le but a été marqué.

## 38.10. STANDARDS APPLICABLE POUR LES "OBSTRUCTIONS SUR LE GARDIEN" CHALLENGE

Le principe pour inverser la décision dans le cas d'un « but » accordé sur la glace est que les officiels de jeu (arbitres), après vérification de l'un ou de tous les ralentis et avoir consulté le Analyste révision vidéos, déterminent que le but n'aurait pas dû être accordé en raison d'une « obstruction sur le gardien de but » comme décrit dans la Ⓢ Règle 69 – Obstruction sur le gardien. Lorsque ce principe est respecté, le but ne sera pas accordé.

Le principe pour inverser la décision dans le cas d'un « but refusé » sur la glace est que les officiels de jeu (arbitres), après vérification de l'un ou de tous les ralentis et avoir consulté l'assistance vidéo de l'IIHF, déterminent que le but aurait dû être accordé en raison de soit :

- (I) Il n'y a pas de contact réel initié par le joueur à l'attaque avec le gardien de but ; ou
- (II) Le joueur à l'attaque a été poussé, bousculé ou subit une faute par un joueur à la défense ce qui a entraîné l'entrée en contact du joueur à l'attaque avec le gardien de but ; ou
- (III) La position du joueur à l'attaque dans le territoire de but n'a pas altéré la capacité du gardien à défendre son but et, de ce fait, n'a aucun impact visible sur l'action ; lorsque ce critère est rempli, le but sera accordé.

## RÈGLE 39 INCORRECTION ENVERS LES OFFICIELS

### 39.1. GÉNÉRALITÉS

Un joueur, coach ou officiel d'équipe ne doit pas remettre en question, contester ou débattre les décisions d'un officiel avant, pendant ou après un match, sur ou hors de la glace et dans n'importe quel lieu de la patinoire ou ses locaux attenants.

Un joueur, coach ou officiel d'équipe ne doit pas faire démonstration « d'attitude antisportive » en incluant, et pas uniquement, les gestes ou le langage grossier, obscène ou abusif ou les commentaires de nature personnelle dans le but de rabaisser un officiel ou persister dans la contestation d'une décision après s'être vu intimer l'ordre d'arrêter ou après avoir été pénalisé pour ce comportement. Note : Lorsque ce type de comportement est dirigé vers n'importe quelle personne autre qu'un officiel,

Règle 75 – Attitude antisportive devra être appliquée.

### 39.2. PÉNALITÉ MINEURE

Une pénalité mineure pour « attitude antisportive - Incorrection envers les officiels » devra être infligée selon cette règle pour les infractions suivantes :

- (I) Tout joueur qui remet en cause ou conteste la décision d'un officiel.  
 Tout joueur identifiable qui utilise des gestes ou un langage grossier, obscène ou abusif à l'encontre de n'importe quel officiel de jeu ou officiel hors glace. Note : Une pénalité de méconduite pour le match additionnelle pour l'utilisation de gestes obscènes, injures raciales, moqueries ou remarques à caractère sexuels ;  
 Ⓢ Règle 39.5 – Pénalité de méconduite pour le match.

# OFFICIELS

- (II) Tout joueur qui out joueur qui, à n'importe quel moment, frappe avec sa crosse ou tout autre objet sur les bandes ou les verres de protection ou qui montre de l'irrespect de n'importe quelle manière pour la décision d'un officiel. Si cela est fait pour attirer l'attention des officiels de jeu pour une raison légitime (ex : blessure sérieuse, maladie etc.) alors les arbitres devront faire preuve de discernement ;
- (III) Lorsqu'un capitaine, assistant capitaine ou tout autre joueur sort du banc de joueurs pour remettre en cause ou protester contre une décision d'un officiel sur la glace ;
- (IV) Si un joueur frappe sur les bandes ou sur les vitres de protection pour protester contre la décision d'un officiel hors glace.
- (V) Si un joueur pénalisé se voit infliger une pénalité additionnelle pour « attitude antisportive » soit avant soit après qu'il commence à purger sa/ses pénalité(s) initiale(s), la pénalité mineure additionnelle sera ajoutée au temps de pénalité restant et purgée à la suite. ;
- (VI) Si un joueur pénalisé ne se rend pas directement au banc des pénalités ou aux vestiaires comme ordonnée par un officiel de jeu sur la glace.

## 39.3. PÉNALITÉ DE BANC MINEURE

Une pénalité de banc mineure pour « attitude antisportive - Incorrection envers les officiels » doit être infligée selon cette règle pour les infractions suivantes :

- (I) Tout coach ou officiel d'équipe qui frappe les bandes ou les vitres de protection avec une crosse ou un autre objet à n'importe quel moment, en contestation d'une décision arbitrale. Si cela est fait dans le but d'attirer l'attention des officiels sur la glace pour une raison légitime (blessure sérieuse, maladie, etc.) alors la décision reste à la discrétion des arbitres ;
- (II) Tout joueur, coach, officiel d'équipe qui interfère de quelque manière que ce soit avec n'importe quel officiel de match y compris arbitres, juges de lignes, officiels de table de marque ou des pénalités ou juges de but dans l'exercice de leurs fonctions ;
- (III) Tout joueur, coach, ou officiel d'équipe qui fait un usage abusif de la technologie (tablette, etc.) afin de contester un officiel de match.

## 39.4. PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE

Des pénalités de méconduite pour « attitude antisportive - Incorrection envers les officiels » doivent être infligées au titre de cette règle pour les infractions suivantes :

- (I) Tout joueur qui persiste dans l'utilisation d'un langage obscène, grossier ou abusif en direction de n'importe quel officiel sur ou hors glace, pour lequel il a déjà écopé d'une pénalité mineure. Remarque : une pénalité de méconduite pour le match pour utilisation de geste obscène, remarques ou insultes raciales, remarques sexuelles

→ Règle 39.5 – Pénalité de méconduite pour le match;

- (II) Tout joueur qui frappe ou envoie le puck intentionnellement hors de la portée d'un officiel qui est en train de le récupérer ;
- (III) Tout joueur qui, après avoir écopé d'une pénalité mineure pour « attitude antisportive », persiste à contester la décision d'un officiel ;
- (IV) Tout joueur qui frappe les bandes ou les vitres de protection avec sa crosse ou tout autre objet, à n'importe quel moment, en contestation d'une décision arbitrale pour laquelle il a déjà écopé d'une pénalité mineure ou de banc mineur pour « attitude antisportive » ;
- (V) Tout joueur qui, sauf dans le but de se rendre au banc des pénalités, entre ou reste dans le cercle des arbitres alors qu'ils sont en discussion avec les officiels de match y compris les autres arbitres, juges de lignes, chronométrateur, chronométrateur des pénalités, marqueur officiel ou annonceur officiel ;

# OFFICIELS

Une pénalité de méconduite (ou pénalité de méconduite pour le match, à la discrétion de l'arbitre) doit être infligée à tout joueur qui jette délibérément toute pièce d'équipement en dehors de l'aire de jeu. Lorsque cela est fait en contestation d'une décision arbitrale, une pénalité mineure plus une pénalité de méconduite pour le match doit être infligée

## 🕒 Règle 39.5 – Pénalité de méconduite pour le match :

- (VI) Tout joueur qui, après avoir déjà été sanctionné d'une pénalité mineure pour « attitude antisportive » pour avoir frappé les bandes ou les vitres de protection en protestation d'une décision arbitrale ;
- (VII) En général, les participants affichant ce type de comportement se voient infliger une pénalité mineure, ensuite une pénalité de méconduite puis une pénalité de méconduite pour le match s'ils persistent dans leur comportement.

## 39.5. PÉNALTÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

Les pénalités de méconduite pour le match pour « attitude antisportive - Incorrection envers les officiels » doivent être infligées selon cette règle pour les infractions suivantes :

- (I) Tout joueur qui, après avoir déjà été sanctionné d'une pénalité de méconduite, persiste à remettre en cause ou à contester la décision d'un officiel.
- (II) Quand un coach ou un membre du personnel d'équipe qui utilise des gestes ou un langage grossier, obscène ou abusif envers un officiel sur la glace ou hors glace ou qui utilise le nom d'un officiel couplé avec des remarques véhémentes, après s'être déjà vu infliger une pénalité de banc mineure (article 39.3 ii), ce coach ou ce membre du personnel d'équipe se verra infliger une pénalité de méconduite pour le match et la situation sera rapportée aux autorités compétentes pour qu'elles prennent les mesures nécessaires. Si après la fin du match ce type de comportement est le fait d'un joueur, d'un entraîneur ou d'un membre du personnel de l'équipe ne jouant pas, sur la glace ou en dehors de celle-ci, la pénalité de méconduite pour le match doit être infligée sans qu'il soit nécessaire d'avoir écopé d'une pénalité pour " conduite antisportive " auparavant au cours du match.
- (III) Tout joueur qui dirige délibérément une force physique de n'importe quelle manière contre un officiel, ou ces actions sont susceptibles de causer une blessure à l'officiel, le dénigrer physiquement ou qui applique délibérément une force physique sur un officiel dans le seul but de se libérer dudit officiel durant ou immédiatement après une altercation, devra recevoir une pénalité de méconduite pour le match et les directives exposées dans la 🕒 Règle 40 – Violence physique sur un officiel doivent être appliquées.
- (IV) Tout joueur qui, étant entré au banc des pénalités, quitte le banc des pénalités avant l'expiration de sa pénalité dans le but de remettre en cause la décision d'un officiel devra être sanctionné. Cette règle ne remplace pas toutes les autres pénalités plus sévères qui pourraient être infligées pour avoir quitté le banc des pénalités dans le but de démarrer ou participer à une altercation.
  - 🕒 Règle 70 – Quitter le banc des joueurs ou le banc des pénalités.
- (V) Une pénalité mineure pour « attitude antisportive » plus une pénalité de méconduite pour le match doit être infligée à un joueur qui lance sa crosse ou n'importe quelle partie de celle-ci, ou toute autre pièce d'équipement ou objet en dehors de la surface de jeu en protestation contre une décision d'un officiel.
- (VI) Tout joueur, coach ou officiel d'équipe qui lance ou tire n'importe quelle pièce d'équipement ou autre objet en direction d'un officiel sans être véritablement capable de provoquer un contact. Cette action peut survenir sur ou hors de la glace.
- (VII) En général, les participants qui démontrent ce genre de comportement sont sanctionnés d'une pénalité mineure, puis d'une pénalité de méconduite et ensuite d'une pénalité de méconduite pour le match s'ils persistent.
- (VIII) Tout joueur, coach ou officiel d'équipe qui crache, projette du sang ou utilise un langage obscène, grossier ou abusif, utilise des gestes obscènes, insultes raciales, railleries ou remarques sexuelles à l'encontre d'un officiel, durant ou après le match, sur ou hors de la glace et dans la patinoire ou dans ses locaux attenants.

## 39.6. RAPPORTS

Il est de la responsabilité de tous les officiels de jeu d'envoyer un rapport aux autorités compétentes relatant l'ensemble des détails concernant l'utilisation de gestes ou de langage obscène, insulte raciale, raillerie ou remarque sexuelle par un joueur, coach ou

# OFFICIELS

officiel d'équipe. S'il est estimé que c'est nécessaire, une sanction disciplinaire complémentaire pourra être infligée à leur discrétion par les autorités compétentes.

📍 Règle 28 – Sanction complémentaire.

## RÈGLE 40 VIOLENCE PHYSIQUE SUR LES OFFICIELS

### 40.1. PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

Tout joueur qui applique délibérément une force physique de n'importe quelle manière contre un officiel, où ces actions sont susceptibles de causer une blessure à ce dernier, dénigre physiquement ou qui applique délibérément une force physique sur un officiel dans le seul but de se libérer dudit officiel durant ou immédiatement après une altercation, devra recevoir une pénalité de méconduite pour le match.

📍 < Pour plus d'information, se référer à Code disciplinaire de l'IIHF.

### 40.2. SANCTION COMPLÉMENTAIRE – SUSPENSION – CATÉGORIE I

Tout joueur qui frappe délibérément un officiel et qui pourrait lui causer une blessure ou qui applique une force physique de n'importe quelle manière à l'encontre d'un officiel avec l'intention de le blesser ou qui tente de blesser un officiel de n'importe quelle manière.

Pour les besoins de la règle, « pourrait lui causer une blessure » doit signifier toute force physique dont le joueur est conscient ou dont il devrait avoir conscience qu'elle peut raisonnablement s'attendre à causer une blessure.

📍 < Pour plus d'information, se référer à Code disciplinaire de l'IIHF.

### 40.3. SANCTION COMPLÉMENTAIRE – SUSPENSION – CATÉGORIE II

Tout joueur qui exerce délibérément une force physique contre un officiel de quelque manière que ce soit (excepté les actions mentionnées en catégorie I) si cette force est réalisée sans intention de blesser, ou qui crache sur un officiel.

📍 Pour plus d'information, se référer à Code disciplinaire de l'IIHF.

### 40.4. SANCTION COMPLÉMENTAIRE – SUSPENSION – CATÉGORIE III

Tout joueur qui, par ses gestes, humilie ou menace physiquement un officiel en (mais ne se limite pas à cela) jetant une crosse, pièce d'équipement ou tout autre objet sur lui ou en sa direction, tire le puck sur ou en direction d'un officiel, crache, essuie du sang sur ou en direction d'un officiel, ou qui exerce une force physique contre un officiel uniquement dans le but de se dégager de cet officiel pendant ou juste après une altercation.

📍 Pour plus d'information, se référer à Code disciplinaire de l'IIHF.

### 40.5. SANCTION COMPLÉMENTAIRE – PROCESSUS DE SUSPENSION

Aussitôt après la rencontre durant laquelle une telle pénalité de méconduite pour le match a été infligée, les arbitres doivent, après consultations des juges de lignes décider de la catégorie de l'infraction. Ils doivent faire un rapport verbal et/ou écrit aux autorités compétentes immédiatement après la rencontre concernée. Le joueur et l'équipe concernés seront informés par l'instance disciplinaire de l'IIHF et la procédure appropriée sera lancée.

📍 < Pour plus d'information, se référer à Code disciplinaire de l'IIHF.

### 40.6. DISCIPLINE COMPLÉMENTAIRE

Dans l'éventualité où le joueur a commis plus d'une infraction au titre de cette règle, en plus des pénalités infligées au titre de cette infraction, son cas sera rapporté aux autorités compétentes pour de plus amples mesures disciplinaires.

📍 < Pour plus d'information, se référer à Code disciplinaire de l'IIHF.

# OFFICIELS

## 40.7. COACH OU OFFICIEL D'ÉQUIPE

Tout coach ou officiel d'équipe qui retient ou frappe un officiel ou commet toute infraction exposée sous la règle 40.1 devra être sanctionné d'une pénalité de méconduite pour le match, renvoyé aux vestiaires et l'incident devra être rapporté aux autorités compétentes pour de plus amples mesures disciplinaires.

◆ < Pour plus d'information, se référer à Code disciplinaire de l'IIHF.

## 40.8. PROTECTION ET SÉCURITÉ

Tous les organisateurs de championnats doivent prévoir une sécurité/police adéquate et toute autre protection pour les joueurs, et officiels en tout temps. Le(s) arbitre(s) doivent rapporter aux autorités compétentes tout manquement observé dans cette protection ou rapporté à eux avec les circonstances de ces manquements.

□ < Pour plus d'information, se référer à Code disciplinaire de l'IIHF.

SECTION 06

# FAUTES PHYSIQUES



# FAUTES PHYSIQUES

## RÈGLE 41 CHARGE CONTRE LA BANDE

---

### 41.1. CHARGE CONTRE LA BANDE

Une pénalité pour charge contre la bande sera infligée à tout joueur qui effectue une mise en échec ou projette un adversaire sans défense de telle manière que l'adversaire heurte ou frappe la bande de manière violente ou dangereuse. La sévérité de la pénalité, basée sur l'impact avec les bandes, est laissée à la discrétion de l'arbitre.

L'application de cette règle par les arbitres implique une part considérable de jugement. Il incombe au joueur qui effectue la mise en échec de s'assurer que son adversaire n'est pas dans une position sans défense et, si tel est le cas, il doit éviter ou minimiser le contact. Cependant, pour déterminer si un tel contact aurait pu être évité, les circonstances de la mise en échec (y compris le fait que l'adversaire se soit mis dans une position vulnérable immédiatement avant ou en même temps que la mise en échec) ou le fait que la mise en échec était inévitable peuvent être prises en compte. Cet équilibre doit être pris en compte par les arbitres lors de l'application de cette règle.

Tout contact non nécessaire avec un joueur jouant le puck lors d'une action évidente de « dégagement interdit » ou de « hors-jeu », qui fait que ce joueur frappe ou heurte la bande, constitue une « projection contre la bande » et doit être pénalisé comme tel. Dans les autres cas où il n'y a pas de contact avec la bande, cela doit être considéré comme une « charge incorrecte ».

### 41.2. PÉNALITÉ MINEURE

L'arbitre doit, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité mineure, basée sur le degré de la force et de la violence de l'impact avec la bande, un joueur coupable d'une projection dans la bande contre un adversaire.

### 41.3. PÉNALITÉ MAJEURE

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité majeure un joueur coupable d'une « charge contre la bande » contre un adversaire, et qui met imprudemment en danger le joueur victime de la faute de telle sorte que, à la discrétion de l'arbitre, ce joueur ne serait pas suffisamment sanctionné en lui imposant une pénalité mineure.

### 41.4. PÉNALITÉ MAJEURE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité majeure et d'une pénalité de méconduite pour le match selon son jugement, le joueur met imprudemment en danger un adversaire en faisant une « charge contre la bande » et que le joueur ne serait pas suffisamment sanctionné par une pénalité majeure. Cette évaluation de la mise en danger imprudente est fondée sur la gravité de l'infraction, la gravité du contact, le degré de violence et le caractère généralement répréhensible qui y est associé.

### 41.5. MESURES DISCIPLINAIRES

Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent, à leur discrétion, appliquer des mesures disciplinaires supplémentaires.

📌 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

## RÈGLE 42 CHARGE INCORRECTE

---

### 42.1. CHARGE INCORRECTE

Une pénalité sera infligée à un joueur qui patine, saute sur adversaire ou charge violemment un adversaire de quelque manière que ce soit. Par « charge incorrecte », on entend les actions d'un joueur qui saute pour mettre en échec un adversaire, prend de la vitesse en faisant plusieurs enjambées juste avant d'entrer en contact et/ou parcourt une distance excessive dans le seul but de porter un tel coup et/ou met violemment en

# FAUTES PHYSIQUES

échec un adversaire de quelque manière que ce soit. Une « charge incorrecte » peut résulter d'une mise en échec dans la bande, contre le cadre du but ou en milieu de glace.

Tout contact non nécessaire avec un joueur jouant le puck lors d'un " icing " ou d'un " hors-jeu " évident qui fait que ce joueur entre en contact avec les bandes est une " charge contre la bande " et doit être pénalisé en tant que tel. Dans les autres cas où il n'y a pas de contact avec les bandes, il faut traiter la faute comme une " charge incorrecte ".

Cette règle est remplacée par toutes les actions similaires concernant une « charge illégale contre la tête », à l'exception de celles liées à une « bagarre ». Une pénalité sera infligée à un joueur qui charge un gardien de but alors que ce dernier se trouve dans son territoire de but.

Un gardien de but n'est pas une « cible » simplement parce qu'il se trouve à l'extérieur de son territoire de but.

La pénalité appropriée doit être infligée dans tous les cas où un joueur adverse entre inutilement en contact avec un gardien de but.

Cependant, un contact accidentel, à la discrétion de l'arbitre, sera autorisé lorsque le gardien de but est en train de jouer le puck en dehors de son territoire de but, à condition que le joueur attaquant ait fait un effort raisonnable pour éviter ce contact.

## 42.2. PÉNALITÉ MINEURE

L'arbitre doit, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité mineure, basée sur le degré de la force et de la violence du contact un joueur coupable d'une « charge incorrecte » contre un adversaire.

## 42.3. PÉNALITÉ MAJEURE

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité majeure un joueur coupable d'une « charge incorrecte » contre un adversaire, et qui met imprudemment en danger le joueur victime de la faute de telle sorte que, à la discrétion de l'arbitre, ce joueur ne serait pas suffisamment sanctionné en lui imposant une pénalité mineure.

## 42.4. PÉNALITÉ MAJEURE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

L'arbitre peut, à sa discrétion, imposer une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match si, à son avis, le joueur met en danger son adversaire de manière irrespectueuse en le " chargeant " et que le joueur ne serait pas suffisamment sanctionné par une pénalité majeure. Cette évaluation de la mise en danger imprudente sera basée sur la gravité de l'infraction, la gravité du contact, le degré de violence et le caractère généralement répréhensible qui y est associé.

## 42.5. MESURES DISCIPLINAIRES

Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent, à leur discrétion, appliquer des mesures disciplinaires supplémentaires.

🔗 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

## RÈGLE 43 CHARGE PAR DERRIÈRE

### 43.1. CHARGE PAR DERRIÈRE

Une charge par-derrrière est une mise en échec infligée à un joueur vulnérable qui n'est pas conscient de l'imminence du coup - et qui, par conséquent, est incapable de se protéger ou de se défendre contre un tel coup - et dont le contact se fait sur la partie arrière du corps.

Un joueur qui frappe un adversaire par-derrrière contre la bande, le filet du but ou en milieu de glace de quelque façon que ce soit (c'est-à-dire avec une crosse haute, charge avec la crosse, etc.) sera pénalisé conformément à cette règle.

Lorsqu'un joueur qui subit une mise en échec tourne intentionnellement le dos à l'adversaire et se place dans une position vulnérable immédiatement avant une mise en échec, afin de créer une situation de « charge par-derrrière », aucune pénalité pour « charge par-derrrière » ne sera infligée. Cependant, d'autres pénalités peuvent alors être infligées.

# FAUTES PHYSIQUES

## 43.2. PÉNALITÉ MINEURE

Cette faute est considérée comme sérieuse et dangereuse, cependant il n'y a pas d'option pour sanctionner d'une pénalité mineure pour « charge par-derrière ».

## 43.3. PÉNALITÉ MAJEURE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité majeure et automatiquement d'une pénalité de méconduite pour le match un joueur coupable d'une « charge par-derrière » sur un adversaire, et qui met imprudemment en danger le joueur victime de la faute.

## 43.4. MESURES DISCIPLINAIRES

Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent, à leur discrétion, appliquer des mesures disciplinaires supplémentaires.

🔗 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

## RÈGLE 44 COUPAGE

---

### 44.1. COUPAGE

Un "coupage" est l'acte de projeter son corps sur ou sous les genoux d'un adversaire, quelle que soit la direction. Un joueur ne peut pas faire de mise en échec de type « coupage », ni abaisser la position de son corps pour faire une mise en échec sur ou sous les genoux d'un adversaire.

Un « coupage » illégal est une mise en échec effectuée par un joueur qui peut avoir ou non ses deux patins sur la glace, dans le seul but de mettre en échec l'adversaire au niveau de ses genoux. Un joueur ne peut pas abaisser la position de son corps pour effectuer une mise en échec au niveau des genoux de l'adversaire. Un joueur ne peut pas s'accroupir près de la bande pour éviter d'être chargé et, par conséquent, faire tomber l'adversaire par-dessus lui.

### 44.2. PÉNALITÉ MINEURE

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité mineure, basé sur le degré de violence un joueur coupable d'un « coupage » sur un adversaire.

### 44.3. PÉNALITÉ MAJEURE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité majeure et automatiquement d'une pénalité de méconduite pour le match si, selon son jugement, le joueur met imprudemment en danger un adversaire en faisant un « coupage » et le joueur ne serait pas suffisamment sanctionné par une pénalité mineure. Cette évaluation de la mise en danger imprudente est fondée sur la gravité de l'infraction, la sévérité du contact, le degré de violence et le caractère généralement répréhensible qui y est associé.

### 44.4. MESURES DISCIPLINAIRES

Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent, à leur discrétion, appliquer des mesures disciplinaires supplémentaires.

🔗 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

# FAUTES PHYSIQUES

## RÈGLE 45 COUP DE COUDE

### 45.1. COUP DE COUDE

On entend par « coup de coude » une extension du coude pour frapper/charger un adversaire d'une manière qui peut ou non causer une blessure.

### 45.2. PÉNALITÉ MINEURE

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité mineure, basé sur le degré de force et de violence un joueur coupable d'un « coup de coude » sur un adversaire.

### 45.3. PÉNALITÉ MAJEURE

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité majeure un joueur coupable d'un « coup de coude » sur un adversaire, et qui met imprudemment en danger un adversaire, si selon le jugement de l'arbitre, le joueur coupable ne serait pas suffisamment sanctionné par une pénalité mineure.

### 45.4. PÉNALITÉ MAJEURE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité majeure et d'une pénalité de méconduite pour le match si, selon son jugement, le joueur met imprudemment en danger un adversaire en donnant un « coup de coude » et le joueur ne serait pas suffisamment sanctionné par une pénalité majeure. Cette évaluation de la mise en danger imprudente est fondée sur la gravité de l'infraction, la sévérité du contact, le degré de violence et le caractère généralement répréhensible qui y est associé.

### 45.5. MESURES DISCIPLINAIRES

Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent, à leur discrétion, appliquer des mesures disciplinaires supplémentaires.

🕒 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

## RÈGLE 46 BAGARRE

### 46.1. BAGARRE / BAGARREUR – VOLONTÉ DE SE BATTRE ET DE CONTINUER À SE BATTRE

La « bagarre » ne fait pas partie de l'ADN du hockey sur glace international.

Les joueurs qui participent volontairement à une « bagarre/combat », appelés « combattants volontaires », seront pénalisés en conséquence par l'arbitre et pourront être exclus du match. D'autres mesures disciplinaires supplémentaires peuvent être prises. Une « bagarre » sera considérée comme ayant eu lieu lorsqu'au moins un (1) joueur donne ou tente de donner des coups de poing à un adversaire à plusieurs reprises ou lorsque deux (2) joueurs luttent de telle manière qu'il est difficile pour les juges de lignes d'intervenir et de séparer les combattants.

Tout joueur qui persiste à poursuivre ou à tenter de poursuivre une « bagarre ou altercation » après que l'arbitre lui a ordonné d'arrêter, ou qui résiste à un juge de lignes, encourra, à la discrétion de l'arbitre, au moins une pénalité majeure (« bagarre ») plus une pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+ PMM) en plus de toute autre pénalité infligée.

Les arbitres disposent d'une très grande latitude dans les sanctions qu'ils peuvent infliger en vertu de cette règle. Ceci est fait intentionnellement pour leur permettre de différencier les degrés évidents de responsabilité des participants, soit pour avoir « commencé la bagarre », soit pour avoir persisté à « poursuivre la bagarre ». Ce pouvoir de décision doit être exercé de manière rationnelle.

Pour les joueurs, entraîneurs ou membres du personnel d'équipe quittant les bancs des joueurs ou les bancs de pénalité voir

→ Règle 70 – Quitter le banc des joueurs ou le banc des pénalités

# FAUTES PHYSIQUES

## 46.2. ALTERCATION

Une « altercation » est une situation impliquant au moins deux (2) joueurs dont au moins un (1) joueur doit être pénalisé.

## 46.3. INSTIGATEUR/INITIATEUR

Un « instigateur/initiateur » d'une « altercation » est un joueur qui, par ses actions ou son comportement, démontre un ou plusieurs des critères suivants : distance parcourue, gants retirés en premier, premier coup de poing donné, attitude ou posture menaçante, incitations ou menaces verbales, comportement en représailles à un incident de jeu antérieur, vengeances évidentes à un incident antérieur dans le match.

Un joueur considéré comme « instigateur/initiateur » d'une altercation se verra infliger une pénalité mineure (« instigateur/initiateur ») plus une pénalité majeure (« bagarre ») et une pénalité de méconduite pour le match automatique (2'+5'+ MPM).

Un joueur qui est considéré comme étant à la fois « instigateur/initiateur » et « agresseur » d'une « altercation » se verra infliger une pénalité mineure (« instigateur/initiateur ») plus une pénalité mineure (« agresseur ») plus une pénalité majeure (« bagarre ») et une pénalité de méconduite pour le match automatique (2'+2'+5'+ MPM).

## 46.4. AGGRESSEUR

« L'agresseur » dans une altercation est le joueur qui continue à donner des coups de poing dans le but d'infliger une correction à son adversaire qui est dans une position sans défense ou qui est un « combattant qui ne veut pas se battre ».

Un joueur doit être considéré comme « agresseur » lorsqu'il a clairement gagné le « combat », mais qu'il continue à donner des coups de poing dans le but d'infliger une punition et/ou une blessure à son adversaire qui n'est plus en mesure de se défendre.

Un joueur considéré comme « agresseur » d'une altercation se verra infliger une pénalité mineure (« agresseur ») plus une pénalité majeure (« bagarre ») et une pénalité de méconduite pour le match automatique (2'+5'+ PMM).

Un joueur qui est considéré comme « agresseur d'une altercation » sera inscrit comme « agresseur » d'une altercation à des fins de suspension - se référer à la règle 28 de la discipline supplémentaire.

Un joueur qui est considéré comme étant à la fois « agresseur » et « instigateur » d'une altercation se verra infliger une pénalité mineure (« agresseur ») plus une pénalité mineure (« instigateur ») plus une pénalité majeure (« bagarre ») et une pénalité de méconduite pour le match automatique (2+2+5+PMM).

## 46.5. COMBATTANT DANGEREUX – “COUP DE POING PAR SURPRISE” (SUCKER PUNCHER)

Tout joueur portant du ruban adhésif ou tout autre matériau sur les mains (en dessous du poignet) qui coupe ou blesse un adversaire au cours d'une altercation se verra infliger une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique (5+PMM) en plus de toute autre pénalité imposée, y compris pour « bagarre » en vertu de cette règle.

Une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique (5+PMM) sera infligée à un joueur qui donne un coup de poing à un combattant/adversaire qui ne se doute de rien ou qui ne veut pas se battre (c'est-à-dire, « coup de poing par surprise ») et qui pourrait causer une blessure.

## 46.6. DÉFENSEUR – COMBATTANT QUI NE VEUT PAS SE BATTRE

Un joueur qui se « défend » avec « quelques coups de poing » contre un agresseur, un instigateur/initiateur ou un bagarreur doit être considéré comme un « combattant non volontaire ». Ce joueur ne veut pas continuer ou prolonger un « combat » ou « laisser un combat devenir incontrôlable » - il est clair pour les arbitres que ce joueur ne veut pas se « battre » irrégulièrement.

Un joueur qui riposte à un coup de poing se verra infliger au moins une pénalité mineure (« dureté ») ou une pénalité majeure (« bagarre », sans pénalité de méconduite pour le match), si le critère de « riposte » par quelques coups de poing n'est pas rempli.

# FAUTES PHYSIQUES

## 46.7. TROISIÈME JOUEUR IMPLIQUÉ

Une pénalité de méconduite pour le match, à la discrétion de l'arbitre, sera imposée à tout joueur qui est le premier à intervenir (« troisième joueur ») dans une altercation déjà en cours, sauf si une pénalité de méconduite pour le match est infligée dans l'altercation initiale. Cette pénalité s'ajoute à toutes les autres pénalités encourues lors du même incident.

Cette règle s'applique également aux joueurs suivants qui choisissent d'intervenir dans la même ou d'autres « altercations » pendant le même arrêt de jeu. En général, cette règle est appliquée lorsqu'une « bagarre » se produit.

## 46.8. LIBÉRER LA ZONE DE BAGARRE

Lorsqu'une « bagarre » se produit, tous les joueurs qui ne sont pas engagés doivent se rendre immédiatement dans la zone de leur banc des joueurs et, si l'altercation a lieu sur un banc des joueurs, les joueurs de cette équipe présents sur la glace doivent se rendre dans leur zone défensive.

Les gardiens de but doivent rester dans leur territoire de but, sauf si l'altercation a lieu à proximité de la zone de but, et dans ce cas il devra obéir aux instructions de l'arbitre.

Le non-respect de ces consignes peut entraîner des pénalités pour leur implication dans la zone et aux alentours de l'altercation, ainsi que des mesures disciplinaires.

## 46.9. BAGARRE EN DEHORS DES PÉRIODES DU MATCH

Toute équipe dont les joueurs sont impliqués dans une altercation, en dehors des périodes du match, fera l'objet d'une enquête par les autorités compétentes et des mesures disciplinaires complémentaires pourront être appliquées en plus de toute autre sanction appropriée qui pourrait être imposée aux joueurs participants par une discipline supplémentaire ou autre.

Les joueurs impliqués dans une « bagarre » en dehors des périodes du match se verront infliger une pénalité majeure (« bagarre ») et une pénalité de méconduite pour le match automatique (5' + PMM).

Un « agresseur » et/ou un « instigateur/initiateur » sera pénalisé conformément à la règle 46.3 et/ou à la règle 46.4.

Dans le cas d'altercations ayant lieu après la période ou le match, elles seront rapportées aux autorités compétentes pour des mesures disciplinaires supplémentaires.

Si des joueurs sortent de leur banc des joueurs après la fin de la période et avant le début d'une altercation, ils ne seront pas pénalisés s'ils restent à proximité de leur banc des joueurs et s'ils ne sont pas impliqués dans une altercation.

## 46.10. BAGARRE AVANT LE COUP D'ENVOI

À moins que cela ne se produise avant le début du match ou d'une période, une « bagarre » qui se produit avant que le puck ne soit lancé au cours d'une « mise en jeu » normale, l'altercation sera pénalisée comme si elle s'était produite pendant le temps de jeu normal, conformément à l'article 46.9 - Bagarres.

Lorsque, de l'avis de l'arbitre, des changements de joueurs spécifiques ont été effectués par une ou les deux équipes vers la fin d'un match et qu'une altercation s'ensuit, les pénalités appropriées doivent être imposées et l'incident doit être signalé aux autorités compétentes immédiatement après le match pour être examiné et faire l'objet d'éventuelles mesures disciplinaires supplémentaires.

## 46.11. BAGARRE HORS DE LA SURFACE DE JEU

Une pénalité de méconduite pour le match doit être infligée à tout joueur impliqué dans une « bagarre hors de la surface de jeu » ou avec un autre joueur qui est « hors de la surface de jeu ». Ces pénalités s'ajoutent aux autres pénalités infligées, y compris la pénalité majeure (« bagarre »).

# FAUTES PHYSIQUES

Lorsqu'un coach ou un autre membre du personnel d'équipe est impliqué dans une altercation avec un joueur adverse, un entraîneur ou un autre membre du personnel d'équipe, sur la glace ou à l'extérieur de celle-ci, il se verra infliger une pénalité de méconduite pour le match et sera automatiquement exclu du match, il devra se rendre au vestiaire et l'incident sera signalé aux autorités compétentes pour des mesures disciplinaires supplémentaires.

## 46.12. CASQUES

Aucun joueur ne peut retirer son casque avant de s'engager dans une bagarre. S'il le fait, il se verra infliger une pénalité mineure (2') pour « attitude antisportive ». Les casques qui sont enlevés à cause et au cours de l'altercation n'entraîneront pas de pénalité pour les joueurs.

## 46.13. MAILLOTS

Un joueur qui enlève délibérément son maillot avant de participer à une altercation ou qui porte manifestement un maillot modifié et non conforme à la [Règle 9 – Uniformes](#), se verra infliger une pénalité mineure pour « attitude antisportive » et une pénalité de méconduite pour le match automatique (2+PMM). Ceci s'ajoute aux autres pénalités à infliger aux participants d'une altercation. Si « l'altercation » ne se produit pas, le joueur se verra infliger une pénalité mineure pour « attitude antisportive » et une pénalité de méconduite de dix minutes (10') pour avoir délibérément retiré son maillot.

## RÈGLE 47 COUP DE TÊTE

---

### 47.1. COUP DE TÊTE

L'action de donner un coup de tête implique qu'un joueur entre délibérément en contact, ou tente d'entrer en contact, avec un adversaire en dirigeant sa tête et/ou son casque vers lui, que le contact soit établi ou non.

### 47.2. DOUBLE PENALITÉ MINEURE

L'arbitre doit, à sa discrétion, infliger une double pénalité mineure à tout joueur qui tente de donner un « coup de tête » à un adversaire.

### 47.3. PÉNALITÉ MAJEURE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique si, selon son jugement, le joueur met imprudemment en danger un adversaire en donnant un « coup de tête ». Cette évaluation de la mise en danger imprudente est fondée sur la gravité de l'infraction, la sévérité du contact, le degré de violence et le caractère généralement répréhensible qui y est associé.

### 47.4. MESURES DISCIPLINAIRES

Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent, à leur discrétion, appliquer des mesures disciplinaires supplémentaires.

[Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.](#)

## RÈGLE 48 CHARGE ILLÉGALE CONTRE LA TÊTE OU LE COU

---

### 48.1. CHARGE ILLÉGALE CONTRE LA TÊTE OU LE COU

Il n'y a pas charge correcte à la tête ou au cou. Le joueur qui donne le coup doit éviter de toucher la tête ou le cou de l'adversaire.

Une charge entraînant un contact avec la tête de l'adversaire, lorsque la tête était le principal point de contact et que ce contact avec la tête était évitable, n'est pas autorisée. Cette règle prévaut sur toutes les actions similaires concernant les coups à la tête et au cou.

# FAUTES PHYSIQUES

Lorsqu'un joueur patine la tête haute, qu'il est en possession du puck et qu'il peut raisonnablement s'attendre à un contact imminent, un adversaire n'a pas le droit de le frapper à la tête ou au cou.

Un joueur qui effectue une mise en échec à un adversaire qui patine avec le puck, la tête baissée en direction du joueur et qui n'utilise pas un mouvement vers le haut ou qui n'élève pas son corps vers l'adversaire, ne sera pas pénalisé pour une « charge illégale à la tête ».

Une pénalité pour « charge illégale à la tête ou au cou » sera infligée si un des critères suivants est constaté lors de l'action :

- (I) Un joueur qui dirige un coup de quelque nature que ce soit, avec n'importe quelle partie de son corps ou de son équipement, vers la tête ou le cou d'un joueur adverse ou qui envoie ou pousse la tête d'un joueur adverse contre le verre de protection ou la bande avec n'importe quelle partie de son corps.
- (II) Un joueur qui étend et dirige n'importe quelle partie du haut de son corps pour entrer en contact avec la tête ou le cou d'un adversaire.
- (III) Un joueur qui élève son corps vers le haut ou vers l'extérieur afin d'atteindre son adversaire ou qui utilise n'importe quelle partie du haut de son corps pour entrer en contact avec la tête ou le cou d'un adversaire.
- (IV) Un joueur qui saute (fait décoller ses patins) pour porter un coup à la tête ou au cou d'un adversaire.

Pour déterminer si le contact avec la tête d'un adversaire était évitable, les circonstances de l'action, y compris les éléments suivants, seront prise en compte:

- (V) Si le joueur a tenté de frapper en plein dans le corps de l'adversaire et si la tête n'a pas été « touchée » en raison d'un mauvais timing, d'un mauvais angle d'approche ou d'une extension inutile du corps vers le haut ou vers l'extérieur. Si la force initiale du contact est d'abord dirigée vers la zone du corps et que le contact glisse ensuite vers la tête ou le cou.
- (VI) Si l'adversaire s'est mis dans une position vulnérable en adoptant une posture qui rendait inévitable le contact de la tête avec une mise en échec corporelle inévitable.
- (VII) Si l'adversaire a matériellement changé la position de son corps ou de sa tête immédiatement avant ou en même temps que la mise en échec, d'une manière qui a significativement contribué au contact avec la tête.

## 48.2. PÉNALITÉ MINEURE

L'arbitre peut, à sa discrétion, infliger une pénalité mineure à un joueur qui délivre une « charge illégale à la tête ou au cou » à un joueur adverse.

## 48.3. PÉNALITÉ MAJEURE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique si, selon son jugement, le joueur met imprudemment en danger un adversaire en faisant une « charge illégale à la tête ou au cou ». Cette évaluation de la mise en danger imprudente est fondée sur la gravité de l'infraction, la sévérité du contact, le degré de violence et le caractère généralement qui y est associé.

## 48.4. MESURES DISCIPLINAIRES

If Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent, à leur discrétion, appliquer des mesures disciplinaires supplémentaires.

🕒 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

## RÈGLE 49 COUP DE PIED

### 49.1. COUP DE PIED

L'action d'un joueur utilisant délibérément son ou ses patins avec un mouvement de coup de pied pour propulser le puck ou pour entrer en contact avec un adversaire.



# FAUTES PHYSIQUES

## 49.2. BUTS

Il est permis de frapper le puck du pied dans toutes les zones. Un but ne peut pas être marqué par un joueur à l'attaque qui utilise un «coup de pied évident» pour propulser le puck dans le but avec son patin/pied.

Un but ne peut pas être marqué par un joueur à l'attaque qui « frappe avec le pied » un puck qui est dévié dans le but par un joueur ou un officiel.

Un puck qui est dévié dans le but par le patin d'un joueur attaquant qui n'utilise pas un «mouvement évident de coup de pied» est un but valable.

Un puck qui est «dirigé» dans le but par le patin d'un joueur à l'attaque est un but valable à condition qu'il n'y ait pas de «coup de pied évident».

Ce qui suit doit clarifier les déviations après un « puck frappé avec le pied » qui entre dans le but :

- (I) Un «puck frappé avec le pied» qui «dévie» sur le corps d'un joueur de l'une ou l'autre équipe (y compris le gardien de but) sera considéré comme un «but non valable».
- (II) Un «puck frappé avec le pied» qui «dévie» sur la crosse d'un joueur (à l'exception de la crosse du gardien de but) sera considéré comme un but valable».
- (III) Un but sera accordé lorsqu'un joueur à l'attaque «frappe avec le pied» le puck, et que le puck «dévie» sur sa propre crosse, puis dans le but.
- (IV) A goal Un but sera accordé lorsqu'un puck entre dans le but après avoir « dévié » sur le patin d'un joueur à l'attaque ou « dévié » sur son patin pendant qu'il est en train de freiner.

Un but ne peut pas être marqué par un joueur à l'attaque qui donne un coup de pied à tout équipement (crosse, gant, casque, etc.) sur le puck, y compris un coup de pied sur la lame de sa propre crosse, ce qui a pour effet de faire franchir la ligne de but au puck.

## 49.3. PÉNALITÉ MAJEURE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

L'arbitre peut, à sa discrétion, infliger une pénalité de match si, selon son jugement un joueur donne un « coup de pied » ou « tente de donner un coup de pied » à un joueur adverse.

## 49.4. MESURES DISCIPLINAIRES

Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent, à leur discrétion, appliquer des mesures disciplinaires supplémentaires.

📍 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

## RÈGLE 50 COUP DE GENOU

### 50.1. COUP DE GENOU

Donner un coup de genou est l'action d'un joueur qui dirige son genou et dans certains cas qui étend sa jambe vers l'extérieur pour entrer en contact avec son adversaire.

### 50.2. PÉNALITÉ MINEURE

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité mineure, basé sur le degré de violence un joueur coupable d'un « coup de genou » sur un adversaire.

# FAUTES PHYSIQUES

## 50.3. PÉNALITÉ MAJEURE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité majeure et d'une pénalité de méconduite pour le match automatique de match si, selon son jugement, le joueur met imprudemment en danger un adversaire en donnant un « coup de genou » et le joueur ne serait pas suffisamment sanctionné par une pénalité mineure. Cette évaluation de la mise en danger imprudente est fondée sur la gravité de l'infraction, la sévérité du contact, le degré de violence et le caractère généralement qui y est associé.

## 50.4. MESURES DISCIPLINAIRES

Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent, à leur discrétion, appliquer des mesures disciplinaires supplémentaires.

🕒 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires

## RÈGLE 51 DURETÉ

---

### 51.1. DURETÉ

La dureté est un mouvement de coup de poing ou de claquette avec ou sans gant à la main, généralement dirigé vers la tête ou le visage d'un adversaire, ou si un joueur enlève intentionnellement le casque d'un adversaire pendant le jeu. La dureté est une altercation mineure qui ne mérite pas une pénalité majeure pour l'un ou l'autre des participants.

### 51.2. PÉNALITÉ MINEURE

L'arbitre doit, à sa discrétion, infliger une pénalité mineure à un joueur qui frappe un adversaire avec sa main ou son poing, ou si un joueur retire intentionnellement le casque d'un adversaire pendant le jeu.

🕒 Règle 9.6 – Casques.

A Un joueur qui persiste à continuer à être impliqué dans une dureté sera soumis aux règles de « bagarre ».

🕒 Règle 46 – Bagarre.

## 51.3. PÉNALITÉ MAJEURE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

Un arbitre peut, à sa discrétion, infliger une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique à un gardien de but qui utilise son gant de blocage pour frapper un adversaire et que l'action est susceptible d'entraîner une blessure pour l'adversaire.

## 51.4. MESURES DISCIPLINAIRES

Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent, à leur discrétion, appliquer des mesures disciplinaires supplémentaires.

🕒 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

## RÈGLE 52 SLEW-FOOTING

---

### 52.1. SLEW-FOOTING

Le slew-footing est le fait pour un joueur d'utiliser sa jambe ou son pied pour frapper ou donner un coup de pied dans les pieds d'un adversaire ou de pousser le haut du corps d'un adversaire vers l'arrière avec un bras ou un coude, et en même temps, avec un mouvement vers l'avant de sa jambe, de frapper ou donner un coup de pied dans les pieds de son adversaire pour le faire tomber violemment sur la glace.

# FAUTES PHYSIQUES

## 52.2. PÉNALITÉ MAJEURE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

L'arbitre devra, à sa discrétion, infliger une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique si un joueur se rend coupable d'un « slew-footing » sur un joueur adverse.

## 52.3. MESURES DISCIPLINAIRES

Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent, à leur discrétion, appliquer des mesures disciplinaires supplémentaires.

🕒 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

## RÈGLE 53 JET D'ÉQUIPEMENT

---

### 53.1. JET D'ÉQUIPEMENT

Un joueur ne peut pas lancer sa crosse ou tout autre objet dans aucune des zones. Un joueur qui a perdu ou cassé sa crosse ne peut seulement en recevoir une de son propre banc des joueurs ou se la faire remettre par un coéquipier sur la glace.

🕒 Règle 10 – Crosses.

### 53.2. PÉNALITÉ MINEURE

Une pénalité mineure sera infligée:

- (I) Pour un jet de crosse de n'importe quel joueur sur la glace qui lance sa crosse ou une partie de celle-ci ou tout autre objet en direction du puck ou d'un adversaire dans n'importe quelle zone, sauf si cette action a été sanctionnée par un « tir de pénalité » (Règle 53.7) ou par l'attribution d'un but (Règle 53.8).
- (II) Pour un jet de crosse lorsqu'un joueur à la défense tire ou lance une crosse ou tout autre objet dans la zone de défense mais pas sur le puck ou le porteur du puck.
- (III) Pour « obstruction » lorsqu'un joueur déplace une crosse qui n'est pas cassée et qu'elle interfère avec un joueur adverse (sauf lorsqu'un « tir de pénalité » Règle 53.7, ou l'attribution d'un but Règle 53.8 s'appliquent) ou lorsque le joueur qui a perdu la crosse est donc empêché de la récupérer ;
- (IV) Aucune pénalité ne sera imposée si le joueur déplace la crosse non brisée son geste n'interfère pas avec le jeu ou si le joueur adverse ne tente pas de la récupérer ;
- (V) Lorsqu'un joueur se débarrasse de la partie brisée d'une crosse ou d'un autre objet en le lançant ou en le jetant sur le côté de la glace (et non par-dessus la bande) de façon à ne pas nuire au jeu ou aux joueurs adverses, aucune pénalité ne sera infligée pour ce geste.
- (VI) Pour « comportement antisportive », lorsqu'un joueur lance sa crosse ou une partie de celle-ci ou tout autre objet ou pièce d'équipement en dehors de la zone de jeu en signe de protestation contre une décision arbitrale. Pour une pénalité de méconduite pour le match additionnelle voire la Règle 53.5 - Pénalité de méconduite pour le match.

### 53.3. PÉNALITÉ DE BANC MINEURE

Que ce soit un joueur non identifié, un entraîneur ou un officiel d'équipe sur le banc des joueurs ou le banc des pénalités qui jette quelque chose sur la glace pendant le déroulement du match ou pendant un arrêt de jeu, une pénalité de banc mineure pour « comportement antisportive » sera infligée.

🕒 Règle 75 – Comportement antisportive.

# FAUTES PHYSIQUES

## 53.4. PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE

Une pénalité de méconduite sera infligée à un joueur qui « involontairement » ou "accidentellement" jette sa crosse ou une autre partie de celle-ci ou tout autre objet en dehors de l'aire de jeu.

## 53.5. PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

Une pénalité de méconduite pour le match sera infligée à un joueur qui jette intentionnellement sa crosse ou une partie de celle-ci ou tout autre objet ou pièce d'équipement en dehors de l'aire de jeu.

Si l'infraction est commise pour protester contre la décision d'un officiel, une pénalité mineure pour « attitude antisportive » Règle 53.2, iv) plus une pénalité de méconduite pour le match sera infligée au joueur fautif.

## 53.6. PÉNALITÉ MAJEURE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

L'arbitre peut, à sa discrétion, infliger une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique si un joueur « jette une crosse ou tout autre objet » ou une pièce d'équipement sur un joueur, un entraîneur ou un officiel de l'équipe adverse qui pourrait entraîner une blessure.

Note : L'évaluation de la mise en danger d'autrui doit être basée sur la gravité de l'infraction et le caractère répréhensible de celle-ci.

## 53.7. TIR DE PÉNALITÉ

Lorsqu'un membre quelconque de l'équipe en défense, y compris l'entraîneur ou un membre de l'équipe, lance ou tire une partie de la crosse ou tout autre objet ou pièce d'équipement sur le puck ou le porteur du puck dans sa zone de défense, l'arbitre ou le juge de ligne laissera le jeu se terminer et si un but n'est pas marqué, l'arbitre doit accorder un " tir de pénalité " à l'équipe non fautive.

Ce tir peut être effectué par n'importe quel joueur de l'équipe non fautive.

Si un joueur en échappée dans la zone neutre ou la zone d'attaque est gêné par une crosse ou tout autre objet ou pièce d'équipement lancé par un membre de l'équipe en défense, y compris l'entraîneur ou tout autre membre du personnel de l'équipe, l'arbitre accordera un " tir de pénalité " à l'équipe qui n'a pas commis d'infraction.

### 📍 Règle 24.8 – Infractions

Si un joueur en échappée en zone neutre ou en zone d'attaque est gêné par un objet lancé sur la glace par un spectateur qui lui fait perdre la possession du puck ou le fait tomber, l'arbitre accordera un " tir de pénalité " à l'équipe non fautive.

## 53.8. BUT AUTOMATIQUE

Lorsque le gardien de but adverse a été retiré, un membre de l'équipe à la défense, y compris l'entraîneur ou tout membre non joueur de l'équipe, jette ou lance une partie quelconque d'une crosse ou tout autre objet ou pièce d'équipement sur le puck ou le porteur du puck dans la Zone Neutre ou dans sa propre Zone de Défense, empêchant ainsi le porteur du puck d'avoir un « tir franc » sur un « but ouvert », un but sera accordé à l'équipe attaquante.

Au sens de la présente règle, un « but ouvert » est défini comme un but dont le gardien a été retiré pour un joueur attaquant supplémentaire. Le gardien est considéré comme hors de la glace dès que le joueur de remplacement a pénétré sur la surface de jeu.

## 53.9. MESURES DISCIPLINAIRES

Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent, à leur discrétion, appliquer des mesures disciplinaires supplémentaires.

### 📍 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

SECTION 07

# FAUTES DE RETENUE

# FAUTES DE RETENUE

## RÈGLE 54 RETENIR

---

### 54.1. RETENIR

Toute action d'un joueur qui retient ou entrave la progression d'un joueur adverse, qu'il soit ou non en possession du puck.

### 54.2. PÉNALITÉ MINEURE

Une pénalité mineure doit être infligée à un joueur qui retient un adversaire en utilisant ses mains, ses bras ou ses jambes.

Un joueur est autorisé à utiliser son bras dans un mouvement de résistance, en bloquant son adversaire, à condition qu'il garde la « position du corps » et qu'il n'utilise pas ses mains pour le retenir.

Un joueur n'est pas autorisé à tenir la crosse d'un adversaire. Une pénalité mineure sera infligée à un joueur qui retient la crosse d'un adversaire (pénalité annoncée comme « retenir la crosse »). Un joueur est autorisé à se protéger en se défendant contre la crosse d'un adversaire. Il doit immédiatement relâcher la crosse et permettre au joueur de reprendre le jeu normalement.

### 54.3. TIR DE PÉNALITÉ

Cette règle est décrite sous

🕒 Règle 24.8 – Infraction

### 54.4. BUT AUTOMATIQUE

Cette règle est décrite sous

🕒 Règle 25 – But automatique

## RÈGLE 55 ACCROCHER

---

### 55.1. ACCROCHER

Accrocher est l'action d'utiliser la crosse d'une manière qui permet à un joueur de restreindre un adversaire. Si la crosse va contre les mains ou près des mains de l'adversaire, il sera pénalisé comme un « accrocher ». Lorsqu'un joueur met en échec un adversaire de telle sorte qu'il n'y a qu'un contact crosse contre crosse, cette action ne doit pas être pénalisée comme un « accrocher ».

### 55.2. PÉNALITÉ MINEURE

Une pénalité mineure doit être infligée à un joueur qui entrave la progression d'un adversaire en « l'accrochant » avec sa crosse.

Une pénalité mineure pour « accrocher » doit être appelée à tout joueur qui utilise le manche du bâton au-dessus de la main supérieure pour tenir ou accrocher un adversaire.

### 55.3. PÉNALITÉ MAJEURE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique un joueur coupable d'un « accrocher » sur un adversaire, et qui met imprudemment en danger celui-ci, si selon le jugement de l'arbitre, le joueur coupable ne serait pas suffisamment sanctionné par une pénalité mineure.

### 55.4. TIR DE PÉNALITÉ

Cette règle est décrite sous

🕒 Règle 24.8 – Infraction.

# FAUTES DE RETENUE

## 55.5. BUT AUTOMATIQUE

Cette règle est et décrite sous

⑨ Règle 25 – But automatique

## 55.6. MESURES DISCIPLINAIRES

Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent, à leur discrétion, appliquer des mesures disciplinaires supplémentaires.

⑨ Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

## RÈGLE 56 OBSTRUCTION

---

### 56.1. OBSTRUCTION

L'action d'un joueur qui entrave ou empêche un adversaire «sans possession du puck» de patiner, de recevoir une passe ou de se déplacer librement sur la glace est considérée comme une «obstruction».

Une «charge à retardement» constitue à une mise en danger inconsidérée d'un joueur qui «n'a plus le contrôle ou la possession du puck».

Tout joueur qui est en train «d'abandonner» ou de «perdre le contrôle ou la possession du puck» est susceptible de subir une mise en échec tant que l'agresseur se trouve à proximité immédiate du patineur qui a le puck.

Une norme stricte sur les actes d'obstruction doit être respectée dans toutes les zones de la patinoire

**Position du corps:** La «position du corps» est déterminée par le fait que le joueur patine en face ou à côté de son adversaire, dans la même direction. Un joueur qui se trouve derrière un adversaire, qui n'a pas le puck, ne peut pas utiliser sa crosse, son corps ou sa main libre pour retenir son adversaire, mais doit patiner pour gagner ou rétablir sa «bonne position» afin d'effectuer une mise en échec.

Un joueur a le droit de se tenir sur la glace où il se trouve (position du corps) et n'est pas obligé de bouger pour laisser un adversaire avancer. Un joueur peut «bloquer le passage» d'un adversaire à condition de se trouver en face de lui et de se déplacer dans la même direction. Se déplacer latéralement et sans «établir la position du corps», puis entrer en contact avec le non-porteur du puck n'est pas autorisé et sera pénalisé comme «obstruction». Un joueur a toujours le droit d'utiliser sa «position corporelle» pour allonger le chemin de l'adversaire vers le puck, à condition de ne pas utiliser sa crosse (pour se rendre «plus grand» et donc allonger considérablement la distance que l'adversaire doit parcourir pour arriver à destination), de ne pas utiliser sa «main libre» et de ne pas profiter de sa «position corporelle» pour effectuer une mise en échec illégale.

**Possession du puck:** Le dernier joueur à toucher le puck, autre que le gardien de but, est considéré comme le joueur en «possession» du puck. Le joueur considéré comme étant en «possession» du puck peut être mis en échec légalement, à condition que la mise en échec soit effectuée immédiatement après la «perte de possession» et que l'adversaire se trouve toujours dans une «fenêtre d'opportunité objectivement raisonnable» pour effectuer une telle mise en échec (voir l'article 56.4 - Obstruction).

**Empêcher:** Les actions d'un joueur qui n'a pas la «position du corps», mais qui utilise des moyens illégaux (par exemple, «crochet» avec la crosse, «prise» avec les mains, «trébucher» avec la crosse ou de toute autre manière) pour gêner un adversaire qui n'est pas en «possession» du puck. Les moyens illégaux sont les actes qui permettent à un joueur ou à un gardien de but d'établir, de maintenir ou de rétablir la position du corps autrement qu'en patinant.

# FAUTES DE RETENUE

- Bloc:** “Un « bloc » est l'action d'un joueur qui met en échec un adversaire qui n'est pas en « possession » du puck et qui n'est pas conscient de la mise en échec/du coup imminent.  
Un joueur qui est conscient d'un coup imminent, qui n'est pas considéré être dans une « lutte légale pour le puck », ne peut être gêné par un joueur ou un gardien de but qui effectue un « bloc ».  
Un joueur qui effectue un « bloc » est un joueur qui se place dans la trajectoire d'un adversaire sans avoir initialement la « position du corps », le mettant ainsi « hors du jeu ». Dans ce cas, une pénalité pour « obstruction » sera infligée.
- Main libre:** Lorsqu'une « main libre » est utilisée pour tenir, tirer, arracher, saisir ou empêcher physiquement un adversaire de se déplacer « librement », cela doit être pénalisé comme « retenir ». La « main libre » peut être utilisée par un joueur pour « repousser » un adversaire ou sa crosse mais ne peut pas être utilisée pour tenir la crosse ou le corps d'un adversaire.
- Crosse:** Un joueur qui n'a pas la « position du corps » sur son adversaire, qui utilise sa crosse (soit la palette, soit le manche, y compris le bout du manche) pour gêner ou empêcher son adversaire de se déplacer « librement » sur la glace se verra infliger une pénalité pour « accrocher ».
- 📍 [Règle 55 – Accrocher.](#)

## 56.2. PÉNALITÉ MINEURE

Une pénalité mineure pour « obstruction » sera infligée :

- (I) À un joueur qui gêne ou entrave la progression d'un adversaire qui n'est pas en « possession » du puck ;
- (II) À un joueur qui empêche un adversaire qui tente un « pressing »
- (III) À tout joueur qui met délibérément en échec un adversaire, y compris le gardien de but, qui n'est « pas ou plus considéré comme étant en possession » du puck (« charge à retardement ») ;
- (IV) À un joueur qui fait en sorte qu'un adversaire qui n'est pas en « possession » du puck soit forcé de se mettre hors-jeu, provoquant ainsi un arrêt de jeu. Si cette action provoque un hors-jeu différé (et pas nécessairement un arrêt de jeu), l'application d'une pénalité pour « obstruction » est soumise au jugement de l'arbitre ;
- (V) À un joueur qui « frappe » délibérément la crosse de la main d'un adversaire ou empêche un joueur qui a fait tomber sa crosse ou toute autre pièce d'équipement, d'en reprendre « possession » ;
- (VI) Sur un joueur qui « frappe ou tire » une crosse abandonnée ou cassée ou un puck illégal ou tout autre débris en direction du porteur de puck adverse d'une manière qui pourrait le gêner ;  
📍 [Règle 53 – Jet d'équipement.](#)
- (VII) Sur tout joueur identifiable sur le banc des joueurs ou le banc des pénalités qui, au moyen de sa crosse ou de son corps, interfère avec les mouvements du puck ou de tout adversaire sur la glace pendant la progression du jeu.
- (VIII) Tout joueur sur le point d'entrer sur la glace qui joue le puck alors qu'un ou ses deux patins sont encore sur le banc des joueurs ou le banc des pénalités.

La pénalité appropriée, conformément aux règles de jeu, sera infligée lorsqu'un joueur se trouvant sur le banc des joueurs ou le banc des pénalités est impliqué avec un adversaire sur la glace pendant un arrêt de jeu. Le(s) joueur(s) impliqué(s) peut (vent) faire l'objet de sanctions supplémentaires selon le cas.

📍 [Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.](#)



# FAUTES DE RETENUE

## 56.3. PÉNALITÉ DE BANC MINEURE

Une pénalité de banc mineure sera infligée lorsqu'un joueur non identifiable se trouvant sur le banc des joueurs ou sur le banc des pénalités, ou lorsque tout entraîneur ou officiel d'équipe qui, au moyen de sa crosse ou de son corps, entrave les mouvements du puck ou de tout adversaire sur la glace pendant le déroulement du jeu.

## 56.4. PÉNALITÉ MAJEURE

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité majeure un joueur coupable d'une « Obstruction » sur un adversaire, et qui met imprudemment en danger un adversaire, si selon le jugement de l'arbitre, le joueur coupable ne serait pas suffisamment sanctionné par une pénalité mineure.

## 56.5. PÉNALITÉ MAJEURE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique si, selon son jugement, le joueur met imprudemment en danger un adversaire en faisant une « obstruction ou une charge à retardement » et le joueur ne serait pas suffisamment sanctionné par l'imposition d'une pénalité majeure. Cette évaluation de la mise en danger imprudente est fondée sur la gravité de l'infraction, la sévérité du contact, le degré de violence et le caractère généralement répréhensible qui y est associé.

## 56.6. TIR DE PÉNALITÉ

Lorsqu'un joueur en possession du puck en zone neutre ou en zone d'attaque et n'ayant pas d'autre adversaire que le gardien de but, est gêné par une crosse ou une partie de celle-ci ou tout autre objet ou pièce d'équipement lancé ou jeté par un membre de l'équipe à la défense, y compris l'entraîneur ou un officiel d'équipe, un « tir de pénalité » sera accordé à l'équipe non fautive.

Lorsqu'un entraîneur ou un officiel d'équipe est coupable d'une telle action, il doit être automatiquement exclu de la partie, renvoyé au vestiaire et l'incident sera signalé aux autorités compétentes pour d'éventuelles mesures disciplinaires complémentaires.

## 56.7. BUT AUTOMATIQUE

Si, lorsque le gardien a été retiré de la glace, un membre de l'équipe (y compris le gardien) qui ne se trouve pas légalement sur la glace, y compris l'entraîneur ou un officiel d'équipe, interfère avec son corps, sa crosse ou tout autre objet ou pièce d'équipement avec les mouvements du puck ou d'un joueur adverse dans la zone neutre ou la zone d'attaque, l'arbitre doit immédiatement accorder un but automatique à l'équipe non fautive.

Lorsqu'un entraîneur ou un officiel d'équipe est coupable d'une telle action, il doit recevoir une pénalité de méconduite pour le match et être renvoyé au vestiaire. L'incident sera signalé aux autorités compétentes pour d'éventuelles mesures disciplinaires supplémentaires.

## 56.8. MESURES DISCIPLINAIRES

Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent, à leur discrétion, appliquer des mesures disciplinaires complémentaires.

📍 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

## 56.9. OBSTRUCTION PAR LES SPECTATEURS

Tout cas d'obstruction des spectateurs doit être signalé par les officiels sur la glace aux autorités compétentes.

(l) Si des objets sont lancés sur la glace par des spectateurs et que le jeu est perturbé, les officiels sur la glace arrêteront le jeu et la mise en jeu qui s'ensuivra aura lieu au point d'engagement le plus proche de celui où le jeu a été arrêté.

# FAUTES DE RETENUE

(II) Si un joueur est retenu ou gêné par un spectateur, le jeu sera arrêté. Si l'équipe du joueur gêné est en « possession du puck », le jeu se poursuivra jusqu'à ce qu'un « changement de possession » se produise.

## RÈGLE 57 FAIRE TRÉBUCHER

---

### 57.1. FAIRE TRÉBUCHER

Un joueur ne doit pas placer sa crosse ou n'importe quelle partie de son corps de manière à « faire trébucher » ou tomber son adversaire. Un « faire trébucher » accidentel qui se produit lors d'une fin d'action de jeu ne sera pas sanctionné. Les « faire trébucher » accidentels survenant simultanément avec ou après un arrêt de jeu ne seront pas pénalisés.

### 57.2. PÉNALITÉ MINEURE

L'arbitre doit, à sa discrétion, infliger une pénalité mineure, basée sur la gravité de l'infraction, à tout joueur qui place sa crosse ou n'importe quelle partie de son corps de telle manière qu'il fait trébucher ou tomber un adversaire.

### 57.3. PÉNALITÉ MAJEURE

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité majeure un joueur coupable d'un « faire trébucher » sur un adversaire, et qui met imprudemment en danger un adversaire, si selon le jugement de l'arbitre, le joueur coupable ne serait pas suffisamment sanctionné par une pénalité mineure.

### 57.4. PÉNALITÉ MAJEURE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

L'arbitre peut, à sa discrétion, infliger une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique si, selon son jugement, l'action du joueur était susceptible d'entraîner une blessure pour l'adversaire en lui faisant un « faire trébucher » et que le joueur ne serait pas suffisamment sanctionné par l'imposition d'une pénalité majeure. Cette évaluation de la mise en danger imprudente sera basée sur la gravité de l'infraction, la gravité du contact, le degré de violence et le caractère généralement qui y est associé.

### 57.5. TIR DE PÉNALITÉ

Cette règle est décrite sous

🕒 Règle 24.8 – Infraction.

### 57.6. BUT AUTOMATIQUE

Cette règle est décrite sous

🕒 Règle 25 – But automatique.

### 57.7. MESURES DISCIPLINAIRES

Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent, à leur discrétion, appliquer des mesures disciplinaires complémentaires.

🕒 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

SECTION 08

# FAUTES DE CROSSE

# FAUTES DE CROSSE

## RÈGLE 58 HARPONNER AVEC LE BOUT DU MANCHE

---

### 58.1. HARPONNER AVEC LE BUT DU MANCHE

L'action où un joueur utilise la partie au-dessus de sa main du manche de sa crosse pour charger un joueur adverse de n'importe quelle manière ou donne un coup ou tente de donner un coup à un joueur adverse avec cette partie de la crosse, que le contact ait lieu ou non.

### 58.2. DOUBLE PÉNALITÉ MINEURE

L'arbitre devra, à sa discrétion, infliger une double pénalité mineure à tout joueur qui tente de «harponner avec le bout du manche» un adversaire.

### 58.3. PÉNALITÉ MAJEURE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité majeure et d'une pénalité de méconduite pour le match automatique un joueur coupable d'un « harponnage avec le bout du manche » sur un adversaire.

### 58.4. MESURES DISCIPLINAIRES

Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent, à leur discrétion, appliquer des mesures disciplinaires supplémentaires.

🕒 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

## RÈGLE 59 CHARGE AVEC LA CROSSE

---

### 59.1. CHARGE AVEC LA CROSSE

L'action d'utiliser le manche de sa crosse entre ses deux mains pour charger avec force un adversaire.

### 59.2. PÉNALITÉ MINEURE

L'arbitre doit, à sa discrétion, infliger une pénalité mineure, basée sur le degré de force ou de violence, à un joueur coupable d'une «charge avec la cross» contre un adversaire.

### 59.3. PÉNALITÉ MAJEURE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité majeure et d'une pénalité de méconduite pour le match automatique si, selon son jugement, le joueur met imprudemment en danger un adversaire en faisant une « charge avec la crosse » et le joueur ne serait pas suffisamment sanctionné par l'imposition d'une pénalité mineure. Cette évaluation de la mise en danger imprudente est fondée sur la gravité de l'infraction, la sévérité du contact, le degré de violence et le caractère généralement répréhensible qui y est associé.

### 59.4. MESURES DISCIPLINAIRES

Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent, à leur discrétion, appliquer des mesures disciplinaires complémentaires.

🕒 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

# FAUTES DE CROSSE

## RÈGLE 60 CROSSE HAUTE

### 60.1. CROSSE HAUTE

Une «crosse haute» est une crosse tenue au-dessus de la hauteur des épaules de l'adversaire. Les joueurs doivent contrôler et être responsables de leur crosse. Cependant un joueur peut effectuer un «contact accidentel» sur un adversaire si l'action est commise dans un «armement ou un accompagnement» normal d'un «mouvement de tir», ou un «contact accidentel» sur un centre adverse qui est penché en avant durant le déroulement d'un engagement. Un «swing» incontrôlé sur un puck qui rebondit ne sera pas considéré comme un «armement ou un accompagnement» normal et tout contact avec un adversaire au-dessus de la hauteur des épaules devra être pénalisé en conséquence. Pour les situations impliquant de «toucher le puck avec une crosse haute» :

🕒 Règle 80 – Toucher le puck avec une crosse haute.

### 60.2. PÉNALITÉ MINEURE

Tout contact fait par une crosse au-dessus des épaules d'un adversaire est interdit et une pénalité mineure sera infligée.

### 60.3. DOUBLE PÉNALITÉ MINEURE

Lorsqu'un joueur porte ou tient n'importe quelle partie de sa crosse au-dessus des épaules et entre en contact avec le cou, le visage ou la tête d'un adversaire avec pour conséquence une « blessure », de manière à le faire saigner ou autre, l'arbitre devra infliger une double pénalité mineure. L'arbitre prenant la décision doit avoir l'option (mais pas l'obligation) de revoir la vidéo de l'action afin de confirmer (ou non) la décision prise sur la glace, en particulier, si la crosse qui a causé la blessure apparente était bien la crosse du joueur pénalisé. Vérification vidéo sur la glace d'une double pénalité mineure pour crosse haute.

🕒 Règle 18.4 – Vérification vidéo des doubles pénalités mineures pour crosse haute.

### 60.4. PÉNALITÉ MAJEURE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité majeure et d'une pénalité de méconduite pour le match automatique si, selon son jugement, le joueur met imprudemment en danger un adversaire en faisant une « crosse haute ». Cette évaluation de la mise en danger imprudente est fondée sur la gravité de l'infraction, la sévérité du contact, le degré de violence et le caractère généralement répréhensible qui y est associé.

### 60.5. MESURES DISCIPLINAIRES

Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent, à leur discrétion, appliquer des mesures disciplinaires supplémentaires.

🕒 Règle 28 – Mesures disciplinaire complémentaire.

## RÈGLE 61 COUP DE CROSSE

### 61.1. COUP DE CROSSE

Un « coup de crosse » est l'action d'un joueur balançant sa crosse sur un adversaire, occasionnant un contact ou non. Un contact « non agressif » sur la culotte ou sur la face avant des jambières, ne doit pas être pénalisé en tant que « coup de crosse ». Tout coup violent ou puissant porté avec la crosse sur le corps d'un adversaire, la crosse d'un adversaire, ou sur ou à proximité des mains d'un adversaire qui, selon le jugement de l'arbitre, n'est pas dans l'intention de jouer le puck, doit être pénalisé comme « coup de crosse ».

### 61.2. PÉNALITÉ MINEURE

L'arbitre doit, à sa discrétion, infliger une pénalité mineure, basée sur le degré de force et de violence, à un joueur coupable d'un « coup de crosse » sur un adversaire.

# FAUTES DE CROSSE

## 61.3. PÉNALITÉ MAJEURE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité majeure et d'une pénalité de méconduite pour le match automatique de match si, selon son jugement, le joueur met imprudemment en danger un adversaire en faisant un « coup de crosse » et le joueur ne serait pas suffisamment sanctionné par l'imposition d'une pénalité mineure. Cette évaluation de la mise en danger imprudente est fondée sur la gravité de l'infraction, la sévérité du contact, le degré de violence et le caractère généralement répréhensible qui y est associé.

## 61.4. TIR DE PÉNALITÉ

Cette règle est décrite sous

🕒 Règle 24.8 – Infraction

## 61.5. BUT AUTOMATIQUE

Cette règle est décrite sous

🕒 Règle 25 – But automatique

## 61.6. MESURES DISCIPLINAIRE

Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent, à leur discrétion, appliquer des mesures disciplinaires supplémentaires.

🕒 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

## REGLE 62 PIQUAGE

---

### 62.1. PIQUAGE

Piquage signifie frapper un adversaire avec la pointe/le bout de la palette de sa crosse, que le contact ait lieu ou non.

### 62.2. DOUBLE PÉNALITÉ MINEURE

L'arbitre devra, à sa discrétion, infliger une double pénalité mineure à tout joueur qui tente de « piquer » un adversaire.

### 62.3. PÉNALITÉ MAJEURE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

L'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une pénalité majeure et d'une pénalité de méconduite pour le match un joueur coupable d'un « piquage » sur un adversaire.

### 62.4. MESURES DISCIPLINAIRES

Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent, à leur discrétion, appliquer des mesures disciplinaires supplémentaires.

🕒 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

SECTION 09

# AUTRES FAUTES

# AUTRES FAUTES

## RÈGLE 63 RETARDER LE JEU

### 63.1. RETARDER LE JEU

Un joueur ou une équipe peuvent être pénalisés quand, de l'opinion de l'arbitre, ils ont retardé le jeu de n'importe quelle manière.

### 63.2. PÉNALITÉ MINEURE

Un joueur ou une équipe peuvent être pénalisés quand, de l'opinion de l'arbitre, ils ont retardé le jeu de n'importe quelle manière:

- (I) À tout joueur, en incluant le gardien de but, qui retient, « gèle » ou joue le puck avec sa crosse, ses patins ou son corps de manière à délibérément causer un arrêt de jeu. Concernant le gardien de but, cette règle s'applique en dehors de son territoire de but ;
- (II) À tout joueur qui (en utilisant ses mains ou sa crosse) tire ou batte délibérément le puck en dehors de la surface de jeu (depuis n'importe où sur la glace) durant le jeu ou après un arrêt de jeu ;
- (III) À tout joueur qui (en utilisant ses mains ou sa crosse) tire ou batte le puck directement (sans déviation) en dehors de la surface de jeu depuis sa zone de défense, à l'exception de s'il n'y a pas de vitre de protection. Le facteur déterminant doit être la position du puck lorsqu'il a été tiré ou bôté par le joueur fautif. Si le contact avec le puck survient pendant que le puck est à l'intérieur de la zone de défense et de fait sort du jeu, la pénalité mineure doit être infligée. Lorsque le puck est tiré au-dessus des vitres de protection « entourant » le banc des joueurs, la pénalité devra être infligée. Note : Lorsque le puck est tiré sur le banc des joueurs, la pénalité ne sera pas infligée. Lorsque le puck sort de la surface de jeu directement lors d'un engagement, aucune pénalité ne sera infligée.
- (IV) À tout joueur qui retarde le jeu en déplaçant délibérément un poteau de but de sa position normale. L'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement lorsque l'équipe fautive prend « le contrôle » du puck.  
Note : Si un joueur déplace un poteau de but de sa position normale lorsqu'un adversaire a une opportunité imminente de marquer dans un but ouvert, un but peut être accordé par l'arbitre ➔ Règle 63.7 – But automatique.
- (V) À tout joueur autre que le gardien de but qui tombe délibérément sur le puck ou qui le ramène vers son corps ; Note : Tout joueur qui se met à genoux pour bloquer un tir ne doit pas être pénalisé si le puck est tiré sous lui ou qu'il vient se loger dans son uniforme ou son équipement mais toute utilisation des mains pour rendre le puck injouable devra être pénalisée immédiatement.
- (VI) À un gardien de but qui sort de son territoire de but dans une tentative de battre un joueur à l'attaque dans la course au puck et qui plonge sur ce dernier en causant un arrêt de jeu, au lieu de jouer le puck ; Note : Si un gardien de but sort de son territoire de but pour « fermer l'angle » sur un tir et après avoir effectué l'arrêt couvre le puck, cette action est légale.
- (VII) À un gardien de but qui, alors qu'il est dans son propre territoire de but, tombe délibérément sur le puck, le ramène contre son corps ou qui le retient ou le place contre n'importe quelle partie du but de manière à causer un arrêt de jeu à moins qu'il ne soit vraiment pressé par un adversaire.
- (VIII) À un gardien de but qui joue le puck en dehors de la zone restreinte derrière son but. Le facteur déterminant doit être la position du puck. Note : La pénalité mineure ne sera pas infligée quand un gardien de but joue le puck tout en maintenant un patin en contact avec son territoire de but.
- (IX) Pour un ajustement des uniformes, équipements, patins ou crosses. Note : Aucune pénalité doit être infligée lorsqu'une bouteille d'eau est apportée à un gardien de but, cependant, cela doit être effectué durant les temps morts et si, dans l'opinion de l'arbitre, cela est fait pour retarder le jeu intentionnellement, une pénalité mineure pourra être infligée.



# AUTRES FAUTES

- (X) Aucun retard ne sera autorisé pour la réparation ou l'ajustement de l'équipement du gardien de but. Si des ajustements sont nécessaires, le gardien de but doit quitter la glace et doit être immédiatement remplacé par le gardien remplaçant. Pour une infraction à cette règle par un gardien de but, une pénalité mineure doit être infligée.

## 63.3. PÉNALITÉ DE BANC MINEURE

Une pénalité de banc mineure doit être infligée à toute équipe qui, après un avertissement de l'arbitre à son capitaine ou son assistant capitaine demandant de placer le nombre correct de joueurs sur la glace et de commencer le jeu, échoue à se soumettre aux ordres de l'arbitre et de fait cause un retard en faisant des changements de joueurs supplémentaires (en incluant mais pas limité à, changer continuellement de gardien de but afin de rallonger ou retarder le jeu), en persistant à avoir des joueurs « hors-jeu » ou de toute autre manière.

## 63.4. COUP DE SIFFLET DIFFÉRÉ

Lorsque le but est accidentellement déplacé par un joueur à l'attaque, et que la défense est en contrôle du puck et sort de sa zone, il doit être permis de continuer le jeu tant que l'équipe non-fautive ne perd pas le contrôle du puck.

L'engagement suivant aura lieu sur le point d'engagement le plus proche dans la zone où le jeu a été arrêté à moins que ce ne soit dans la zone de défense de l'équipe non fautive, dans ce cas, l'engagement suivant aura lieu à l'extérieure de la ligne bleue sur l'un des points d'engagement dans la zone neutre.

Il est possible qu'un but soit marqué d'un côté de la glace alors que la cage de l'autre côté a été déplacée à condition que l'équipe contre qui le but est marqué soit l'équipe responsable du déplacement de la cage de l'autre côté de la glace.

## 63.5. OBJETS LANCÉS SUR LA GLACE

Non applicable pour les Championnats IIHF. Dans le cas où des objets jetés sur la glace gênent le déroulement du jeu, l'arbitre doit siffler et arrêter le jeu et le puck doit être engagé au point d'engagement le plus proche dans la zone où le jeu a été arrêté.

## 63.6. TIR DE PÉNALITÉ

Si le temps de jeu restant n'est pas suffisant dans le temps réglementaire ou en raison de pénalités déjà en cours, la pénalité mineure infligée à un joueur pour avoir déplacé volontairement son but ne peut être effectuée dans son intégralité, ou à n'importe quel moment de la prolongation, un tir de pénalité doit être accordé à l'équipe non fautive.

Aucun joueur à la défense, excepté le gardien de but, ne sera autorisé à tomber sur le puck, geler le puck, ramasser le puck ou maintenir le puck contre son corps ou ses mains dans le territoire de but. Pour une infraction à cette règle, le jeu doit être arrêté immédiatement et un tir de pénalité doit être infligé à l'équipe fautive, mais aucune autre pénalité ne doit être donnée. La règle doit être interprétée de telle manière, que le tir de pénalité sera accordé uniquement si le puck se trouve dans le territoire de but au moment de l'infraction. Par conséquent, dans le cas où le puck se trouve en dehors du territoire de but, la règle 63 sera appliquée et une pénalité mineure sera infligée, même si aucun tir de pénalité n'est accordé. Le facteur déterminant afin de décider si un tir de pénalité est accordé ou non est justifié par la position du puck au moment où celui-ci est attrapé, gelé ou retenu contre son corps.

Si le puck se trouve dans le territoire de but, un tir de pénalité doit être accordé. Si le puck est en dehors du territoire de but et maintenu contre le corps d'un joueur (autre que le gardien de but) se trouvant dans le territoire de but, une pénalité mineure doit être infligée.

# AUTRES FAUTES

## 63.7. BUT ACCORDÉ

Dans le cas où un poteau de but était déplacé, soit « délibérément » soit « accidentellement » par un joueur à la défense avant que le puck ne franchisse la ligne de but entre la position normale des poteaux, l'arbitre peut accorder un but.

Pour pouvoir accorder un but dans cette situation, le poteau de but doit avoir été déplacé par les actions d'un joueur à la défense, au moment où le joueur à l'attaque a « une opportunité imminente de marquer » avant que le poteau de but ne soit déplacé, et il doit être déterminé que le puck serait entré dans le but dans la position normale des poteaux.

Si le poteau du but est délibérément déplacé par un gardien de but durant le déroulement d'une échappée, un but sera accordé à l'équipe non fautive.

Lorsqu'un poteau de but a été déplacé délibérément par l'équipe à la défense alors que son gardien de but a été retiré pour un joueur de champ supplémentaire, empêchant de fait un but imminent par l'équipe à l'attaque, l'arbitre devra accorder un but à l'équipe à l'attaque.

Le cadre du but est considéré comme déplacé si l'un ou les deux ancrages ne sont plus dans leur trou respectif dans la glace, ou que le but est complètement sorti de l'un ou des deux ancrages, avant ou pendant que le puck entre dans le but.

## 63.8. AUCUN CHANGEMENT DE LIGNE

Dans le cas où un poteau du but est déplacé accidentellement par un joueur à la défense, causant un arrêt de jeu, l'engagement suivant aura lieu sur l'un des points d'engagements dans la zone de défense. L'équipe fautive ne sera pas autorisée à effectuer de changement de joueur avant l'engagement. Cependant, une équipe sera autorisée à effectuer un changement de joueur pour remplacer un gardien de but qui a été substitué par un attaquant supplémentaire, pour remplacer un joueur blessé ou lorsqu'une pénalité a été infligée et qui affecte les forces en présence de l'une ou l'autre équipe.

Dans le cas où le puck est tiré en fond de zone par l'équipe à l'attaque avant la ligne rouge centrale, et que le gardien de but adverse gèle le puck créant un arrêt de jeu, l'engagement suivant aura lieu sur l'un des points d'engagement de la zone de défense du gardien de but qui vient d'effectuer l'arrêt. L'équipe à la défense ne doit pas être autorisée à effectuer de changement avant l'engagement. Cependant, une équipe doit être autorisée à effectuer un changement de joueur pour remplacer un joueur blessé ou lorsqu'une pénalité a été infligée qui affecte les forces en présence de l'une ou l'autre équipe.

De plus, pour les deux situations exposées dans cette section, pour les engagements suivants dans la zone de défense, l'équipe à l'attaque aura le choix du côté du point d'engagement de fond de zone.

## RÈGLE 64 PLONGEON / EXAGERATION

### 64.1. PLONGON / EXAGERATION

Tout joueur qui « plonge de manière flagrante », « exagère » une chute ou une réaction, ou qui « feint une blessure » doit être pénalisé d'une pénalité mineure selon cette règle.

Un gardien de but qui initie délibérément un contact avec un joueur à l'attaque autrement que pour établir sa position dans le territoire de but, ou qui fait en sorte de donner l'apparence « d'un contact accidentel » avec un joueur à l'attaque, doit être sanctionné d'une pénalité mineure pour « plongeon / exagération ».

Note : « Plongeon » est l'action d'un joueur qui tente de faire appeler une pénalité contre un adversaire alors « qu'exagération » signifie que la victime donne l'impression d'une faute « plus importante » qu'elle ne l'est réellement, alors qu'une faute a été commise.

# AUTRES FAUTES

## 64.2. PÉNALITÉ MINEURE

Une pénalité mineure doit être infligée à un joueur qui tente de faire appeler une pénalité par ses actions («plongeon / exagération»).

## 64.3. MESURES DISCIPLINAIRES

S'il est jugé approprié, une sanction disciplinaire peut être infligée par les autorités compétentes à leur discrétion.

🕒 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

## RÈGLE 65 ÉQUIPEMENT

---

### 65.1. ÉQUIPEMENT

Il est de la responsabilité du joueur de maintenir en état son équipement et son uniforme pour jouer comme indiqué dans ces règles. L'équipement du joueur se compose de crosses, de patins, d'équipement de protection et d'uniformes.

L'équipement complet, en incluant les casques, doit être porté correctement pendant l'échauffement d'avant match. Un arbitre peut demander à un joueur de retirer tout accessoire personnel considéré comme dangereux.

### 65.2. PÉNALITÉ MINEURE

Tous les équipements de protection, à l'exception des gants, des protections de la tête et des jambières de gardien de but doivent être portés sous l'uniforme. Pour une violation de cette règle, après un avertissement de l'arbitre, une pénalité mineure doit être infligée.

L'équipement doit se conformer aux normes de sécurité et uniquement pour protéger les joueurs de champ, non pour augmenter ou améliorer leurs facultés à jouer ou pour causer une blessure à un adversaire. Les joueurs qui enfreindraient ces règles ne doivent pas être autorisés à participer au jeu tant que de tels équipements n'ont pas été modifiés ou retirés.

Le jeu ne doit pas être arrêté, ni le match retardé en raison d'ajustements d'uniformes, d'équipements, de patins ou de crosse. Pour toute infraction à cette règle, une pénalité mineure devra être infligée.

Aucun retard ne doit être autorisé pour la réparation ou l'ajustement de l'équipement du gardien de but. Si des ajustements sont nécessaires, le gardien de but doit quitter la glace et être immédiatement remplacé par un gardien remplaçant. Pour une infraction à cette règle par un gardien de but, une pénalité mineure doit être infligée.

Les équipements illégaux, les équipements qui ne se conforment pas aux normes de l'IIHF et les équipements qui sont jugés inacceptables pour le jeu sont tous classifiés comme dangereux et les joueurs qui portent de tels équipements sont sujets à sanction.

## RÈGLE 66 MATCH FORFAIT

---

### 66.1. MATCH FORFAIT

Dans le cas où une équipe échoue à se conformer aux dispositions des règles applicables ou des règlements affectant la participation à un match, l'arbitre doit, le cas échéant, comme ordonné par l'IIHF ou ses représentants, refuser la tenue du match jusqu'à ce que l'équipe fautive soit en conformité aux dispositions.

Si l'équipe fautive venait à persister de refuser de se mettre en conformité, l'arbitre devra, avec l'approbation préalable de l'IIHF ou de son représentant, déclarer le match terminé.

# AUTRES FAUTES

Le match sera annulé si une équipe ne peut pas placer le nombre requis de joueurs sur la glace au cours d'un match en raison de pénalités et de blessures.

Lorsqu'un match est annulé, l'arbitre doit signaler toutes les circonstances aux autorités compétentes qui enquêteront sur tous les matchs annulés et décideront du résultat du match. En outre, les autorités compétentes peuvent imposer des mesures disciplinaires supplémentaires à toute équipe ou à tout membre d'une équipe en rapport avec le match annulé.

❖ < Voir les dispositions des règlements disciplinaires.

## RÈGLE 67 MANIPULER LE PUCK AVEC LA MAIN

### 67.1. MANIPULER LE PUCK AVEC LA MAIN

Cette règle décrit les fautes qui peuvent entraîner une pénalité lorsqu'un joueur utilise illégalement sa main sur le puck.

⑨ Règle 79 – Manipuler le puck avec la main pour toutes les références relatives à la passe du puck avec la main.

### 67.2. PÉNALITÉ MINEURE - JOUEUR

Un joueur est autorisé à attraper le puck en l'air avec ses mains mais doit immédiatement le diriger ou le frapper vers la glace.

Un joueur doit être puni d'une pénalité mineure pour « fermer les mains sur le puck » :

- (I) S'il attrape le puck et patine avec, que ce soit pour éviter une charge ou gagner un avantage territorial sur ses adversaires.
- (II) S'il recouvre avec les mains le puck alors qu'il est sur la glace afin de le dissimuler ou empêcher un adversaire de le jouer. Si cela se produit dans le territoire de but de l'équipe fautive, un tir de pénalité doit être infligé → Règle 67.4 - Tir de pénalité ou Règle 67.5 - But automatique.
- (III) S'il récupère avec ses mains le puck en dehors de la glace alors que le jeu est en cours.

A Une pénalité mineure doit être infligée pour « retard de jeu » - Violation de l'engagement par un joueur y participant qui :

- (I) Tente de gagner un engagement en frappant le puck avec ses mains.  
Note : les deux joueurs impliqués dans l'engagement (les centres) n'ont pas le droit de jouer le puck avec leurs mains sans encourir de pénalité en vertu de cette règle, jusqu'à ce qu'un troisième joueur (de l'une ou l'autre équipe) ait, au moins, touché le puck. Une fois que la « mise en jeu » est considérée comme terminée (et qu'un gagnant de la « mise en jeu » est clair), la règle de la passe à la main doit être appliquée.

⑨ Règle 79 – Manipuler le puck avec la main.

### 67.3. PÉNALITÉ MINEURE – GARDIEN DE BUT

A "Le but de cette règle est de maintenir le puck continuellement en mouvement. Toute action du gardien de but qui cause un arrêt de jeu inutile doit être pénalisée sans avertissement.

Une pénalité pour « retard de jeu » doit être infligée au gardien de but qui :

- (I) Conserve le puck dans ses mains pour une durée supérieure à trois secondes sans subir de pression ou de charge de la part d'un adversaire ;
- (II) Conserve le puck délibérément de quelque manière que ce soit et qui, selon l'opinion de l'arbitre, provoque un arrêt de jeu inutile ;

# AUTRES FAUTES

(III) Jette le puck en avant, en direction du but adverse ;

Remarque : dans le cas où le puck jeté vers l'avant par le gardien de but est récupéré par un adversaire, l'arbitre doit attendre la fin de l'action ; si un but est marqué par l'équipe non fautive, celui-ci doit être accordé et aucune pénalité ne sera infligée ; en revanche, si aucun but n'est marqué, le jeu doit être arrêté et une pénalité mineure doit être infligée au gardien de but ;

(IV) Cache le puck dans ses bottes ou contre le but ;

(V) Empile délibérément de la neige ou tout autre obstacle à ou près de son but, qui selon l'opinion de l'arbitre pourrait empêcher de marquer un but.

## 67.4. TIR DE PÉNALITÉ

Cette règle est décrite sous :

🔗 Règle 63.6 – Tir de pénalité

## 67.5. BUT AUTOMATIQUE

Lorsqu'un gardien de but, avant de se rendre à son banc pour être remplacé par un joueur de champ supplémentaire, laisse intentionnellement sa crosse ou toute autre pièce d'équipement, empile de la neige ou autre obstacle à son but ou à proximité, ce qui, selon l'avis de l'arbitre pourrait empêcher le puck de pénétrer dans le but, un but automatique doit être accordé.

Afin d'accorder un but dans cette situation, le gardien de but doit avoir été remplacé par un joueur de champ ; sinon une pénalité mineure doit être infligée.

Si un joueur de champ, alors que le gardien de but a été remplacé par un joueur supplémentaire, tombe sur le puck, conserve le puck, ramasse le puck, maintient le puck contre son corps ou dans ses mains dans le territoire de but du gardien, le jeu doit être arrêté immédiatement et un but automatique doit être accordé à l'équipe non fautive.

## 67.6. BUT REFUSÉ

Un but ne peut être marqué par un joueur à l'attaque qui bat ou dirige le puck avec ses mains dans le but. Un but ne peut être marqué par un joueur à l'attaque qui bat ou dirige le puck et que ce dernier est dévié dans le but par n'importe quel joueur ou officiel.

Lorsque le puck pénètre dans le but sur une « déviation claire » d'un gant, le but doit être accordé.

## RÈGLE 68 CHANGEMENT INCORRECT

### 68.1. ILLEGAL SUBSTITUTION

Un « changement incorrect » doit être appelé lorsqu'un joueur entre illégalement en jeu que ce soit du banc des joueurs (coéquipiers pas dans la limite de 1,5 m) 🔗 Règle 74 – Surnombre ou du banc des pénalités (pénalité non terminée), lorsqu'une pénalité majeure est en cours et que le substitut ne doit pas sortir du banc des pénalités

Règle 68.2 – Pénalité de banc mineure, or ou lorsqu'un joueur entre illégalement sur la glace dans le seul but d'empêcher un adversaire de marquer au cours d'une échappée 🔗 Règle 68.3 – Tir de pénalité, ou 🔗 Règle 68.4 – But automatique.

Lorsqu'un joueur pénalisé est blessé et quitte le jeu, s'il revient avant l'expiration de sa pénalité, il n'est pas autorisé à reprendre part au jeu. Cela est également valable pour les pénalités coïncidentes, lorsque le substitut est toujours au banc des pénalités en attendant un arrêt de jeu. Le joueur blessé doit attendre que le substitut ait quitté le banc des pénalités pour pouvoir reprendre part au jeu.

🔗 Règle 8.1 – Joueur blessé.

# AUTRES FAUTES

## 68.2. PÉNALITÉ DE BANC MINEURE

Lorsqu'un joueur écope d'une pénalité majeure et d'une pénalité de méconduite ou de méconduite pour le match sur le même arrêt de jeu ou lorsqu'un joueur blessé écope d'une pénalité majeure et est incapable de se rendre au banc des pénalités, l'équipe pénalisée doit placer immédiatement un substitut au banc des pénalités et aucun remplacement du joueur pénalisé ne sera autorisé à prendre part au jeu excepté depuis le banc des pénalités. Toute violation de cette disposition doit être considérée comme un changement incorrect et une pénalité de banc mineure doit être infligée au titre de cette règle.

## 68.3. TIR DE PÉNALITÉ

Cette règle est décrite sous :

🕒 Règle 70.7 – Tir de pénalité

## 68.4. BUT AUTOMATIQUE

Cette règle est décrite sous :

🕒 Règle 70.8 But automatique.

## 68.5. BUT REFUSÉ

Cette règle est décrite sous :

🕒 Règle 70.9 But refusé.

## 68.6. CHANGEMENT ILLÉGALE DÉLIBÉRÉ

Trop de joueurs sur la glace.

🕒 Règle 74 – Surnombre.

## RÈGLE 69 OBSTRUCTION SUR LE GARDIEN

### 69.1. OBSTRUCTION SUR LE GARDIEN

Cette règle est basée sur le postulat que la position d'un joueur à l'attaque, qu'il soit à l'intérieur ou à l'extérieur du territoire de but, ne peut pas déterminer si un but doit être accordé ou non. En d'autres termes, les buts marqués alors que des joueurs à l'attaque se tiennent dans le territoire de but peuvent, dans les circonstances appropriées être accordés. Les buts ne seront pas accordés seulement si :

- (I) Un joueur à l'attaque, soit par son positionnement, soit par un « contact significatif » altère la capacité du gardien de but à se déplacer librement dans son territoire de but ou de défendre son but ; ou
- (II) Un joueur à l'attaque initie un contact intentionnel ou délibéré avec le gardien de but, à l'intérieur ou à l'extérieur de son territoire de but.

Les contacts accidentels » avec un gardien de but seront autorisés et les buts qui en découlent seront accordés lorsque ces contacts sont initiés à l'extérieur du territoire de but, à condition que le joueur à l'attaque ait fait un effort raisonnable pour éviter ce contact.

La règle sera appliquée exclusivement selon le jugement sur la glace de(s) arbitre(s), mais peut-être sujette à la vérification vidéo:

🕒 Règle 37 – Vérification Vidéo, lorsqu'elle est applicable ou par un Coach challenge 🕒 Règle 38 – Coach Challenge.

Pour les besoins de cette règle, « contact / contact significatif » qu'il soit « accidentel ou autre » doit signifier tout contact effectué entre un gardien de but et un/des joueurs(s) à l'attaque, que ce soit au moyen de la crosse ou de toute partie du corps. La raison principale à cette règle est que le gardien de but doit avoir la capacité à se déplacer librement dans son territoire de but sans être gêné par les actions d'un

# AUTRES FAUTES

joueur à l'attaque.

Si un joueur à l'attaque entre dans le territoire de but et, par ses actions, altère la capacité du gardien de but à défendre son but et qu'un but est marqué, le but ne sera pas accordé.

Si un joueur à l'attaque est dans le territoire de but et ne le quitte pas immédiatement, l'arbitre a la possibilité d'arrêter le jeu et l'engagement suivant aura lieu sur le point d'engagement le plus proche en zone neutre à l'extérieure de la zone d'attaque de l'équipe fautive.

Si un joueur à l'attaque a été poussé, bousculé ou subi une faute d'un joueur à la défense de manière à le faire entrer en contact avec le gardien de but, ce contact ne sera pas considéré comme initié par le joueur à l'attaque pour les besoins de cette règle, à condition que le joueur à l'attaque ait fait un effort raisonnable pour éviter ce contact.

Si un joueur à la défense a été poussé, bousculé ou a subi une faute par un joueur à l'attaque de manière à le faire entrer en contact avec son propre gardien de but, ce contact devra être considéré comme initié par le joueur à l'attaque pour les besoins de cette règle et si nécessaire, une pénalité sera infligée au joueur à l'attaque et si un but a été marqué, il ne sera pas accordé.

→ Pour plus d'informations, se référer à l'Annexe IV - Tableau 16 - Situations d'obstruction sur le gardien de but.

## 69.2. PÉNALITÉ

Dans tous les cas où un joueur à l'attaque initie un contact « intentionnel ou délibéré » avec un gardien de but, que le gardien de but soit à l'intérieur ou à l'extérieur de son territoire de but et qu'un but soit marqué ou non, le joueur à l'attaque recevra une pénalité (mineure ou majeure, comme l'arbitre le jugera approprié). Dans tous les cas où l'infraction sanctionnée est pour le joueur à l'attaque pour avoir altéré la capacité d'un gardien de but à se déplacer librement dans son territoire de but, la pénalité infligée sera pour « obstruction sur le gardien de but ».

Pour mettre en œuvre son jugement, l'arbitre devra prendre plus spécifiquement en considération le degré et la nature du contact significatif avec le gardien de but plutôt que la position exacte du gardien de but au moment du contact.

## 69.3. CONTACT DANS LE TERRITOIRE DE BUT

Si un joueur à l'attaque initie un contact significatif avec un gardien de but, accidentel ou non, alors que le gardien se trouve dans le territoire de but et qu'un but est marqué, le but sera refusé.

Si un gardien de but, alors qu'il établit sa position dans le territoire de but, initie un contact avec un joueur à l'attaque se trouvant dans le territoire de but et en résulte une perte d'efficacité dans la capacité à défendre son but et qu'un but est marqué, le but sera refusé. Si après tout contact par le gardien de but qui établit sa position dans son territoire de but, le joueur à l'attaque ne libère pas immédiatement le territoire de but (laisse l'espace au gardien de but) et qu'un but est marqué, le but sera refusé. Dans cette situation, qu'un but soit marqué ou non, le joueur à l'attaque recevra la pénalité appropriée pour « obstruction sur le gardien de but ».

Si un joueur à l'attaque établit une position significative dans le territoire de but afin de masquer la visibilité du gardien de but et altère sa capacité à défendre son but et qu'un but est marqué, le but sera refusé.

Dans cette situation, « un joueur établit une position significative dans le territoire » quand, selon le jugement de l'arbitre, son corps ou une partie conséquente de celui-ci se trouve dans le territoire de but pour plus d'un instant

📍 Pour plus d'information, se référer à l'Annexe IV-tableau 16- situations d'obstruction sur le gardien de but.

# AUTRES FAUTES

## 69.4. CONTACT À L'EXTÉRIEUR DU TERRITOIRE DE BUT

Si un joueur à l'attaque établit un contact significatif avec un gardien de but autre qu'accidentel alors que le gardien de but est en dehors de son territoire de but est qu'un but est marqué, le but sera refusé.

Un gardien de but n'est pas considéré comme un joueur de champ du fait qu'il se trouve à l'extérieur du territoire de but. La pénalité appropriée doit être infligée à chaque fois qu'un joueur à l'attaque entre en contact inutilement avec le gardien de but.

En revanche, un contact accidentel sera autorisé lorsque le gardien de but joue le puck en dehors de son territoire à condition que le joueur à l'attaque ait fait un « effort raisonnable » pour éviter ce contact inutile.

Lorsqu'un gardien de but a joué le puck en dehors de son territoire de but et est empêché de retourner à son territoire de but par l'action délibérée d'un joueur à l'attaque, un tel joueur peut être pénalisé pour « obstruction sur le gardien de but ».

De la même manière, un gardien de but peut être pénalisé si par son action en dehors du territoire de but il interfère délibérément avec un joueur à l'attaque qui tente de jouer le puck ou un adversaire.

🕒 Pour plus d'information, se référer à l'Annexe IV- tableau 16-situations d'obstruction sur le gardien de but.

## 69.5. COACH CHALLENGE

🕒 Règle 38 – Coach Challenge

## 69.6. LIEU D'ENGAGEMENT FACE-OFF LOCATION

Peu importe quand l'arbitre arrête le jeu afin de refuser un but suite au contact en cause avec le gardien de but (accidentel ou non) l'engagement suivant doit avoir lieu au point d'engagement le plus proche dans la zone neutre en dehors de la zone d'attaque de l'équipe fautive.

## 69.7. REBONDS ET PUCKS LIBRES

Lors d'une situation de rebond ou lorsqu'un gardien de but et un (des) joueur(s) à l'attaque jouent simultanément un puck libre, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur du territoire de but, un contact accidentel avec le gardien de but sera autorisé, et tout but qui sera marqué à la suite de ce contact sera accordé.

Dans l'éventualité où le gardien de but a été poussé dans le but par un joueur à l'attaque avec le puck, le but sera refusé. Si nécessaire, les pénalités appropriées seront infligées.

Si toutefois, selon l'opinion de l'arbitre, le joueur à l'attaque a été poussé ou a subi une autre faute par un joueur à la défense et qu'ainsi le gardien a été poussé dans le but avec le puck, le but sera accordé.

Dans l'éventualité où le puck se trouve sous un joueur dans ou autour du territoire de but (délibérément ou non), un but ne peut être marqué en poussant le joueur avec le puck dans le but. Si nécessaire les pénalités appropriées seront infligées, y compris un tir de pénalité s'il est jugé que le puck a été recouvert délibérément dans le territoire de but.

🕒 Règle 63 – Retarder le jeu.

## 69.8. MESURES DISCIPLINAIRES

Si cela s'avère nécessaire des mesures disciplinaires complémentaires peuvent être appliquées à leur discrétion par les autorités compétentes.

🕒 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.



# AUTRES FAUTES

## RÈGLE 70 QUITTER LE BANC DES JOUEURS OU DES PÉNALITÉS

### 70.1. QUITTER LE BANC DES JOUEURS OU DES PÉNALITÉS

Aucun joueur ne peut quitter le banc des joueurs ou des pénalités durant une altercation ou dans le but de démarrer une altercation.

### 70.2. CHANGEMENT DE LIGNE AUTORISÉ

Un joueur qui, au cours d'une action, entre en jeu depuis son banc des joueurs ou depuis le banc des pénalités (suite à une fin de pénalité) et qui commence une altercation peut être sujet à des sanctions selon la Règle 28 - Instances disciplinaires.

Un joueur qui a pris part au jeu sur un changement de ligne autorisé pendant un arrêt de jeu, qui s'aligne en vue de participer à l'engagement et qui participe à une altercation doit être pénalisé selon la règle appropriée et sera sujet à des sanctions selon la Règle « Instances disciplinaires » (une pénalité de méconduite pour le match n'est pas automatique dans cette situation, sauf si elle résulte de leurs actions lors de l'altercation).

🕒 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

### 70.3. QUITTER LE BANC DES JOUEURS

Les joueurs ne sont pas autorisés à monter sur la glace pendant un arrêt de jeu ou à la fin de la première et seconde période dans le but de s'échauffer. Les arbitres devront reporter aux autorités compétentes toute violation de cette règle.

À l'exception de la fin de chaque période ou pour monter sur glace de façon légale, aucun joueur, à aucun moment, ne peut quitter le banc des joueurs.

S'il est nécessaire de se rendre au vestiaire pendant le cours du jeu (et que le seul accès se fait par la glace), le joueur doit attendre un arrêt de jeu et s'assurer qu'aucune altercation n'est en cours avant de traverser la glace.

Le joueur de l'une ou des deux équipes qui était le premier ou le deuxième à quitter le banc des joueurs (ou le banc des pénalités) pendant une altercation ou dans le but de démarrer une altercation, doit être sanctionné d'une pénalité de méconduite match.

### 70.4. QUITTER LE BANC DES PÉNALITÉS

À l'exception de la fin de chaque période ou de la fin d'une pénalité, aucun joueur ne doit, à n'importe quel moment, quitter le banc des pénalités.

Un joueur purgeant une pénalité au banc des pénalités, et devant être changé une fois la pénalité terminée, doit obligatoirement prendre contact avec la glace et se trouver à son banc des joueurs avant qu'un changement puisse être fait. Pour toute violation de cette règle, une pénalité de banc mineure sera infligée pour « surnombre ».

🕒 Règle 74 – Surnombre.

Un joueur pénalisé qui quitte le banc des pénalités avant que sa pénalité ne soit terminée, peu importe que le jeu soit en cours ou non, se verra infliger une pénalité de banc mineure additionnelle, qui démarrera une fois que la pénalité non expirée sera purgée.

Tout joueur de champ qui quitte le banc des pénalités avant l'expiration de sa pénalité dans le but de contester une décision d'un arbitre se verra infliger une pénalité de méconduite pour le match. Cette règle ne remplace pas toute autre sanction plus sévère qui peut être infligée pour avoir quitté le banc des pénalités dans le but de commencer ou de participer à une altercation telle que décrite dans cette règle.

🕒 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

# AUTRES FAUTES

Tout joueur pénalisé quittant le banc des pénalités pendant un arrêt de jeu ou pendant une altercation se verra infliger une pénalité mineure ainsi qu'une pénalité de méconduite pour le match. La pénalité mineure, plus la pénalité d'origine non terminée doivent être purgées par un joueur de remplacement désigné par l'entraîneur de l'équipe fautive.

Si un joueur quitte le banc des pénalités avant que sa pénalité ne soit terminée, l'officiel des pénalités doit noter le temps et le signaler à l'arbitre qui arrêtera le jeu lorsque l'équipe fautive obtiendra le « contrôle du puck ». Une pénalité mineure supplémentaire doit être infligée à ce joueur, en plus du temps restant à la pénalité d'origine (le temps restant est calculé depuis le moment où il a quitté le banc des pénalités illégalement)

Si un joueur revient sur la glace avant que son temps ne soit écoulé à cause d'une erreur du chronométreur des pénalités, il ne doit pas purger une pénalité supplémentaire, mais il doit purger le temps restant, qui est calculé à partir du moment où il a quitté le banc des pénalités.

Lors d'un arrêt de jeu suivant la fin de leurs pénalités, si un ou plusieurs joueurs sortant du banc des pénalités sont impliqués dans une altercation, ceux qui reviennent du banc des pénalités se verront infliger les pénalités qu'ils ont encourues lors de l'altercation.

Si un joueur quittant le banc des pénalités lors d'un arrêt de jeu est impliqué dans une altercation avec un adversaire et que ce dernier est considéré comme l'instigateur de l'altercation, le joueur venant du banc des pénalités n'est pas passible d'une pénalité de méconduite pour le match. Si cela est jugé nécessaire, les instances compétentes peuvent appliquer une sanction supplémentaire à leur discrétion.

📍 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

## 70.5. PÉNALITÉ DE BANC MINEURE

Une pénalité de banc mineure doit être infligée à une équipe dont un ou plusieurs joueurs quitte(nt) leur banc à des fins autres qu'un changement de joueur et à condition qu'aucune altercation ne soit en cours.

Si un coach ou tout autre membre du staff (hors joueur) pénètre sur la glace sans y avoir été invité par les arbitres, ou par le personnel médical, pour assister un joueur blessé après le début de la période et avant que la période ne soit terminée, l'arbitre doit infliger une pénalité de banc mineure contre l'équipe fautive et rapporter l'incident aux autorités compétentes.

Lorsqu'un joueur est blessé et qu'il y a un arrêt de jeu, un médecin d'équipe (ou un autre membre du personnel médical) peut se rendre sur la glace pour soigner le joueur blessé sans attendre l'autorisation de l'arbitre.

## 70.6. PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

Une pénalité de méconduite pour le match doit être infligée au premier ou deuxième joueur à quitter le banc des joueurs ou le banc des pénalités pendant une altercation ou dans le but de démarrer une altercation, de l'une ou des deux équipes.

Tout joueur pénalisé (en train de purger une pénalité) qui quitte le banc des pénalités pendant un arrêt de jeu et pendant une altercation doit être pénalisé d'une pénalité mineure en plus d'une pénalité de méconduite pour le match. La pénalité mineure et la pénalité d'origine non terminée doivent être purgées par un joueur de remplacement désigné par coach de l'équipe fautive.

Tout joueur ayant reçu l'ordre par l'arbitre de regagner ses vestiaires et qui retourne à son banc ou sur la glace pour quelque raison que ce soit, avant le temps autorisé sera sanctionné d'une pénalité de méconduite pour le match. Si cela est jugé nécessaire, une instance de discipline supplémentaire peut être réunie par les autorités compétentes, à leur discrétion.

📍 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

Lorsqu'un joueur entre au banc des pénalités, il ne doit pas en sortir avant que sa pénalité soit terminée et son équipe a le

# AUTRES FAUTES

droit d'aligner un joueur supplémentaire sur la glace, ou, à la fin d'une période, pour se rendre à leur vestiaire, ou lorsqu'ils ont reçu la permission d'un officiel sur la glace. À tout autre moment, il doit être sanctionné d'une pénalité de méconduite pour le match.

## 70.7. TIR DE PÉNALITÉ

Si un joueur de l'équipe à l'attaque est en possession du puck, qu'il n'y a pas de joueur adverse entre lui et le gardien de but adverse, et pendant qu'il est dans cette position, il est gêné par un joueur de l'équipe adverse entré illégalement dans le jeu, l'arbitre accordera un « tir de pénalité » contre l'équipe fautive.

## 70.8. BUT AUTOMATIQUE

Si, alors que le gardien de l'équipe n'est plus sur la glace, un joueur attaquant le but vide est gêné en zone neutre ou en zone d'attaque par un joueur ayant pris part au jeu de façon illégale, l'arbitre doit immédiatement accorder un but automatique à l'équipe non fautive.

## 70.9. BUT REFUSÉ

Si, par sa propre erreur ou celle de l'officiel du banc des pénalités, un joueur pénalisé retourne sur la glace depuis le banc des pénalités avant que sa pénalité ne soit terminée, tout but marqué par son équipe alors qu'il est sur la glace de manière illégale sera refusé mais toutes les pénalités infligées à l'une ou l'autre des équipes seront infligées normalement.

Si un joueur prend part au jeu de façon illégale depuis son propre banc des joueurs ou le banc des pénalités, tout but marqué par son équipe alors qu'il est sur la glace de manière non autorisée sera refusé mais toutes les pénalités infligées à l'une ou l'autre des équipes seront purgées normalement.

## 70.10. MESURES DISCIPLINAIRES

Si cela est jugé nécessaire, une instance de discipline supplémentaire peut être réunie par les autorités compétentes, à leur discrétion.

📌 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

## RÈGLE 71 SUBSTITUTION PRÉMATURÉE

### 71.1. SUBSTITUTION PRÉMATURÉE

Lorsqu'un gardien de but quitte son territoire de but et retourne au banc pour être remplacé par un joueur de champ, ce dernier ne peut pas entrer sur la glace tant que le gardien ne se trouve pas à 1.5 mètres de son banc des joueurs.

Si le changement est fait prématurément, l'arbitre doit arrêter immédiatement le jeu sauf si l'équipe à la défense a la possession du puck - Auquel cas l'arrêt de jeu sera différé jusqu'au « changement de possession du puck ».

Il n'y aura aucune pénalité pour l'équipe fautive de la substitution prématurée mais il en résultera une mise en jeu au point d'engagement central si le jeu a été arrêté au-delà de la ligne rouge centrale. Lorsque le jeu est arrêté avant la ligne rouge centrale, « la mise en jeu » suivante sera faite sur le point d'engagement le plus proche du lieu où le jeu a été arrêté.

Dans toutes les autres situations non décrites ci-dessus, une pénalité mineure pour « surnombre » doit être infligée.

📌 Règle 74 – Surnombre.

### 71.2. ANNONCE

L'arbitre doit demander au speaker officiel de faire l'annonce suivante : « Le jeu a été arrêté pour une substitution prématurée du gardien de but ».

# AUTRES FAUTES

## RÈGLE 72 REFUSER DE JOUER LE PUCK

---

### 72.1. REFUSER OU S'ABSTENIR DE JOUER LE PUCK

Le but de cette section est d'imposer une continuité d'action, de jeu et les arbitres et juges de lignes doivent interpréter et appliquer la règle en ce sens.

### 72.2. PASSE AVEC LA MAIN

Lorsqu'une « passe avec la main » a été initiée par un joueur à un de ses coéquipiers et que le coéquipier choisit de ne pas jouer le puck pour éviter l'arrêt du jeu, et que l'équipe adverse s'abstient également de jouer le puck (peut-être pour laisser le temps d'une pénalité de défiler), l'arbitre doit arrêter le jeu et ordonner une mise en jeu au point d'engagement le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

### 72.3. CROSSE HAUTE

Lorsqu'un joueur touche le puck avec sa crosse tenue au-dessus de la « hauteur normale des épaules », et qu'un coéquipier choisit de ne pas jouer le puck pour éviter l'arrêt du jeu, et que l'équipe adverse s'abstient également de jouer le puck (peut-être pour laisser le temps d'une pénalité de défiler), l'arbitre doit arrêter le jeu et ordonner une mise en jeu au point d'engagement le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

🕒 Règle 76.2 – Détermination des lieux d'engagement.

### 72.4. DÉGAGEMENT INTERDIT

Si, de l'opinion de l'arbitre, n'importe quel joueur de champ de l'équipe à la défense s'abstient « intentionnellement » de jouer le puck au-delà des points d'engagement de fond de zone alors qu'il est en mesure de le faire, il devra arrêter le jeu et l'engagement suivant se fera sur le point d'engagement en zone de défense de l'équipe fautive.

### 72.5. PÉNALITÉ

Lorsque l'arbitre signale une pénalité différée pour l'une des deux équipes et qu'un joueur de l'équipe pénalisée s'abstient intentionnellement de jouer le puck dans le but de laisser s'écouler le chronomètre du match ou des pénalités, l'arbitre devra arrêter le jeu et l'engagement suivant aura lieu en zone de défense de l'équipe fautive, sur l'un des deux points d'engagement.

🕒 Règle 76.2 – Détermination des lieux d'engagement.

## RÈGLE 73 REFUSER DE COMMENCER LE JEU

---

### 73.1. REFUSER DE COMMENCE LE JEU

Cette règle s'applique aux équipes qui refusent de jouer lorsque les deux équipes sont sur la glace ou qui se retire de la glace et refuse de jouer ou qui refuse de venir sur la glace au début de la rencontre ou pour le début de n'importe quelle période du jeu, lorsqu'ils en reçoivent l'ordre de la part des officiels.

### 73.2. PROCÉDURE – ÉQUIPES SUR LA GLACE

Si, lorsque les deux équipes sont sur la glace, une équipe refuse de jouer pour n'importe quelle raison et qu'elle reçoit l'ordre de la part de l'arbitre, le capitaine doit être averti et quinze (15) secondes sont accordées à l'équipe pour commencer ou reprendre le jeu. Si à la fin de ce laps de temps, l'équipe refuse toujours de jouer, l'arbitre doit infliger une pénalité de banc mineure pour « retard de jeu » qui sera purgée par un joueur de l'équipe fautive désigné par le coach par l'intermédiaire du capitaine d'équipe.

# AUTRES FAUTES

En cas de répétition du même incident, le coach fautif sera retiré du banc des joueurs et sera sanctionné d'une pénalité de méconduite pour le match par l'arbitre et une pénalité de banc mineure sera infligée à l'équipe fautive pour « retard de jeu ».

Si l'équipe fautive refuse toujours de reprendre le jeu, l'arbitre n'aura pas d'autre alternative que de déclarer le match forfait au profit de l'équipe non fautive et le cas sera rapporté aux autorités compétentes pour une action ultérieure.

## 🕒 Règle 66 – Match forfait.

Première Violation:

Avertir le capitaine de l'équipe fautive et accorder 15 secondes pour reprendre le jeu ;

Si à la fin des 15 secondes l'équipe refuse toujours de reprendre le jeu, infliger une pénalité de banc mineure à l'équipe fautive pour « retard de jeu ».

Seconde Violation:

- (I) Avertir le Capitaine de l'équipe fautive et accorder 15 secondes pour reprendre le jeu ;
- (II) Si à la fin des 15 secondes l'équipe refuse toujours de reprendre le jeu, infliger une pénalité de banc mineure à l'équipe fautive pour « retard de jeu » ;
- (III) L'arbitre notifie au coach de l'équipe fautive qu'il est sanctionné d'une pénalité de méconduite pour le match ;
- (IV) Si l'équipe refuse toujours de jouer, l'arbitre doit déclarer le match forfait au profit de l'équipe non fautive.

## 🕒 Règle 66 – Match forfait.

Note: Cette règle s'applique à partir du moment où une équipe entre sur la glace ou dans les bancs des joueurs avant le début d'une période et jusqu'à la fin de la période. Même si tous les joueurs d'une équipe quittent la surface de la glace pour se rendre au banc des joueurs, l'équipe est considérée comme étant sur la glace.

### 73.3. PROCÉDURE – ÉQUIPE HORS GLACE

Si une équipe qui, après avoir reçu l'ordre de l'arbitre par l'intermédiaire de son coach, ne se rend pas sur la glace et ne prend pas part au jeu dans les cinq (5) minutes, le match sera forfait et l'incident sera reporté aux autorités compétentes pour d'éventuelles actions ultérieures.

## 🕒 Règle 66 – Match forfait.

- (I) Si l'arbitre constate que l'équipe refuse de se rendre sur la glace et prendre part au jeu, une pénalité de banc mineure sera infligée à l'équipe fautive pour « retarder le jeu ».
- (II) Un délai de cinq (5) minutes sera accordé à l'équipe fautive pour retourner sur la glace et prendre part au jeu ;
- (III) Une fois le délai de cinq (5) minutes écoulé, le match sera forfait si l'équipe fautive n'est toujours pas retournée sur la glace pour prendre part au jeu ;
- (IV) Après que le coach ait été informé du délai de cinq (5) minutes, si l'équipe retourne sur la glace et prend part au jeu durant ce délai, une pénalité de banc mineure pour « retarder le jeu » sera infligée à l'équipe fautive comme indique au point (1) ci-dessus

Des mesures disciplinaires additionnelles seront appliquées par les autorités compétentes à leur discrétion.

## 🕒 Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.

# AUTRES FAUTES

## RÈGLE 74 SURNOMBRE

### 74.1. SURNOMBRE

Les joueurs peuvent être remplacés à tout moment pendant le match depuis le banc des joueurs, à condition que le ou les joueurs qui quittent la glace soient à moins de 1,50 m de leur banc des joueurs et hors de la surface de glace avant que le changement ne soit effectué - voir aussi la Règle 71 - Substitution prématurée.

Si un joueur effectuant un changement entre sur la glace avant que son coéquipier ne soit à moins de 1,50 m du banc des joueurs (ce qui mène à un surnombre de joueurs sur la glace), une pénalité de banc mineure sera infligée à la discrétion des arbitres.

Lorsque le joueur qui sort de la surface de jeu se trouve à moins de 1,50 m de son banc des joueurs et que son remplaçant est déjà sur la glace, le joueur sortant est considéré comme hors de la surface de jeu en vertu de la Règle 70 - Quitter le banc des joueurs ou le banc des pénalités.

Si, lors d'un changement, le joueur qui entre sur la glace ou le joueur qui la quitte joue le puck avec sa crosse, ses patins ou ses mains, met en échec ou entre en contact physique avec un joueur adverse alors que le joueur entrant ou sortant se trouve également sur la glace, une pénalité pour surnombre sera infligée.

Si, lors d'un changement, le joueur qui entre sur la glace ou le joueur qui la quitte est touché accidentellement par le puck, le jeu ne sera pas arrêté et aucune pénalité ne sera infligée.

Pendant le match, le joueur qui quitte la glace doit le faire par le banc des joueurs uniquement, et non par une autre sortie. Il s'agit d'un changement de joueur illégal et, en cas d'infraction, une pénalité de banc mineure sera infligée.

Un joueur qui entre sur la glace pour remplacer un coéquipier est considéré comme sur la glace dès que ses deux patins se trouvent sur la glace. S'il joue le puck ou interfère avec un adversaire alors qu'il est encore sur le banc des joueurs, il sera pénalisé en vertu de la [Règle 56 – Obstruction](#).

Un joueur qui sort de la glace et qui a un patin sur la glace et un patin sur le banc des joueurs est considéré comme « hors de la surface de jeu ».

### 74.2. PÉNALITÉ DE BANC MINEURE

Une pénalité de banc mineure pour « surnombre » sera infligée pour une infraction à cette règle. Cette pénalité peut être infligée par les arbitres ou par les juges de lignes.

Si un but est marqué par l'équipe fautive avant que l'arbitre ou le juge de lignes ne siffle pour cette infraction, le but sera annulé et la pénalité infligée pour « surnombre ».

### 74.3. BANC DE PÉNALITÉ

Un joueur qui quitte le banc des pénalités et se rend directement au banc des joueurs doit se trouver à moins de 1,50 m du banc des joueurs avant que le changement puisse être effectué. Pour toute infraction à cette règle, une pénalité de banc mineure sera infligée pour « surnombre ».

### 74.4. SUBSTITUTION ILLÉGALE VOLONTAIRE

Si, en raison d'un temps de jeu restant insuffisant ou en raison de pénalités déjà infligées, une pénalité de banc mineure doit être infligée pour « substitution illégale volontaire » (« surnombre ») qui ne peut être purgée en totalité pendant le temps réglementaire ou en prolongation, un « tir de pénalité » est accordé contre l'équipe fautive.

# AUTRES FAUTES

## 74.5. GARDIEN DE BUT EN PROLONGATION

En prolongation, une fois que le gardien de but a été retiré pour un joueur supplémentaire, il doit attendre le prochain arrêt de jeu avant de reprendre sa position.

Toute tentative du gardien de reprendre sa position avant le prochain arrêt de jeu (« changement volant ») sera considérée comme une « substitution illégale » et une pénalité de banc mineure sera infligée pour avoir un joueur inéligible.

## RÈGLE 75 COMPORTEMENT ANTISPORTIF

### 75.1. COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Les joueurs, les entraîneurs et les membres de l'équipe sont responsables de leur comportement, à tout moment, avant, pendant et après le match, sur et en dehors de surface de glace et partout dans la patinoire. Les arbitres peuvent infliger des pénalités à toutes les personnes mentionnées précédemment si elles font preuve de manquement.

Lorsqu'une telle attitude est adressée à un officiel la [Règle 39 – Incorrection envers les officiels](#) doit être appliquée.

### 75.2. PÉNALITÉ MINEURE

A Une pénalité mineure pour « comportement antisportif » sera infligée en vertu de cette règle pour les infractions suivantes :

- (I) Tout joueur identifiable qui utilise un langage ou un geste obscène, grossier ou abusif à l'encontre de toute personne. Une pénalité de méconduite pour le match supplémentaire pour l'utilisation de gestes obscènes, d'injures raciales ou de remarques à caractère sexuel - voir Règle 75.5 - Pénalité de méconduite pour le match.
- (II) Tout joueur qui se rend coupable d'un comportement antisportif, y compris, mais sans s'y limiter, le fait de tirer les cheveux, de s'emparer d'un masque, de donner des coups avec une crosse ou tout autre objet, etc. pendant le match ou pendant un arrêt de jeu. Note : Si l'arbitre considère que les infractions physiques commises sont graves et sévères sur la base du degré de force, de violence.  
[Règle 21 – Action dangereuse.](#)
- (III) Tout joueur qui jette un objet sur la glace depuis le banc des joueurs ou le banc de pénalité (ou n'importe quel endroit) en dehors de la surface de glace).
- (IV) Tout joueur qui enlève volontairement son maillot ou son casque avant de participer à une altercation ou qui porte clairement un maillot modifié et non conforme à la [Règle 9 – Équipements](#), se verra infliger une pénalité mineure pour « comportement antisportif » et une méconduite pour le match. Si l'altercation n'a pas lieu, le joueur recevra une pénalité mineure pour « comportement antisportif » et une pénalité de méconduite de dix minutes (10) pour avoir volontairement retiré son maillot.

Si un joueur pénalisé reçoit une pénalité supplémentaire pour « comportement antisportif » avant ou après avoir commencé à purger sa ou ses pénalités, la pénalité mineure supplémentaire est ajoutée au temps non écoulé et purgée consécutivement.

### 75.3. PÉNALITÉ DE BANC MINEURE

Une pénalité de banc mineure pour « comportement antisportif » sera infligée en vertu de cette règle pour les infractions :

- (I) Lorsqu'un joueur, un coach ou un officiel d'équipe non identifiable lance un objet sur la glace depuis le banc des joueurs ou depuis le banc des pénalités (ou depuis tout autre endroit hors glace) ou frappe avec une crosse ou un autre objet les bandes ou la vitre de protection, etc. pendant le match ou lors d'un arrêt de jeu.
- (II) Tout joueur non identifiable, un coach ou un officiel d'équipe qui utilise un langage ou un geste obscène, grossier

## AUTRES FAUTES

ou abusif à l'encontre de toute personne ou frappe avec une crosse ou un autre objet la bande ou la vitre de protection, etc.

- (III) Lorsqu'un coach et/ou un membre du club qui ne joue pas utilise un langage ou un geste obscène ou grossier n'importe où dans la patinoire. Une pénalité de méconduite pour le match supplémentaire pour l'utilisation de gestes obscènes, d'injures raciales ou de remarques à caractère sexuel - se référer à la Règle 75.5 - Pénalité de méconduite pour le match.

### 75.4. PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE

Des pénalités de méconduite seront infligées en vertu de cette règle pour les infractions suivantes :

- (I) Tout joueur qui persiste à utiliser un langage obscène, grossier ou abusif à l'encontre de toute personne après s'être déjà vu infliger une pénalité mineure ou de banc mineur en vertu de cette règle. Une pénalité de méconduite pour le match supplémentaire pour l'utilisation de gestes obscènes, d'injures raciales ou de remarques à caractère sexuel - se référer à la – règle 75.5 - pénalité de méconduite pour le match.
- (II) Tout joueur qui jette volontairement une pièce d'équipement en dehors de la surface de jeu. À la discrétion de l'arbitre, une pénalité de méconduite pour le match peut être infligée.
- (III) Tout joueur qui persiste dans un comportement (y compris un langage ou un geste menaçant ou abusif ou des actions similaires), visant à inciter un adversaire à encourir une pénalité.
- (IV) Lorsqu'un joueur pénalisé conteste la décision d'un arbitre alors qu'il est déjà sur le banc des pénalités et que le jeu a repris.
- (V) En général, les participants qui ont un tel comportement se voient infliger une pénalité mineure, puis une pénalité de méconduite, puis une pénalité de méconduite pour le match s'ils persistent.

### 75.5. PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

Les pénalités de méconduite pour le match seront infligées selon cette règle pour les infractions suivantes :

- (I) Tout joueur qui persiste dans un comportement pour lequel il a déjà reçu une pénalité de méconduite.
- (II) Tout joueur, coach ou autre membre de l'équipe qui utilise des gestes obscènes, des injures raciales, des railleries ou des remarques à caractère sexuel, pendant ou après le match, sur la glace, hors de la glace et n'importe où dans la patinoire et dans les locaux connexes. L'incident sera reporté aux autorités compétentes par les arbitres pour d'éventuelles mesures disciplinaires.
- (III) Les coaches et les membres de l'équipe qui ont déjà reçu une pénalité de banc mineure pour avoir utilisé un langage ou un geste obscène ou grossier n'importe où dans la patinoire. L'incident sera reporté aux autorités compétentes par les arbitres pour d'éventuelles mesures disciplinaires.
- (IV) Tout joueur, coach ou autre officiel d'équipe dont les actions, envers un entraîneur ou un autre officiel d'équipe autre qu'un joueur, pourraient de quelque manière que ce soit causer des blessures. L'incident sera reporté aux autorités compétentes par les arbitres pour d'éventuelles mesures disciplinaires.
- (V) Tout joueur, coach ou autre membre du club qui utilise un langage ou un geste obscène, grossier ou abusif envers toute personne à la fin du match. Cette action peut se produire sur ou hors de la glace.
- (VI) Tout joueur, coach ou autre membre de l'équipe qui crache contre un adversaire ou toute autre personne dans la patinoire pendant un match.
- (VII) Tout joueur qui saigne et répand intentionnellement son sang sur un adversaire ou n'importe qui dans la patinoire.



# AUTRES FAUTES

## 75.6. MESURES DISCIPLINAIRES

It Les arbitres sont responsables d'envoyer un rapport aux autorités compétentes incluant tous les détails concernant l'utilisation de gestes obscènes, d'injures raciales ou de remarques à caractère sexuel par tout joueur, coach, membre de l'équipe ou autre officiel de l'équipe.

Si cela est jugé nécessaire, des mesures additionnelles peuvent être appliquées par les autorités compétentes à leur discrétion.

⑨ [Règle 28 – Mesures disciplinaires complémentaires.](#)

SECTION 10

# DÉROULEMENT DU JEU

# DÉROULEMENT DU JEU

## RÈGLE 76 MISE EN JEU / ENGAGEMENT

### 76.1. MISE EN JEU / ENGAGEMENT

L'action d'un arbitre ou d'un juge de lignes de lancer le puck entre les crosses de deux adversaires, afin de commencer ou de reprendre le jeu est appelée une mise en jeu. Une mise en jeu commence lorsque l'arbitre indique le lieu de l'engagement et que les arbitres ainsi que les joueurs prennent leurs positions respectives. La mise en jeu se termine lorsque le puck a été légalement jeté.

Un gardien de but ne peut pas participer à une mise en jeu.

### 76.2. DÉTERMINATION DES LIEUX D'ENGAGEMENT

Tous les engagements doivent être effectués sur un des neuf (9) points d'engagement présents sur la glace.

Si deux violations de la règle sont la cause de l'arrêt de jeu (jouer le puck avec une « crosse haute » et « hors-jeu intentionnel »), l'engagement suivant devra être déterminé de façon à donner le moins « d'avantage territorial » à l'équipe fautive.

Lorsque le jeu est arrêté pour n'importe quelle raison, non imputable à l'une ou l'autre équipe, alors que le puck est en zone neutre, l'engagement suivant doit être effectué au point d'engagement le plus proche, à l'extérieur de la ligne bleue. Lorsqu'il n'est pas possible de définir quel point d'engagement est le plus près, le point d'engagement choisi devra donner le meilleur « avantage territorial » à l'équipe locale, en zone neutre.

Lorsque des joueurs sont pénalisés lors d'un engagement résultant à l'affichage au tableau des pénalités pour une équipe, la mise en jeu suivante devra être faite sur l'un des deux (2) points d'engagement dans la zone de défense de l'équipe fautive. Il y a trois (3) exceptions à cette application :

- (I) Lorsqu'une pénalité est infligée après un but - l'engagement aura lieu au centre de la glace ;
- (II) Lorsqu'une pénalité est infligée à la fin (ou au début) d'une période - l'engagement aura lieu au centre de la glace ;
- (III) Lorsque l'équipe à la défense va être pénalisée et que des joueurs à l'attaque pénètrent dans la zone d'attaque au-delà de la première tangente des cercles d'engagement de fond de zone lors d'une confrontation entre joueurs, l'engagement suivant sera effectué en zone neutre.

L'équipe bénéficiant d'une supériorité numérique aura le choix du côté de l'engagement en zone d'attaque.

Lorsqu'une faute a été commise par des joueurs de chaque équipe et qu'un arrêt de jeu en résulte, l'engagement suivant aura lieu au point d'engagement le plus proche, dans cette même zone

Lorsqu'un arrêt de jeu se produit entre les points d'engagement en fond de zone et l'extrémité de la patinoire, l'engagement aura lieu en zone de défense du côté où l'arrêt se produit, sauf disposition contraire du présent règlement.

Aucun engagement sera effectué à moins de 4,50 m du but ou des bandes latérales ni ailleurs qu'à un point d'engagement.

Lorsqu'un but est marqué de façon illégale après qu'un puck ait été dévié directement sur un officiel, l'engagement qui en résulte sera effectué au point d'engagement le plus proche dans la zone où le puck a été dévié par un arbitre.

Lorsqu'un but est marqué de manière illégale par l'équipe attaquante en « dirigeant », « frappant », « mettant un coup de pied » ou « avec une crosse haute » le puck dans le but, l'engagement qui en résulte doit avoir lieu en zone neutre au point d'engagement le plus proche..

# DÉROULEMENT DU JEU

Lorsque le jeu est arrêté pour toute raison qui n'est pas spécifiquement couverte par les règles officielles, le puck doit être « mis en jeu » à un point d'engagement le plus proche de l'endroit où il a été joué en dernier.

Après un arrêt de jeu, si l'un ou les deux défenseurs qui sont les joueurs de pointe ou tout joueur venant du banc des joueurs de l'équipe attaquante pénètrent dans la zone d'attaque au-delà de la première tangente du cercle d'engagement de la zone de défense pendant une altercation, un rassemblement ou une mêlée, la mise en jeu qui s'ensuit aura lieu en zone neutre près de la ligne bleue de l'équipe à la défense. Cette règle s'applique également lorsqu'un dégagement interdit, un hors-jeu intentionnel ou une pénalité a été infligée et la mise en jeu qui s'ensuit doit avoir lieu dans la zone défensive de l'équipe fautive.

Si l'un des joueurs non fautifs pénètre dans la zone d'attaque au-delà de la première tangente du cercle d'engagement pendant une altercation, un rassemblement ou une mêlée, la mise en jeu qui s'ensuit doit avoir lieu dans la zone neutre près de la ligne bleue de l'équipe à la défense..

Pour une violation de la [☉ Règle 71 – Substitution prématurée](#), la mise en jeu qui en résulte aura lieu au point de mise au centre de la glace lorsque le jeu est arrêté au-delà de la ligne rouge centrale. Lorsque le jeu est arrêté avant la ligne rouge centrale, la mise en jeu résultante aura lieu au point d'engagement le plus proche dans la zone où le jeu a été arrêté.

Lorsque le jeu est arrêté pour un joueur blessé, la mise en jeu qui s'ensuit sera effectuée au point d'engagement de la zone le plus proche de l'endroit où se trouvait le puck lorsque le jeu a été arrêté. Lorsque l'équipe du joueur blessé a le contrôle du puck dans la zone d'attaque, la mise en jeu doit être effectuée à l'un des points d'engagement situés à l'extérieur de la ligne bleue dans la zone neutre. Lorsque le joueur blessé se trouve dans sa zone de défense et que l'équipe à l'attaque a le contrôle du puck dans la zone d'attaque, la mise en jeu doit être effectuée à l'un des points d'engagement dans la zone de l'équipe en défense.

## 76.3. PROCÉDURE D'ENGAGEMENT

Dès que l'arbitre a terminé la procédure de changement de ligne et qu'il abaisse sa main pour indiquer qu'il n'y a plus de changements possibles, le juge de lignes qui effectue la « mise en jeu » doit donner un coup de sifflet.

Ceci signale aux deux équipes qu'elles n'ont pas plus de cinq (5) secondes pour s'aligner pour la mise en jeu qui suivra. À la fin des cinq (5) secondes (ou plus tôt si les deux centres sont prêts), le juge de lignes effectuera une « mise en jeu » correcte. Toutefois, si :

- (I) Un ou les deux centres ne sont pas positionnés pour la « mise en jeu » ;
- (II) Un ou les deux centres s'abstiennent de placer leur crosse sur la glace ;
- (III) Un joueur a empiété sur le cercle de mise en jeu ;
- (IV) Un joueur entre en contact physique avec un adversaire ;
- (V) Tout joueur qui s'aligne pour la mise en jeu en position incorrecte ; ou
- (VI) Un des centres gagne l'engagement en utilisant les patins.

Le juge de lignes doit donner un avertissement au (x) centre(s) fautif(s) pour une infraction à la « mise en jeu » avant de jeter le puck.

Dans les deux (2) dernières minutes du temps réglementaire ou à tout moment en prolongation, le juge de lignes continuera de siffler pour amorcer la mise en jeu, mais le délai de cinq (5) secondes ne sera pas appliqué. Cependant, les joueurs doivent se conformer aux instructions verbales données par le juge de lignes dans le but d'effectuer une mise en jeu rapide et correcte.

# DÉROULEMENT DU JEU

## 76.4. FPROCÉDURE D'ENGAGEMENT – LES CENTRES

La mise en jeu doit être faite par un l'arbitre ou un juge de lignes en lançant le puck sur la glace entre les palettes des joueurs lors de la mise en jeu. Les joueurs faisant l'engagement se tiendront face à face, à environ une longueur de crosse l'un de l'autre, avec leur palette sur la glace.

Lorsque la mise en jeu a lieu à l'un des neuf points d'engagement, les joueurs doivent se placer de façon à être face à face et face à la ligne de but adverse et veiller à respecter les marques de la glace (le cas échéant). Les crosses des deux joueurs effectuant la mise en jeu doivent avoir la palette sur la glace, dans la zone blanche désignée. Aux huit (8) points de mise en jeu (à l'exception du point de mise en jeu du centre de la patinoire), le joueur en défense doit placer sa crosse dans la zone blanche désignée en premier, suivi immédiatement par le joueur en attaque. Lorsque la mise en jeu a lieu au point de mise en jeu central, le joueur visiteur doit placer sa crosse sur la glace en premier.

Si un joueur qui fait la mise en jeu ne prend pas immédiatement la position appropriée lorsque l'officiel sur la glace le lui demande, l'officiel peut lui donner un avertissement pour une violation de la mise en jeu.

Si un centre n'est pas à l'endroit désigné pour la mise en jeu une fois que le délai de cinq (5) secondes s'est écoulé, le juge de lignes lancera le puck immédiatement.

Si le centre est de dos au point d'engagement ou de « trois quarts » dos ou refuse de se mettre en position pour la mise en jeu lorsque le juge de lignes lui demande de le faire, ou s'il est simplement se rend lentement au point d'engagement lorsque les cinq (5) secondes sont écoulées, le puck doit être lancé.

Si le centre tente d'arriver à la mise en jeu au moment où les cinq secondes se terminent dans le but d'obtenir un avantage pour gagner la « mise en jeu », le centre sera averti par le juge de lignes qu'il a commis une violation de la « mise en jeu ».

Si un joueur a reçu un avertissement pour une infraction à la procédure de la « mise en jeu », il doit se mettre en position rapidement, sinon le joueur risque de voir le puck engagé par le juge de lignes sans qu'il soit positionné ou son équipe sera sanctionnée d'une pénalité de banc mineur pour « retard de jeu » pour une seconde violation de la procédure d'engagement durant la même mise en jeu.

## 76.5. FPROCÉDURES D'ENGAGEMENTS – AUTRES JOUEURS

Aucun autre joueur n'est autorisé à pénétrer dans le cercle d'engagement ou s'approcher à moins de 4,5 m des joueurs qui font la mise en jeu. Tous les joueurs doivent se tenir en place sur toutes les mises en jeu. Pendant les engagements dans la zone de défense, tous les autres joueurs sur la glace doivent se positionner de leur propre côté des lignes de restriction marquées autour des cercles de mise en jeu.

Si un joueur autre que le joueur effectuant la « mise en jeu » pénètre dans le cercle d'engagement avant que le puck ne soit lancé, l'équipe fautive recevra un avertissement pour une violation de la mise en jeu.

Les joueurs de l'équipe à l'attaque (à l'exception du centre) doivent d'abord se mettre en position, puis l'équipe à la défense. Les joueurs doivent maintenir leur position jusqu'à ce que le puck soit lancé. Une violation de cette procédure sera traitée comme un empiètement de « mise en jeu » et le juge de lignes donnera un avertissement à l'équipe fautive.

Si un joueur à l'attaque tente de voler l'engagement avant la « mise en jeu », et que le centre défensif recule du point d'engagement afin de repositionner ses coéquipiers, la violation de la « mise en jeu » sera imputée à l'équipe à l'attaque, car elle doit se repositionner en premier.

# DÉROULEMENT DU JEU

## 76.6. VIOLATION DE LA PROCÉDURE D'ENGAGEMENT

Si un centre bouge prématurément avant la « mise en jeu », ou si l'arbitre ou le juge de lignes jette le puck de façon déloyale, «l'engagement» sera considéré comme une violation de la «mise en jeu». Un avertissement sera donné à l'équipe fautive et la « mise en jeu » devra être effectuée de nouveau. Lorsque deux (2) violations de la « mise en jeu » ont été commises par la même équipe au cours du même « engagement », cette équipe sera pénalisée par une pénalité de banc mineur Cette pénalité sera annoncée comme une « pénalité de banc mineur pour « retard de jeu » - infraction à la mise en jeu ».

Les violations de la «mise au jeu» sont résumées comme suit (n'importe lequel des quatre (4) officiels sur la glace peut identifier une violation de la mise en jeu) :

- (I) Empiètement de tout joueur autre que le centre dans la zone de « mise en jeu » avant que le puck ne soit lancé. Les joueurs qui se trouvent sur le périmètre du cercle d'engagement doivent garder leurs deux patins à l'extérieur du cercle de mise en jeu. Le contact des patins avec la ligne est autorisé. Si le patin d'un joueur franchit la ligne et pénètre dans le cercle de mise en jeu avant que le puck ne soit lancé, cela sera considéré comme une violation de la mise au jeu. La crosse d'un joueur peut se trouver à l'intérieur du cercle de mise en jeu à condition qu'il n'y ait pas de contact physique avec son adversaire ou la crosse de ce dernier.
- (II) L'empiètement de tout joueur dans la zone située entre les marques sur les bords extérieurs du cercle d'engagement avant que le puck ne soit lancé. Les joueurs doivent également s'assurer que leurs deux patins ne franchissent pas leurs marques respectives. Le contact des patins avec la ligne est autorisé. Si le patin d'un joueur franchit la ligne de marquage de la zone entre les deux lignes avant la mise en jeu du puck, cela sera considéré comme une violation de la mise en jeu. La crosse d'un joueur peut se trouver à l'intérieur de la zone située entre les marques, à condition qu'il n'y ait pas d'obstacle et qu'il n'y ait pas de contact physique avec son adversaire ou la crosse de celui-ci.
- (III) Tout contact physique avec un adversaire avant que le puck ne soit lancé. Si l'un des joueurs effectuant la mise en jeu entre en contact, casque contre casque, il doit recevoir un premier avertissement de violation de « mise en jeu ». Si le juge de lignes ne peut pas différencier quel joueur est à l'origine du contact, les deux joueurs doivent recevoir un premier avertissement de violation de « mise en jeu ».
- (IV) L'un des centres effectuant la mise en jeu n'a pas réussi à se placer « correctement derrière les lignes » ou à placer sa crosse sur la glace, conformément à l'article 76.4 - Procédure de mise en jeu - Centres. « Se positionner correctement derrière les lignes de marquage » signifie que le centre doit positionner ses patins de chaque côté des lignes de marquage qui sont parallèles aux bandes (le contact avec ligne est permis), et la lame des patins ne doit pas traverser les lignes de marquages perpendiculaires aux bandes à mesure qu'il s'approche du point de mise en jeu. La palette de la crosse doit être alors placée sur la glace, au moins le talon de la palette, dans la surface blanche du point d'engagement et doit rester en place jusqu'au moment où le puck est lancé.
- (V) Le non-respect de ce positionnement et de la procédure de « mise en jeu » entraînera une violation de la « mise en jeu ».

Lorsqu'une équipe a commis deux (2) violations de « mise en jeu » au cours du même « engagement », l'arbitre doit immédiatement sanctionner l'équipe fautive d'une pénalité de banc mineur pour « retard de jeu ». Cette pénalité sera annoncée comme une pénalité de banc mineur pour retard de jeu - infraction à la mise en jeu. Les joueurs qui sont en retard à la mise en jeu et qui sont donc en position de hors-jeu pour la mise en jeu qui s'ensuit seront avertis une fois dans le match par l'arbitre. Cet avertissement sera également donné à l'entraîneur de l'équipe fautive. Dans cette situation, le centre de l'équipe fautive ne recevra pas d'avertissement pour une violation de « mise en jeu ». Toute infraction supplémentaire entraînera une «pénalité de banc mineure pour retard de jeu» contre l'équipe fautive. Cette pénalité sera annoncée comme étant une pénalité de banc mineure pour «retard de jeu» – progression lente vers le point de mise en jeu.

# DÉROULEMENT DU JEU

Lors d'une mise en jeu à l'un des neuf (9) points d'engagement de la surface de jeu, aucun joueur ne doit entrer en contact physique avec son adversaire au moyen de son propre corps ou sa crosse, excepté dans une action visant à jouer le puck après qu'une « mise en jeu » ait été effectuée.

En cas de violation de cette règle, l'arbitre peut, à sa discrétion, sanctionner d'une ou plusieurs pénalités mineures au (x) joueur(s) dont l'action a causé le « contact physique ».

Néanmoins, ce « contact physique » avant la mise en jeu du puck sera considéré comme une violation de la « mise en jeu » et le centre sera averti par le juge de lignes que l'équipe a commis une violation de la mise au jeu et toute récidive résultera en une pénalité de banc mineure pour « retard de jeu » – violation de « mise au jeu » est sanctionnée.

Empiètement de la mise en jeu devra être appliqué durant les mises en jeu sur n'importe quel des neuf (9) points d'engagement de la surface de jeu.

Cependant, étant donné qu'aucune ligne n'est peinte sur la glace aux quatre (4) points de mise en jeu adjacents aux lignes bleues, les juges lignes doivent utiliser leur jugement pour déterminer si une infraction a été commise ou non. Tous les joueurs, autres que les centres, doivent se tenir uniformément à distance du point de « mise en jeu », comme s'ils étaient à l'extérieur du cercle d'engagement pour les « mises au jeu » dans les zones de défense.

## 76.7. PROCÉDURE D'ENGAGEMENT – CHANGEMENT DE LIGNE

Aucune substitution de joueurs ne sera autorisée avant que la « mise en jeu » ne soit terminée et que le jeu n'ait repris, sauf si une pénalité est imposée affectant la force sur la glace de l'une ou l'autre équipe.

Si un officiel sur la glace remarque que l'équipe en défense n'a pas placé suffisamment de joueurs sur la glace pour la mise en jeu qui suit, l'arbitre de la zone neutre doit en être informé et il demandera à l'équipe fautive de placer un ou plusieurs autres joueurs sur la glace. Si, de l'avis de l'arbitre, il s'agit d'une « tactique pour gagner du temps », il donnera un avertissement à l'entraîneur de l'équipe fautive et toute infraction supplémentaire entraînera la sanction d'une pénalité de banc mineur pour « retard de jeu ».

Si un officiel sur la glace remarque que l'équipe à l'attaque n'a pas placé suffisamment de joueurs sur la glace pour la mise en jeu qui s'ensuit, le juge de lignes procédera à la mise en jeu de manière habituelle. L'équipe à l'attaque doit s'assurer qu'elle place le nombre approprié de joueurs sur la glace à tout moment.

## 76.8. PROCÉDURE D'ENGAGEMENT – VÉRIFICATION DU TEMPS

Toute perte de temps sur le chronomètre de jeu ou de pénalité due à une mauvaise « mise en jeu » ou à une violation de la « mise en jeu » doit être remplacée. L'Analyste révision vidéo peut être consulté pour s'assurer que le temps est correctement remplacé.

> Règle 37.6 – Vidéo Review pour vérifier le temps

L'officiel ne sifflera pas pour commencer le jeu. Le temps de jeu commence à l'instant où le puck est mis en jeu et s'arrête au coup de sifflet ou lorsqu'un but est marqué.

## RÈGLE 77 TEMPS DE JEU ET DE PAUSE

### 77.1. TEMPS DE JEU

Le temps accordé pour un match est de trois (3) périodes de vingt (20) minutes de jeu effectif avec un temps de pause entre les périodes.

# DÉROULEMENT DU JEU

## 77.2. TEMPS DE PAUSE

Le jeu reprendra rapidement après chaque pause à l'expiration de quinze (15) minutes ou d'une durée désignée par l'IIHF à partir de la fin du jeu de la période précédente. Le chronométrage de la pause commence après la fin de la période.

### 🕒 Règle 34 – Chronométrage du match

Afin de tenir les spectateurs informés du temps restant pendant les pauses, le chronométrage du match utilisera l'horloge électronique pour enregistrer la durée des pauses.

## 77.3. RETARDS

Si un retard inhabituel se produit durant les 10 dernières minutes de la première ou de la deuxième période, l'arbitre peut ordonner que la pause régulière suivante ait lieu immédiatement.

Le reste de la période se joue à la reprise du jeu, les équipes défendront les mêmes buts, après quoi elles changeront de côté et reprendront le jeu de la période suivante sans délai.

## RÈGLE 78 BUTS

---

### 78.1. BUTS ET ASSISTANCES

Il incombe aux arbitres d'accorder les buts et de signaler le « buteur » et les « assistances », et leur décision à cet égard est définitive, nonobstant le rapport de l'arbitre ou de tout autre officiel de jeu.

Le marqueur officiel, avec l'aide des statisticiens, confirmera le « buteur » et tout joueur méritant une « assistance ». Cette décision est définitive à cet égard et aucun changement ne peut être effectué après la fin du match. L'utilisation de l'assistance vidéo pour vérifier l'attribution correcte d'un but ou d'une aide est essentielle. Ces attributions doivent être faites ou refusées en stricte conformité avec les dispositions de cette règle. Par conséquent, il est essentiel que le marqueur officiel connaisse parfaitement tous les aspects de cette règle, qu'il soit attentif à toutes les actions qui pourraient affecter l'attribution d'un but ou d'une assistance et, surtout, qu'il accorde ou refuse les buts avec une impartialité absolue.

En cas d'erreur manifeste dans l'attribution d'un but ou d'une passe décisive annoncée, il convient de la corriger rapidement, mais aucune modification ne doit être apportée à la feuille de match officiel après que l'arbitre ait signé le rapport de match. L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts au cours des trois (3) périodes de vingt minutes sera déclarée gagnante et se verra créditer de trois (3) points au classement.

Dans le cas où un vainqueur pendant la saison régulière ou les matchs de poule doit être déterminé avec une période de prolongation ou de tir au but, l'équipe gagnante sera créditée de deux (2) points au classement et l'équipe perdante sera créditée d'un (1) point au classement.

### 78.2. BUT CRÉDITÉ

Un « but » sera crédité dans les registres de points à un joueur qui aura propulsé le puck dans le but de l'adversaire. Chaque « but » compte pour un point dans le dossier du joueur. Un seul point peut être crédité à un joueur pour un but.

### 78.3. ASSISTANCE CRÉDITÉE

Lorsqu'un joueur marque un but, une « assistance » est créditée au (x) joueur(s) (maximum deux) qui touche le puck avant le « buteur », à condition qu'aucun défenseur ne joue ou n'ait le « contrôle du puck » par la suite.

Chaque « assistance » compte pour un point dans le dossier du joueur. Un seul point peut être crédité à un joueur pour un but.



# DÉROULEMENT DU JEU

## 78.4. MARQUER UN BUT

Un but est marqué lorsque le puck a été lancé entre les poteaux de but par la crosse d'un joueur à l'attaque, depuis le devant et sous la barre transversale, et entièrement à travers une ligne rouge de la largeur du diamètre des poteaux de but tracée sur la glace d'un poteau de but à l'autre, le cadre de but en position correcte. Le cadre du but est considéré comme étant dans sa position correcte lorsqu'au moins une partie de la ou des chevilles flexibles se trouve encore à l'intérieur des deux montants du but **et du trou dans la glace.** Les chevilles flexibles peuvent être pliées, mais tant qu'au moins une partie des chevilles flexibles est encore dans le trou de la glace et dans le poteau du but, le cadre du but est considéré comme étant dans sa position correcte. Le cadre du but peut être légèrement surélevé sur un poteau (ou les deux), mais tant que les chevilles flexibles sont toujours en contact avec les trous dans la glace et les poteaux de but, le cadre du but n'est pas considéré comme déplacé.

Un but est marqué si le puck est tiré dans le but par un joueur à la défense. Le joueur à l'attaque qui a touché le puck en dernier sera crédité du but, mais aucune passe ne sera accordée.

Un but est marqué si le puck est mis dans le but de n'importe quelle manière par un joueur à la défense. Le joueur à l'attaque qui a touché le puck en dernier sera crédité du but et des assistances peuvent être accordées.

Si un joueur à l'attaque voit le puck dévié dans le but, sur son patin ou son corps, de quelque manière que ce soit, le but est accordé.

Le joueur qui a dévié le puck sera crédité du but.

Si un joueur propulse légalement un puck dans le territoire de but de l'équipe adverse et que le puck devient libre et disponible pour un autre joueur de l'équipe adverse, un but marqué au cours de l'action sera légal.

## 78.5. BUT INVALIDE

Les buts apparents seront refusés par l'arbitre et l'annonce appropriée sera faite par l'annonceur officiel pour les raisons suivantes :

- (I) Lorsque le puck a été dirigé avec une partie quelconque du corps (à l'exclusion des patins), frappé ou lancé dans le but par un joueur attaquant autrement qu'avec une crosse. Dans ce cas, s'il est considéré comme délibéré, la décision sera BUT INVALIDE. Un but ne peut être marqué lorsque le puck a été délibérément frappé dans le but avec n'importe quelle partie du corps du joueur attaquant [🔗 Règle 78.4 – Marquer un but.](#)
- (II) Lorsque le puck a été frappé du patin en utilisant un mouvement de coup de pied distinct [🔗 Règle 49.2 – Coup de pied.](#)
- (III) Lorsque le puck a dévié directement dans le but par un officiel [🔗 Règle 85.4 – Puck touchant un officiel.](#)
- (IV) Lorsqu'un but a été marqué et qu'un joueur inéligible se trouve sur la glace [→ Règle 68.5 – But refusé.](#)
- (V) Lorsqu'un joueur attaquant a gêné un gardien de but dans son territoire [🔗 Règle 69.1 – Obstruction sur le gardien.](#)
- (VI) Lorsque le puck est entré dans le but après avoir fait contact avec la crosse d'un joueur attaquant au-dessus de la hauteur de la barre transversale. L'endroit où le puck entre en contact avec la crosse est le facteur déterminant [🔗 Règle 80.3 – But refusé.](#)
- (VII) Lorsque la vérification vidéo confirme un but marqué à une extrémité de la glace, tout but marqué à l'autre extrémité au cours de la même action jeu doit être refusé [🔗 Règle 37.2 – Vérification vidéo.](#)
- (VIII) Lorsqu'un juge de lignes signale à l'arbitre une double pénalité mineure pour crosse haute ou une pénalité majeure après qu'un but a été marqué par l'équipe fautive, le but doit être annulé et la pénalité appropriée doit être imposée [🔗 Règle 32.4 – Rapport de l'arbitre.](#)
- (IX) Lorsqu'un gardien de but a été poussé dans le but avec le puck après avoir effectué un arrêt [🔗 Règle 69.7 – Rebonds et pucks libres.](#)
- (X) Lorsque le but est accidentellement déplacé. Le cadre du but est considéré comme déplacé si l'un ou les deux picots de but ne sont plus dans leurs trous respectifs dans la glace, ou si le but s'est complètement détaché d'un ou des deux picots, avant ou au

# DÉROULEMENT DU JEU

moment où le puck entre dans le but. Toutefois, si cela se produit à la suite d'actions d'un joueur en défense, se référer à [Ⓢ](#)

[Règle 63.7](#) – Marquer un but.

- (XI) Au cours d'une pénalité différée, l'équipe fautive ne peut pas marquer à moins que l'équipe non fautive ne tire le puck dans son propre but. Cela signifie qu'une déviation d'un joueur fautif ou toute action physique d'un joueur fautif qui peut faire entrer le puck dans le but de l'équipe non fautive, ne sera pas considérée comme un but légal. Le jeu sera arrêté avant que le puck ne pénètre dans le but (dans la mesure du possible) et la pénalité signalée sera imposée à l'équipe fautive ;
- (XII) Lorsque l'arbitre estime que le jeu a été arrêté, même s'il n'a pas eu physiquement l'occasion d'arrêter le jeu par un coup de sifflet ;
- (XIII) Tout but marqué, autre que celui prévu par les règles officielles, ne sera pas autorisé.

## RÈGLE 79 PASS AVEC LA MAIN

---

### 79.1. PASSE AVEC LA MAIN

Un joueur est autorisé à arrêter ou à « frapper » un puck en l'air avec sa main ouverte, ou à le pousser le long de la glace avec sa main, et le jeu ne sera pas arrêté sauf si, de l'avis des officiels sur la glace, il a dirigé le puck vers un coéquipier, ou a permis à son équipe de prendre l'avantage, et que par la suite la possession et le contrôle du puck soient obtenus par un joueur de l'équipe fautive, soit directement, soit en le faisant dévier par un joueur ou un officiel. Pour les violations liées à la « fermeture de la main sur le puck », se référer au maniement du puck à la main :

[Ⓢ](#) [Règle 67](#) – Manipuler le puck avec la main.

### 79.2. ZONE DE DÉFENSE

Le jeu ne sera pas arrêté pour toute passe à la main effectuée par des joueurs dans leur propre zone défensive. L'emplacement du puck au moment où il est touché par le joueur qui fait la passe à la main ou par le joueur qui la reçoit détermine la zone dans laquelle il se trouve.

### 79.3. LOCALISATION DE LA MISE EN JEU

Lorsqu'une violation de passe à la main a été commise, la « mise en jeu » qui s'ensuit doit avoir lieu au point de mise en jeu le plus proche dans la zone où l'infraction a été commise, à moins que l'équipe fautive ne bénéficie d'un avantage territorial, auquel cas la « mise en jeu » doit avoir lieu au point de mise en jeu le plus proche dans la zone où l'arrêt du jeu a eu lieu, sauf indication contraire dans les règles. Lorsqu'une infraction de passe à la main est commise par une équipe dans sa zone d'attaque, la mise en jeu qui s'ensuit doit être effectuée à l'un des points de mise en jeu situés à l'extérieur de la zone d'attaque, en zone neutre.

## RÈGLE 80 TOUCHER LE PUCK AVEC UNE CROSSE HAUTE

---

### 80.1. TOUCHER LE PUCK AVEC UNE CROSSE HAUTE

Il est interdit de frapper le puck avec une crosse tenue au-dessus de la hauteur normale des épaules. Lorsqu'un puck est frappé avec une « crosse haute » et qu'il entre ensuite en « possession et sous le contrôle » d'un joueur de l'équipe fautive (y compris le joueur qui a fait contact avec le puck), soit directement, soit en étant dévié par un joueur ou un officiel, il y aura un coup de sifflet.

# DÉROULEMENT DU JEU

Lorsqu'un puck a été touché par une « crosse haute », le jeu peut se poursuivre, à condition que :

- (I) Le puck a été frappé vers un adversaire (lorsqu'un joueur frappe le puck vers un adversaire, l'arbitre doit immédiatement donner le signal « d'annulation » - sinon, il arrêtera le jeu) ;
- (II) Un joueur à la défense frappe le puck dans son propre but, auquel cas le but sera accordé.

Il est interdit de tenir le puck sur la palette de la crosse (« style crosse ») au-dessus de la hauteur normale des épaules et le jeu sera arrêté. Si cela est fait par un joueur lors d'un « tir de pénalité » ou d'une tentative de tir au but, le tir sera immédiatement arrêté et considéré comme effectué.

🕒 Règle 60 – Crosse haute.

## 80.2. LIEU D'ENGAGEMENT

Lorsque le jeu est arrêté pour la violation de la règle de la « crosse haute », la mise en jeu qui s'ensuit doit avoir lieu à l'endroit qui procure le moins d'« avantage territorial » à l'équipe qui frappe le puck, soit à l'endroit où le puck a été touché illégalement, soit à l'endroit où elle a été jouée en dernier par l'équipe fautive.

Si l'équipe attaquante est fautive et que le jeu est arrêté alors que le puck se trouve dans la zone d'attaque, la mise en jeu qui s'ensuit doit avoir lieu au point de mise en jeu le plus proche en zone neutre.

## 80.3. BUT REFUSÉ

Lorsqu'un joueur attaquant fait entrer le puck dans le but de l'adversaire en touchant le puck au-dessus de la hauteur de la barre transversale, soit directement, soit en le faisant dévier par un joueur ou un officiel, le but n'est pas accordé. Le facteur déterminant est l'endroit où le puck entre en contact avec la crosse.

Si le puck entre en contact avec la crosse au niveau de la barre transversale ou en dessous et pénètre dans le but, ce but est accordé. Un but marqué par un joueur en défense qui frappe le puck avec sa crosse portée au-dessus de la barre transversale du cadre du but dans son propre but est autorisé.

## RÈGLE 81 DÉGAGEMENT INTERDIT

### 81.1. ICING

Pour les besoins de cette règle, la ligne rouge centrale divisera la glace en deux. Si un joueur d'une équipe, à égale ou supérieure en « force numérique » (supériorité numérique) à l'équipe adverse, tire, frappe ou dévie le puck de sa propre moitié de glace au-delà de la ligne de but de l'équipe adverse, le jeu sera arrêté. **Dans le cas de pucks déviés, cela ne s'applique que si le puck est initialement joué sur la glace par l'équipe fautive.**

Pour les besoins de cette règle, le point de dernier contact avec le puck par l'équipe en possession du puck sera utilisé pour déterminer si un dégagement interdit a eu lieu ou non. Ainsi, l'équipe en possession de puck doit « gagner la ligne » pour que le dégagement interdit soit annulé. « Gagner la ligne » signifie que le puck, lorsqu'il est sur la crosse du joueur (et non dans ses patins), doit entrer en contact avec la ligne rouge centrale afin d'annuler un éventuel « dégagement interdit ».

Pour les besoins de l'interprétation de la règle, deux jugements sont nécessaires pour « un dégagement interdit ». Le juge de lignes doit d'abord déterminer que le puck franchira la ligne de but. Une fois que le juge de lignes a déterminé que le puck franchira la ligne de but, le « dégagement interdit » est complété par la détermination du joueur (attaquant ou défenseur) qui touchera le puck en premier.

Cette décision du juge de lignes sera prise au plus tard au moment où le premier joueur atteint les points d'engagement en fond de zone, les patins du joueur étant le facteur déterminant. Si le puck est tiré sur la glace de manière à contourner la bande et/ou à revenir vers les

# DÉROULEMENT DU JEU

points d'engagement en fond de zone, la même procédure s'appliquera en ce sens que le juge de lignes déterminera, à une distance similaire entre joueurs, qui touchera le puck en premier.

Pour plus de clarté, le facteur déterminant est le joueur qui touchera le puck en premier, et non celui qui a atteint en premier les points d'engagement en fond de zone.

« Si la « course au puck » est trop serrée pour juger au moment où le premier joueur atteint les points de « mise en jeu » de la zone d'en-but, un « dégagement interdit » sera appelé.

Le fait que le puck touche ou soit dévié par un officiel n'annule pas automatiquement un éventuel « dégagement interdit ».

S'il n'y a pas de « course au puck », le dégagement interdit ne sera pas prononcé tant qu'un joueur à la défense n'aura pas franchi sa ligne bleue et que le puck n'aura pas franchi la ligne de but (pas entre les poteaux de but).

## 81.2. DÉGAGEMENT INTERDIT – LOCALISATION DE L'ENGAGEMENT

Après « dégagement interdit », l'équipe à l'attaque aura le choix du côté où l'engagement aura lieu dans la zone de défense adverse.

Si, selon l'opinion de l'arbitre, l'équipe à la défense s'abstient intentionnellement de jouer le puck rapidement alors qu'elle est en mesure de le faire, il doit arrêter le jeu et ordonner la « mise en jeu » qui en résulte sur le point d'engagement du coin adjacent le plus près du but de l'équipe fautive.

Si le juge de lignes a commis une erreur en appelant un « dégagement interdit » (peu importe si l'une ou l'autre des équipes est « infériorité numérique »), le puck sera remis en jeu sur le point d'engagement central.

## 81.3. GARDIEN DE BUT

Si, de l'avis du juge de lignes, à un moment quelconque le gardien de but fait semblant de jouer le puck, tente de jouer le puck ou patine en direction du puck lors d'un « dégagement interdit », le « dégagement interdit potentiel » ne sera pas appelé et le jeu se poursuivra.

Toutefois, si un gardien de but sort légitimement de son territoire de but pour se rendre au banc des joueurs afin d'être remplacé par un joueur supplémentaire et qu'il ne tente en aucun cas de jouer le puck, le « dégagement interdit » ne doit pas être annulé en vertu de cette section.

Si le gardien de but est hors de son territoire de but avant que le tir ne soit effectué et qu'il revient dans celui-ci sans tenter ou feindre de jouer le puck, le « dégagement interdit potentiel » restera en vigueur.

## 81.4. CHANGEMENT DE LIGNE SUR UN DÉGAGEMENT INTERDIT

Une équipe qui enfreint cette règle n'est pas autorisée à effectuer un remplacement de joueur avant la mise en jeu qui suit.

Toutefois, une équipe est autorisée à effectuer un remplacement de joueur pour remettre en jeu un gardien de but qui a été remplacé par un joueur supplémentaire, pour remplacer un joueur blessé, un joueur dont le patin est cassé ou lorsqu'une pénalité a été appelée qui affecte la force sur la glace de l'une ou l'autre équipe. La détermination des joueurs sur la glace sera faite lorsque le puck quitte la crosse du joueur fautif.

## 81.5. PAS DE DÉGAGEMENT INTERDIT

Lorsque le puck est tiré et rebondit sur le corps ou la crosse d'un adversaire dans sa propre moitié de glace de manière à franchir la ligne de but du joueur qui tire, il n'est pas considéré comme un « dégagement interdit ».

Lorsqu'un puck est tiré par une équipe depuis sa propre moitié de glace et qu'il est dévié plusieurs fois avant de franchir la ligne rouge centrale, le « dégagement interdit » est annulé si au moins une de ces déviations a été effectuée par un joueur adverse. Si le puck dépasse la ligne de but dans la moitié opposée à cause de l'un ou l'autre joueur directement depuis la mise en jeu, cela ne sera pas considéré comme une violation de cette règle.

# DÉROULEMENT DU JEU

Si, de l'avis du juge de lignes, un joueur (autre que le gardien de but) de l'équipe adverse est en mesure de jouer le puck avant qu'il ne franchisse sa ligne de but, mais qu'il ne l'a pas fait, le jeu se poursuivra et le « dégagement interdit » ne sera pas appelé.

Cela inclut la situation dans laquelle l'équipe adverse, alors qu'elle est en train de procéder à un changement de joueurs pendant le jeu, peut jouer le puck, mais choisit de ne pas le faire pour éviter d'être sanctionné pour un « surnombre ». Le « dégagement interdit » ne doit pas être appelé.

Si le puck touche n'importe quelle partie du corps d'un joueur de l'équipe adverse, y compris ses patins ou sa crosse, ou s'il touche n'importe quelle partie du corps du gardien de but de l'équipe adverse, y compris ses patins ou sa crosse, à n'importe quel moment avant ou après avoir franchi la ligne de but, le « dégagement interdit » ne sera pas appelé.

Si un gardien de but prend des mesures pour déloger le puck de l'arrière du filet de but, le « dégagement interdit » ne sera pas appelé.

## 81.6. DÉGAGEMENT INTERDIT – INFÉRIORITÉ NUMÉRIQUE

Si le puck a été tiré par un joueur dont l'équipe est en infériorité numérique, le jeu se poursuivra et le « dégagement interdit » ne sera pas appelé.

Lorsqu'une équipe se retrouve en infériorité numérique à la suite d'une pénalité et que celle-ci est sur le point d'expirer, la décision quant à savoir s'il y a eu « dégagement interdit » sera prise au moment où la pénalité expire. Si le puck est libéré de la crosse du joueur qui tire le puck avant l'expiration de la pénalité, le « dégagement interdit » ne sera pas appelé. Le fait que le joueur pénalisé reste sur le banc des pénalités ne modifie pas la décision.

## RÈGLE 82 CHANGEMENTS DE LIGNE

---

### 82.1. CHANGMENTS DE LIGNE

Après l'arrêt du jeu, l'équipe visiteuse doit placer rapidement un alignement de joueurs qui doivent être prêts à jouer sur la glace et aucune substitution ne doit être effectuée à partir de ce moment jusqu'à la reprise du jeu. L'équipe locale peut alors effectuer tout changement souhaité, sauf en cas de « Dégagement Interdit », qui n'a pas pour effet de retarder le jeu.

« Placer un alignement de joueurs » signifie que les deux équipes doivent placer le nombre de joueur (et pas plus) auxquels elles ont droit dans le temps imparti du changement.

Si l'une ou l'autre équipe tarde à changer ses joueurs, l'arbitre ordonnera à l'équipe ou aux équipes fautives de prendre leur position immédiatement et ne permettra plus aucun changement de joueur.

Lorsqu'un changement a été effectué conformément à la règle ci-dessus, aucun autre changement ne peut être effectué avant que le jeu ne reprenne.

Une fois la procédure de changement de ligne terminée, aucun autre remplacement de joueur n'est autorisé avant que la mise en jeu n'ait été effectuée légalement et que le jeu n'ait repris, sauf si une ou plusieurs pénalités sont appelées affectant la « force sur la glace » de l'une ou l'autre ou des deux équipes. Il peut s'agir de pénalités imposées après l'achèvement du changement de ligne et avant la « mise en jeu », ou en raison d'une pénalité appelée pour une violation de la « mise en jeu » - Voir l'article 82.2 - Changement de ligne - Procédure.

Une équipe qui enfreint la → Règle 63.8 – Retarder le jeu ou → Règle 81 – Dégagement interdit, ne sera pas autorisée à effectuer des substitutions de joueurs avant la « mise en jeu » qui suit. Cependant, une équipe est autorisée à effectuer un remplacement de joueur pour remplacer un gardien de but qui a été remplacé par un attaquant supplémentaire, pour remplacer un joueur blessé ou lorsqu'une pénalité a été infligée qui affecte la « force sur la glace » de l'une ou l'autre équipe. La détermination des joueurs sur la glace se fera lorsque le puck quittera la crosse du joueur fautif.

# DÉROULEMENT DU JEU

Le remplacement des gardiens de but pendant un match sera effectué dans le même laps de temps qu'un changement de ligne régulier. Aucun temps supplémentaire ne sera accordé au gardien de but qui sort du banc, sauf en cas de blessure du gardien.

## 82.2. CHANGEMENT DE LIGNE - PROCÉDURE

Après un arrêt de jeu, l'arbitre appliquera la procédure de changement de ligne suivante dès qu'il aura déterminé que cette procédure peut commencer :

- (I) L'arbitre donnera à l'équipe visiteuse jusqu'à cinq (5) secondes pour effectuer son changement de ligne ;
- (II) L'arbitre lèvera la main pour indiquer que l'équipe visiteuse ne peut plus effectuer de changement et pour faire commencer le changement de ligne de l'équipe locale ;
- (III) L'arbitre donne à l'équipe locale jusqu'à huit (8) secondes pour effectuer son changement de ligne ;
- (IV) L'arbitre doit baisser sa main pour indiquer que l'équipe locale ne peut plus effectuer de changement ;
- (V) Toute tentative de l'une ou l'autre équipe d'effectuer un changement après le signal de l'arbitre, de placer trop de joueurs sur la glace pour le changement de ligne suivant ou d'effectuer d'autres changements de joueur ne sera pas autorisée et l'arbitre renverra les joueurs qui ont tenté de changer à leur banc des joueurs. L'arbitre donnera un avertissement à l'équipe fautive (par le biais du coach) indiquant que toute nouvelle violation durant le reste de la rencontre (incluant la prolongation), provoquera une pénalité de banc mineur pour « retard de jeu ». Cette pénalité sera annoncée comme une « pénalité de banc mineure pour « retard de jeu » - changement de ligne inapproprié » ;
- (VI) Le juge de lignes qui effectue la « mise en jeu » sifflera (une fois que l'arbitre aura baissé la main pour les changements de ligne) pour indiquer que tous les joueurs doivent être en position et du bon côté pour la « mise en jeu » dans les cinq (5) secondes. La « mise en jeu » sera alors effectuée [Règle 76 – Mise en jeu](#).
- (VII) Les joueurs qui tardent (après le coup de sifflet d'avertissement de cinq secondes données par le juge de lignes) à se rendre au point de la « mise en jeu » ou qui sont en position de hors-jeu pour la « mise en jeu » qui s'ensuit seront avertis une fois dans le match par l'arbitre. Cet avertissement sera également donné au coach de l'équipe fautive. Dans cette situation, le centre de l'équipe fautive ne sera pas expulsé de la « mise en jeu ». Toute violation supplémentaire entraînera une pénalité de banc mineur pour « retard de jeu » contre l'équipe fautive ;
- (VIII) Dans les deux (2) dernières minutes du temps réglementaire et à tout moment de la ou des prolongations, les points (vi) et (vii) ci-dessus ne s'appliquent pas. Le juge de lignes donnera aux équipes un temps raisonnable pour se préparer à la mise en jeu qui suivra après l'application des points (i) à (v) ci-dessus.

## 82.3. CHANGEMENT DE LIGNE – PÉNALITÉ DE BANC MNEURE

L'équipe locale a droit au « dernier changement ». Cela signifie que le coach visiteur doit mettre ses joueurs sur la glace en premier, après quoi le coach local doit le faire. Si l'une des deux équipes n'effectue pas ses changements rapidement, l'arbitre ne permettra pas le changement.

Si l'une ou l'autre équipe ne se conforme pas, ou tarde à se conformer, ou commet une erreur délibérée en se conformant à cette règle, l'arbitre donnera d'abord un avertissement, puis une pénalité de banc mineur sera appelée pour « retard de jeu ».

Les joueurs doivent se rendre directement au point de la « mise en jeu » pour participer à « l'engagement » qui suit. Toute tentative de retarder le jeu par des actions inutiles de la part de l'une ou l'autre des équipes entraînera l'appel d'une pénalité de banc mineur pour avoir « retard de jeu ». Cette pénalité sera annoncée comme une « pénalité de banc pour « retard de jeu » - se rendre lentement à l'endroit de la mise en jeu (ou se rendre lentement au banc des joueurs).

# DÉROULEMENT DU JEU

Pendant le jeu, si un joueur souhaite se retirer de la glace et être remplacé par un substitut, il doit le faire au banc des joueurs et non par une autre sortie de la patinoire. Il ne s'agit pas d'un changement de joueur légal et par conséquent, en cas d'infraction, une pénalité de banc mineur sera appelée.

## RÈGLE 83 HORS-JEU

### 83.1. HORS-JEU

Les joueurs de l'équipe à l'attaque ne doivent pas précéder le puck dans la zone d'attaque.

La position des patins du joueur et non celle de sa crosse est le facteur déterminant dans tous les cas pour décider d'un « hors-jeu ». Un Joueur est « hors-jeu » lorsque ses deux patins sont complètement au-delà de la ligne bleue impliquée dans le jeu.

Un joueur n'est pas hors-jeu lorsque l'un de ses patins est en contact avec la ligne bleue, ou de son « propre côté » de la ligne, au moment où le puck franchit complètement le bord d'attaque de la ligne bleue. Leur « propre côté » de la ligne est défini par un « plan » de la ligne bleue qui s'étend du bord d'attaque de la ligne bleue vers le haut. Si le patin d'un Joueur n'a pas encore « cassé le plan » avant que le puck ne franchisse complètement le bord d'attaque, il est considéré comme étant « en jeu » aux fins de la règle du « hors-jeu ».

Si, lors d'un hors-jeu différé, un joueur attaquant dans la zone d'attaque choisit de se rendre à son banc des joueurs (qui se prolonge dans la zone d'attaque) pour être remplacé par un coéquipier, il sera considéré comme ayant quitté la zone lorsque ses deux patins auront quitté la glace et le juge de lignes estimera qu'il a quitté la surface de jeu.

Un joueur contrôlant le puck qui franchit la ligne avant le puck n'est pas considéré comme « hors-jeu », à condition qu'il ait « la possession et le contrôle » du puck avant que ses patins ne franchissent le bord d'attaque de la ligne bleue.

Il convient de noter que, bien que la position des patins du joueur détermine si un joueur est « hors-jeu », la question d'un « hors-jeu » ne se pose jamais avant que le puck n'ait complètement franchi le bord d'attaque de la ligne bleue au moment où la décision doit être prise.

Si un joueur porte, passe ou joue légalement le puck vers sa propre zone de défense alors qu'un joueur de l'équipe adverse se trouve dans cette zone de défense, le « hors-jeu » sera ignoré et le jeu pourra continuer.

### 83.2. HORS-JEU – DÉVIATIONS / REBONDS

Aux fins de cette section, il est stipulé qu'un joueur à l'attaque ait précédé le puck dans la zone d'attaque.

Lorsqu'un joueur en défense propulse le puck hors de sa zone de défense et que le puck rebondit clairement sur un joueur à la défense en zone neutre pour revenir dans la zone de défense, tous les joueurs à l'attaque peuvent jouer le puck. Cependant, toute action d'un joueur à l'attaque qui provoque une « déviation/un rebond » sur un joueur à la défense en zone neutre vers la zone défensive (c'est-à-dire un contact avec la crosse, une mise en échec, un contact physique), un « hors-jeu différé » sera signalé par le juge de lignes.

Un puck qui dévie sur un officiel qui se trouve en zone neutre vers la zone défensive sera considéré comme un « hors-jeu » (ou un « hors-jeu retardé », selon le cas).

Un puck qui dévie sur un joueur à l'attaque à l'extérieur de la ligne bleue dans la zone d'attaque, peu importe qui l'ait propulsé à l'origine ou d'où il a été propulsé, sera jugé « hors-jeu » ou « hors-jeu différé », selon le cas. Un puck qui est propulsé par l'équipe attaquante et qui dévie sur un joueur dans la zone d'attaque sera jugé « hors-jeu » ou « hors-jeu différé », selon le cas.

# DÉROULEMENT DU JEU

## 83.3. HORS JEUX DIFFÉRÉ

Une situation dans laquelle un (ou des) joueur(s) à l'attaque a (ont) précédé le puck au-delà de la ligne bleue d'attaque, mais l'équipe en défense est en mesure de ramener le puck hors de sa zone de défense sans aucun retard ou contact avec un Joueur à l'attaque ou les Joueurs à l'attaque sont en train de dégager la zone d'attaque. Si un appel de « hors-jeu » est différé, le juge de lignes baissera son bras pour annuler la violation de « hors-jeu » et permettre au jeu de continuer si :

- (I) Tous les joueurs de l'équipe fautive quittent la zone au même moment (contact des patins avec la ligne bleue, le jugement « 3D » n'est pas utilisé dans cette situation) permettant aux joueurs attaquants de rentrer à nouveau dans la zone d'attaque ; ou
- (II) L'équipe en défense passe ou transporte le puck dans la zone neutre.

Si, au cours du « hors-jeu différé » un membre de l'équipe attaquante touche le puck, tente de « prendre possession d'un puck libre », force le porteur du puck en défense à reculer plus loin dans sa propre zone, ou est sur le point d'entrer en contact physique avec le porteur du puck en défense, le juge de lignes doit arrêter le jeu pour appeler un « hors-jeu ».

Si, pendant un « hors-jeu différé », un joueur attaquant dans la zone d'attaque choisit de se rendre à son banc des joueurs (qui s'étend dans la zone d'attaque) pour être remplacé par un coéquipier, on considérera qu'il a quitté la zone lorsque ses deux patins ne sont plus sur la glace et que le juge de lignes juge qu'il a quitté la surface de jeu. Si le remplaçant entre sur la glace dans la zone d'attaque, alors que le « hors-jeu différé » est toujours en vigueur, il doit lui aussi quitter la zone d'attaque. Une fois que tous les joueurs à l'attaque ont quitté la zone d'attaque et que le juge de lignes a abaissé son bras pour le hors-jeu différé, tous les joueurs attaquants peuvent légalement entrer dans la zone d'attaque et poursuivre le puck.

## 83.4. BUT REFUSÉ – HORS-JEU

Si le puck est tiré dans la zone d'attaque en créant un hors-jeu différé le jeu pourra se poursuivre selon les règles normales de « sortie de la zone ». Si, à la suite de ce tir, le puck pénètre dans le but de l'équipe à la défense, soit directement, soit par l'intermédiaire du gardien de but, d'un joueur, des bandes, de la vitre, d'une pièce d'équipement ou d'un officiel sur la glace, le but sera refusé car le tir initial était « hors-jeu ». Le fait que l'équipe attaquante ait pu « sortir de la zone » avant que le puck ne pénètre dans le but n'a aucune incidence sur cette décision. La « mise en jeu » sera effectuée au point d'engagement de la zone la plus proche du point d'origine du tir qui donne à l'équipe attaquante le moins d'avantage territorial possible.”.

La seule façon pour une équipe à l'attaque de marquer un but lors d'une situation de hors-jeu différé est que l'équipe à la défense tire ou mette le puck dans son propre but sans action ou contact de l'équipe fautive.

En dehors des situations impliquant un « hors-jeu différé » et l'entrée du puck dans le but ou un challenge de l'entraîneur réussi, aucun but ne peut être refusé après coup pour une violation du « hors-jeu », à l'exception du facteur humain impliqué dans le coup de sifflet.

🔗 Règle 38 – Coach Challenge.

## 83.5. COACH CHALLENGE – HORS-JEU

🔗 Règle 38 – Coach Challenge.

## 83.6. LIEU D'ENGAGEMENT – HORS-JEU

En cas de violation de cette règle, le jeu est arrêté et le puck doit être « mis au jeu » en zone neutre au point d'engagement le plus proche de la zone d'attaque de l'équipe fautive lorsque la violation se produit à la suite du transport du puck par l'équipe à l'attaque au-delà de la



# DÉROULEMENT DU JEU

ligne bleue d'attaque, ou depuis le point d'engagement dans la zone la plus proche du point d'origine du tir ou de la passe (même s'il a été dévié par un joueur à l'attaque ou de défense ou par un officiel).

Pour chaque situation de « hors-jeu différé » y compris un hors-jeu intentionnel, le juge de lignes lèvera la main ne portant pas le sifflet. Il permettra au jeu de se poursuivre et, en cas d'arrêt de jeu, il y aura quatre emplacements de « mise en jeu » possibles :

- (I) Si le puck est porté au-delà de la ligne bleue - « mise en jeu » à l'extérieur de la ligne bleue ;
- (II) En cas de tir dans la zone d'attaque (ou de passe errante) - le point de mise en jeu le plus proche dans la zone d'où provient la passe ou le tir qui donne à l'équipe fautive le « moins d'avantage territorial » (même s'il est dévié par un joueur à l'attaque ou à la défense ou par un officiel) ;
- (III) Si le joueur à la défense subit une pression ou est sur le point d'être mis en échec par un joueur à l'attaque - Point de mise en jeu le plus proche dans la zone d'où provient la passe ou le tir qui donne à l'équipe fautive le « moins d'avantage territorial » (même s'il est dévié par un joueur à l'attaque ou à la défense ou par un officiel) ;
- (IV) S'il est considéré comme un « hors-jeu intentionnel » - Point de mise en jeu dans la zone de défense de l'équipe fautive.

Lorsque le juge de lignes signale un « hors-jeu différé » et qu'un joueur à la défense tire le puck par-dessus la vitre de protection et sort du jeu, la « mise en jeu » qui s'ensuit sera effectuée à l'un des points d'engagement de la zone d'extrémité de la zone de défense et le joueur en défense se verra infliger une pénalité mineure.

## Règle 63 – Retarder le jeu.

Lorsque le juge de lignes signale un « hors-jeu différé » et que le tir original dévie sur un joueur à la défense et sort du jeu, la mise en jeu qui suit aura lieu au point d'engagement le plus proche dans la zone d'où le puck a été tiré.

Lorsque l'équipe à la défense est sur le point d'être pénalisée dans la zone de défense et que le juge de lignes signale un « hors-jeu différé » contre l'équipe à l'attaque sur la même action, la « mise en jeu » qui s'ensuit doit avoir lieu à l'un des points d'engagement de la zone de défense.

## 83.7. HORS-JEU INTENTIONNEL

Un « hors-jeu intentionnel » est un hors-jeu effectué dans le but d'obtenir un arrêt de jeu, quelle qu'en soit la raison, que l'une ou l'autre des équipes soit en avantage ou désavantage numérique.

Si, durant un « hors-jeu différé », un joueur de l'équipe fautive touche délibérément le puck pour créer un arrêt de jeu, le juge de lignes signalera un « hors-jeu intentionnel ».

Si, selon le juge de lignes, le(s) joueur(s) attaquant(s) fait (font) un effort pour sortir de la zone d'attaque et se trouve(nt) à proximité de la ligne bleue au moment où le puck est tiré dans la zone, le jeu ne sera pas considéré comme un « hors-jeu intentionnel ».

## RÈGLE 84 PROCÉDURES EN PROLONGATION

### 84.1. PROCÉDURES EN PROLONGATION – MATCH DE POULE (ROUND ROBIN) OU TOUR PRÉLIMINAIRE

Si, à la fin des trois (3) périodes régulières de vingt (20) minutes d'un championnat IIHF « match de poule » ou du tour préliminaire d'un championnat IIHF de catégorie supérieure, les deux (2) équipes en lice sont à égalité, elles disputeront une période de prolongation en « mort subite » d'une durée maximale de cinq (5) minutes, l'équipe qui marque en premier sera déclarée vainqueur.

La période de prolongation sera jouée avec un effectif de trois (3) joueurs et un (1) gardien de but pour chaque équipe.

# DÉROULEMENT DU JEU

La période de prolongation commencera après une pause de trois (3) minutes pendant laquelle le personnel de glace procédera à un « nettoyage léger » de la surface de jeu en utilisant la même procédure que pendant les « pauses commerciales télévisées ». Une fois la pause terminée, l'horloge sera remise à 5:00 minutes et la période de prolongation commencera immédiatement. Les équipes ne changeront pas de côté. Les joueurs resteront à leur banc des joueurs respectif pendant la pause de 3 minutes au cours de laquelle a lieu le « nettoyage léger » de la surface de jeu. Les gardiens de but doivent se rendre à leurs bancs des joueurs respectifs pendant cette période de repos, mais les joueurs pénalisés doivent rester sur le banc des pénalités. Si un joueur pénalisé sort du banc des pénalités, il sera ramené immédiatement par les officiels du match sans qu'aucune pénalité supplémentaire ne soit imposée, à moins qu'il ne commette une infraction à une autre règle. Les équipes ne sont pas autorisées à retourner au vestiaire pendant ce temps.

## 84.2. PROLONGATION – ATTAQUANT SUPPLÉMENTAIRE

Une équipe est autorisée à retirer son gardien de but au profit d'un joueur supplémentaire pendant la période de prolongation.

## 84.3. PROLONGATION – PÉNALITÉS

Si à la fin du temps réglementaire, et les équipes sont à 5 contre 3, les équipes commenceront la prolongation en 5 contre 3. Lorsque les forces sont à 5 contre 4 ou à 5 contre 5, à la première interruption du jeu, les forces seront ajustées à 4 contre 3 ou 3 contre 3, selon le cas.

Si à la fin du temps réglementaire les équipes sont à 4 contre 4, les équipes commencent la prolongation à 3 contre 3. Lorsque les forces sont à 4 contre 4, au premier arrêt de jeu, les forces seront ajustées à 3 contre 3.

Si à la fin du temps réglementaire les équipes sont à 3 contre 3, la prolongation commence à 3 contre 3. Lorsque les forces sont à 4 contre 4, 5 contre 4 ou 5 contre 5, au premier arrêt de jeu, les forces sont ajustées à 3 contre 3 ou 4 contre 3 selon le cas.

À aucun moment une équipe ne doit avoir moins de trois (3) joueurs sur la glace. Cela peut nécessiter l'ajout d'un quatrième (4e) et/ou d'un cinquième (5e) joueur si des pénalités sont imposées. Si une équipe est pénalisée en prolongation, les équipes jouent à 4 contre 3.

Si les deux équipes sont pénalisées pour des pénalités mineures lors du même arrêt de jeu (sans qu'aucune autre pénalité ne soit en vigueur), les équipes continueront à jouer à 3 contre 3. En prolongation, si une équipe est pénalisée de telle sorte qu'elle doit jouer en double infériorité numérique, l'équipe victime de la faute jouera avec trois (3) joueurs tandis que l'équipe non victime jouera avec cinq (5) joueurs. Au premier arrêt de jeu après la fin de la double infériorité numérique, la « force numérique » des équipes sera remise à 4 contre 3 ou 3 contre 3, selon le cas.

Dispositions relatives aux prolongations - pour les matchs de barrage ou les matchs de médailles, se référer aux règlements sportifs de l'IIHF.

□ Pour plus d'informations, reportez-vous au Règlement sportif de l'IIHF

📍 Pour plus d'informations, se référer à l'annexe IV – Tableaux vue d'ensemble – Tableau 18.

## 84.4. TIR DE PÉNALITÉ –

ISI, à la fin du temps réglementaire d'un match de championnat IIHF, le score est à égalité, les équipes joueront une prolongation d'une durée et d'un nombre de joueurs maximums, comme spécifié la règle, l'équipe qui marquera en premier sera déclarée vainqueur.

Si aucun but n'est marqué au cours de la prolongation, la procédure de séance de tir de pénalité de l'IIHF s'appliquera. La procédure suivante sera utilisée :

# DÉROULEMENT DU JEU

- (I) Les tirs seront effectués aux deux extrémités de la surface de jeu. La section centrale longitudinale de la patinoire, d'une largeur de quatorze (14) mètres, entre les points de mise en jeu des zones neutre et d'extrémité, sera raclée à sec par la surfaceuse avant la séance de tir de pénalité, pendant le temps nécessaire pour organiser le programme en conséquence ;
- (II) La procédure débutera avec cinq (5) tireurs différents de chaque équipe effectuant des tirs alternés. Les joueurs n'ont pas besoin d'être nommés à l'avance. Tous les joueurs des deux équipes figurant sur la feuille de match officielle sont autorisés à participer à la séance de tir de pénalité, sauf dans les cas prévus à l'article 3 ci-dessous ;
- (III) Tout joueur dont la pénalité n'a pas été terminée à la fin de la période de prolongation n'est pas éligible pour faire partie des joueurs sélectionnés pour la séance de tir et doit rester sur le banc des pénalités ou dans le vestiaire. De même, les joueurs qui purgent des pénalités infligées pendant la séance de tir de pénalité doivent rester au banc des pénalités ou au vestiaire jusqu'à la fin de la procédure ;
- (IV) L'arbitre appellera les deux capitaines dans le cercle des officiels sur la glace et tirera à pile ou face pour déterminer quelle équipe effectuera le premier tir. Le gagnant du tirage au sort aura le choix de tirer en premier ou en deuxième ;
- (V) Les gardiens de but défendent le même but que lors de la prolongation et reste dans leur but pendant que leur propre équipe effectue un tir ;
- (VI) Les gardiens de but de chaque équipe peuvent être changés après chaque tir ;
- (VII) Les tirs seront effectués conformément à [9 Règle 24 – Tir de pénalité](#)
- (VIII) Les joueurs des deux équipes tireront alternativement jusqu'à ce qu'un but décisif soit marqué. Les autres tirs ne seront pas effectués. ;
- (IX) Si le score est toujours égal après que tous les tirs ont été effectués par chaque équipe, la procédure se poursuivra selon un principe de « tirs en mort subite », avec les mêmes joueurs ou de nouveaux joueurs. L'équipe qui a tiré en second lors des cinq premiers tirs de pénalité commencera en premier lors des « tirs en mort subite ». Le match sera terminé dès qu'un duel de deux joueurs apporte le résultat décisif. Le même joueur peut être utilisé pour chaque « tir en mort subite » ;
- (X) Le marqueur officiel enregistrera tous les tirs effectués, en indiquant les joueurs et les buts marqués.
- (XI) Seul le but décisif comptera dans le résultat du match. Il sera crédité à l'équipe qui a marqué le but et imputé à l'équipe qui a encaissé le but ;
- (XII) Si une équipe refuse de participer à la séance de tir de pénalité, le match sera déclaré comme une défaite pour cette équipe et l'autre équipe recevra 3 points pour une victoire. Si un joueur refuse de participer à un tir de pénalité, le tir sera considéré comme « sans point » pour son équipe.

## 84.5. PROCÉDURES EN PROLONGATION – MATCHES DE PLAY-OFF ET MATCH DE MÉDAILLE DE BRONZE

Si, à la fin des trois (3) périodes régulières de vingt (20) minutes d'un match éliminatoire, d'un match de la ronde de relégation, d'un match de la ronde de classification ou d'un match de la médaille de bronze, les deux équipes sont à égalité, elles joueront une période de prolongation à " mort subite " d'une durée maximale de 10 minutes, l'équipe qui marque la première étant déclarée gagnante. La période de prolongation sera jouée avec chaque équipe en force numérique de trois (3) joueurs de champ et un (1) gardien de but.

La période de prolongation commencera après une pause de trois minutes au cours duquel le personnel de l'aréna procédera à un nettoyage de la surface de la glace en utilisant la même procédure que pendant les arrêts de jeu pour la télévision. Une fois la pause terminée, le chronomètre sera remis à 10:00 minutes et la période de prolongation commencera immédiatement. Les équipes ne changeront pas de côté.

Les joueurs resteront à leur banc respectif pendant la pause de 3 minutes au cours duquel le nettoyage de la surface de la glace a lieu.

# DÉROULEMENT DU JEU

Les gardiens de but doivent se rendre à leur banc de joueurs respectif pendant cette période de repos, mais les joueurs pénalisés doivent rester sur le banc des pénalités. Si un joueur pénalisé quitte le banc des pénalités, il sera immédiatement renvoyé par les officiels de match sans qu'aucune pénalité supplémentaire ne lui soit infligée, à moins qu'il ne commette une infraction à une autre règle. Les équipes ne sont pas autorisées à retourner au vestiaire pendant cette période.

## 84.6. PROCÉDURES EN PROLONGATION – MATCH DE MÉDAILLE D'OR

Si, à la fin des trois (3) périodes régulières de vingt (20) minutes d'un match de la médaille d'or d'un championnat de catégorie supérieure, les deux équipes sont à égalité, elles joueront une prolongation en " mort subite " et l'équipe qui marquera la première sera déclarée gagnante. La ou les périodes de prolongation seront jouées avec chaque équipe à une force numérique de trois (3) patineurs et un (1) gardien de but.

La période de prolongation commencera après un surfaçage de la glace pendant une pause de 15 minutes où les équipes retourneront à leur vestiaire avant le début de la période de prolongation. Les équipes ne changeront pas de côté.

Si, à la fin de la première période de prolongation, les deux équipes sont toujours à égalité, les équipes continueront à jouer une deuxième période de prolongation après un resurfaçage de la glace pendant une pause de 15 minutes où les équipes retourneront à leur vestiaire avant le début de la deuxième période de prolongation. Les équipes changeront de côté.

Si, à la fin de la deuxième période de prolongation, les deux équipes sont toujours à égalité, les équipes continueront à jouer une troisième période de prolongation après un resurfaçage de la glace pendant une pause de 15 minutes où les équipes retourneront dans leur vestiaire avant le début de la troisième période de prolongation. Les équipes changeront de côté.

Cette procédure se poursuivra jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré.

## REGLE 85 PUCK EN DEHORS DE LA SURFACE DE JEU

### 85.1. PUCK EN DEHORS DE LA SURFACE DE JEU

Lorsqu'un puck sort de l'aire de jeu à l'une des extrémités ou d'un côté de la patinoire, qu'il frappe un obstacle au-dessus de la surface de jeu autre que les bandes ou les verres de protection, qu'elle provoque la rupture du verre, de l'éclairage, du dispositif de chronométrage ou des supports, il doit être mis en jeu au point d'engagement le plus proche dans la zone d'où il a été tiré ou dévié hors du jeu.

Si les officiels sur la glace déterminent que le tir ou la déviation qui a fait sortir le puck du jeu provient de la zone neutre ou d'une des zones de défense, le lieu de la mise en jeu sera le point d'engagement le plus proche de l'origine du tir ou de la déviation qui donne le moins « d'avantage territorial » à l'équipe fautive.

Si le puck s'immobilise sur le dessus des bandes entourant la surface de jeu, il est considéré comme étant en jeu et peut être joué légalement à la main ou avec la crosse.

Lorsque le puck sort de la surface de jeu directement après la « mise en jeu », quel que soit le joueur qui a touché le puck en dernier, la « mise en jeu » reste au même endroit et aucune pénalité ne sera appelée contre l'une ou l'autre des équipes pour « retard de jeu ».

Lorsque le puck est tiré et qu'il entre en contact avec les gants ou le corps d'un joueur penché au-dessus de la glace depuis le banc des joueurs, ou si le puck pénètre sur le banc des joueurs par une porte de banc ouverte, la « mise en jeu » aura lieu au point d'engagement le plus proche dans la zone d'où le puck a été tiré. Cependant, si le puck frappe le gant ou le corps d'un joueur adverse qui est penché au-dessus de la glace depuis le banc des joueurs ou pénètre sur le banc des joueurs de l'équipe adverse par une porte de banc ouverte, la « mise en jeu » aura lieu dans la zone neutre sur le point d'engagement adjacent au banc des joueurs de l'équipe adverse.

Si le puck frappe la vitre de protection incurvée située à l'extrémité de l'un ou l'autre banc des joueurs, le jeu sera arrêté dès que l'un des

# DÉROULEMENT DU JEU

officiels sur la glace remarquera la situation. La mise en jeu qui suivra sera déterminée comme si le puck était sorti de la surface de jeu.

Si le puck touche le filet de protection des spectateurs aux extrémités et aux coins de la surface de jeu, le jeu sera arrêté et la mise en jeu qui s'ensuit sera déterminée comme si le puck était sorti de la surface de jeu. Les joueurs ne doivent pas cesser de jouer avant d'avoir entendu le coup de sifflet qui les y autorise.

## 85.2. PUCK INJOUABLE

Lorsque le puck se loge dans le filet à l'extérieur de l'un ou l'autre des buts au point de le rendre « injouable », ou s'il est « gelé » entre des joueurs adverses, intentionnellement ou non, l'arbitre devra arrêter le jeu.

Le puck peut être joué hors du filet de but par l'une ou l'autre des équipes. Toutefois, si le puck reste sur le filet du but pendant plus de trois (3) secondes, le jeu sera alors arrêté.

Si le gardien de but utilise sa crosse ou son gant pour « geler » le puck sur l'arrière du but ou si un joueur à la défense empêche un joueur à l'attaque de jouer le puck sur l'arrière du but, la « mise en jeu » devra avoir lieu à l'un des points d'engagement de la zone défensive.

Si le puck passe sous le but par l'arrière ou le côté, ou à travers le filet par l'arrière ou le côté, si un officiel sur la glace en est témoin, le jeu doit être arrêté immédiatement et la mise en jeu qui s'ensuit doit avoir lieu au point d'engagement le plus proche dans la zone où le jeu a été arrêté.

## 85.3. PUCK HORS DE VUE

Si une mêlée a lieu, ou si un joueur tombe accidentellement sur le puck et que le puck n'est pas dans le champ de vision de l'arbitre, il doit immédiatement siffler et arrêter le jeu. Le puck doit alors être mis en jeu au point d'engagement le plus proche dans la zone où le jeu a été arrêté, sauf disposition contraire des règles.

## 85.4. PUCK TOUCHE UN OFFICIEL

Le jeu ne sera pas arrêté si le puck touche un officiel sur la glace n'importe où sur la surface de jeu, qu'une équipe soit en infériorité numérique ou non. Un puck qui dévie dans la zone défensive sur un officiel sur glace qui se trouve dans la zone neutre sera considéré comme étant « hors-jeu ».

### 🕒 Règle 83 – Hors-jeu.

Le fait que le puck frappe ou dévie sur un officiel sur la glace n'annule pas automatiquement un « dégagement interdit potentiel ». Lorsqu'un puck dévie sur un officiel sur la glace et sort de la surface de jeu, la mise en jeu qui s'ensuit aura lieu au point d'engagement de la zone le plus proche de l'endroit où le puck a dévié sur l'officiel. Si un but est marqué après avoir été dévié directement dans le but sur un officiel sur la glace, le but ne sera pas accordé.

## 85.5. LIEU D'ENGAGEMENT

Si un joueur fait sortir le puck de la surface de jeu ou le rend injouable dans une zone, la mise en jeu se fera au point d'engagement de la zone d'où le puck a été tiré. Si le puck est dévié hors de la surface de jeu, au point d'engagement le plus proche dans la zone où il a été dévié hors de la surface de jeu. Si cet arrêt est causé par un joueur à l'attaque dans la zone d'attaque, la mise en jeu aura lieu au point d'engagement le plus proche dans la zone d'attaque (si le joueur n'a pas commis d'infraction conformément à la 🕒 Règle 63 – Retard de jeu

Si l'action se déroule en zone neutre, le point d'engagement choisi sera celui qui donne à l'équipe fautive le moins « d'avantage territorial ».

Pour un puck qui est « injouable » parce qu'il s'est logé dans le filet de but ou parce qu'il a été « gelé » entre des joueurs adverses, la mise en jeu qui en résulte se fera à l'un ou l'autre des points d'engagement adjacents ou au point d'engagement le plus proche dans la zone d'où le puck a été tiré, à moins que les présentes règles n'en disposent autrement.

Si l'équipe à l'attaque tire le puck dans la zone d'attaque et qu'un « hors-jeu différé » est signalé, ou si l'équipe à l'attaque commet une

# DÉROULEMENT DU JEU

infraction au déroulement du jeu, comme le fait de toucher le puck avec une « crosse haute » ou de « frapper le puck avec un gant » (ce qui entraîne un arrêt du jeu), La « mise en jeu » qui s'ensuit se fait en zone neutre, à l'extérieur de la zone d'attaque de l'équipe fautive.

## 85.6. PÉNALITÉ MINEURE

Une pénalité mineure pour « retard le jeu » sera appelé contre un gardien de but qui pause « délibérément » le puck sur le filet du but pour provoquer un arrêt de jeu.

🕒 Règle 67.3 – Pénalité mineure – Gardien de but.

## 85.7. VÉRIFICATION DU TEMPS

Toute perte de temps sur le chronomètre de jeu ou le chronomètre des pénalités due au fait que le puck soit sorti de la surface de jeu doit être remplacée. L'Analyste révision vidéo peut être sollicité pour s'assurer que le temps est remplacé avec précision.

→ Règle 37.6 – Vérification vidéo pour confirmer le temps

## RÈGLE 86 DÉBUT DE LA PARTIE ET DES PÉRIODES

### 86.1. DÉBUT DE LA PARTIE ET DES PÉRIODES

Dans les infrastructures des championnats de l'IIHF où les équipes participantes entrent et sortent de la surface de jeu en utilisant le même système de portes et de couloirs, la procédure proposée vise à garantir que les équipes entrent et sortent de la surface de jeu de manière organisée et sans incident.

L'horloge du match (pendule) sera le seul dispositif de chronométrage utilisé pour toutes les activités, y compris l'échauffement d'avant-match, les pauses et le match lui-même.

Le match débutera à l'heure prévue par un engagement au centre de la patinoire et ce processus sera reconduit de la même manière à la fin de chaque pause.

□ Pour plus d'informations, veuillez consulter le Règlement sportif de l'IIHF

### 86.2. PÉNALITÉ DE BANC MINEURE

Une pénalité de banc mineure pour « retard de jeu » sera infligée à l'une ou l'autre des équipes ou encore aux deux si :

- (I) Ils ne sont pas sur la glace ou ne peuvent pas être vus en train de se diriger vers la glace pour commencer la deuxième, troisième ou toute période de prolongation lorsque le temps de pause est terminé.
- (II) Au début de la deuxième, de la troisième ou de toute période de prolongation, tous les joueurs, à l'exception des joueurs commençant la période, doivent se rendre directement à leur banc des joueurs respectif. Le patinage, les échauffements ou les activités sur la glace des joueurs qui ne commencent pas cette dite période ne sont pas autorisés.
- (III) Lorsque l'équipe visiteuse doit se rendre à son vestiaire par le biais de la glace à la fin d'une période, elle doit attendre le signal d'un des officiels avant d'y aller. Le fait de ne pas attendre le signal de l'officiel entraînera une pénalité.

### 86.3. CHOIX DE CÔTÉ

Si cela n'est pas spécifié par les instances organisatrices, l'équipe locale aura le choix du but à défendre au début du match. Les équipes changent de côté pour chaque période du temps réglementaire.

◆ < Pour plus d'informations, veuillez consulter le Règlement sportif de l'IIHF

# DÉROULEMENT DU JEU

## 86.4. RETARDS

Aucun retard ne sera autorisé en raison d'une cérémonie, d'une animation, d'une manifestation ou d'une représentation, à moins qu'il ne soit approuvé par l'IIHF.

## 86.5. FIN DES PÉRIODES

À la fin de la première et de la deuxième période, au son du buzzer, l'équipe adverse retournera à son banc des joueurs et y restera jusqu'à ce que toute l'équipe locale ait quitté la surface de la glace et soit entrée dans le couloir commun. Lorsque le dernier joueur de l'équipe locale aura pénétré dans le couloir commun, l'arbitre fera signe à l'équipe adverse de quitter la surface de la glace. Dès que le buzzer retentit, signalant la fin de la période, le chronomètre de jeu sera immédiatement remis à zéro avec le temps de pause approprié.

Les joueurs ne sont pas autorisés à venir sur la glace pendant un arrêt de jeu ou à la fin de la première et de la deuxième période dans le but de s'échauffer. L'arbitre signalera toute violation de cette règle aux autorités compétentes pour qu'elles prennent des mesures disciplinaires.

## 86.6. ÉCHAUFFEMENT D'AVANT-MATCH

Pendant l'échauffement d'avant-match (qui ne doit pas dépasser 15 minutes) et avant le début du match de n'importe quelle période, chaque équipe doit limiter son activité à son propre côté de la patinoire.

🕒 Règle 46.10 – Bagarres avant le coup d'envoi.

Le chronométreur du match est chargé de signaler le début et la fin de l'échauffement d'avant-match et toute violation de cette règle par les joueurs doit être signalée aux autorités compétentes. Vingt minutes avant l'heure prévue pour le début du match, les deux équipes doivent quitter la glace et se rendre à leur vestiaire pendant que la glace est refaite (surfaçage). Le chronométreur du match fera signe aux deux équipes de revenir ensemble sur la glace à l'heure prévue pour le début du match.

🔹 Pour plus d'informations, veuillez consulter le Code des événements de l'IIHF

## 86.7. DÉBUT DU MATCH

Si une équipe se présente en retard et sans justification sur la glace au début du match, l'incident sera signalé aux autorités compétentes. Si elles le jugent approprié, les autorités compétentes peuvent appliquer des mesures disciplinaires supplémentaires à leur discrétion.

🕒 Règle 28 – Mesures disciplinaire complémentaire

## 86.8. DÉBUT DES PÉRIODES

Au début de la deuxième et la troisième période, et des périodes de prolongation des séries éliminatoires (0:00 sur le chronomètre), les équipes doivent être sur la glace ou être vues en train de se rendre sur la glace. Le non-respect de ce règlement entraînera une pénalité de banc mineure pour retarder le jeu.

Avant le début des deuxième et troisième périodes (et des prolongations), les équipes se rendront directement à leur banc des joueurs respectifs. L'équipe visiteuse placera immédiatement ses joueurs sur la glace en position pour l'engagement, puis l'équipe locale suivra. L'arbitre permettant à l'équipe locale d'effectuer un changement de ligne si elle le souhaite avant la mise en jeu. Le patinage, les échauffements ou les activités sur la glace des joueurs qui ne commencent pas la période entraîneront, contre l'équipe fautive, une pénalité de banc mineure pour retarder le jeu.

Aucun échauffement avec puck sur la glace ne sera autorisé pour un gardien de but en début d'une période. Si, après un avertissement, cette situation persiste, l'arbitre appellera une pénalité pour retarder le jeu contre l'équipe fautive.

# DÉROULEMENT DU JEU

Pour signaler aux équipes qu'il est temps de revenir sur la glace au début de chaque période, le chronométrateur officiel du match fera retentir une sonnerie (buzzer) dans la zone des vestiaires.

## 86.9. FIN DU MATCH

À la fin du match, l'équipe perdante quittera la surface de jeu en premier, et l'équipe vainqueur attendra sur la glace jusqu'à ce que l'équipe perdante ait quitté la surface de jeu. Une fois que le dernier joueur de l'équipe perdante est entré dans le couloir qui mène aux vestiaires, l'arbitre fera signe à l'équipe vainqueur de quitter la glace.

Le directoire peut convenir d'une adaptation de ce règlement en tenant compte de la position des vestiaires des deux équipes.

## RÈGLE 87 TEMPS MORTS

### 87.1. TEMPS MORTS

Chaque équipe est autorisée à prendre un « temps mort » de trente secondes (30 s) au cours d'un match. Tous les joueurs, y compris les gardiens de but, présents sur la glace au moment du « temps mort » seront autorisés à rejoindre leur banc respectif.

Ce « temps mort » doit être pris pendant un arrêt de jeu normal. Un seul « temps mort » (« pause publicitaire télévisée / power break » ou « temps mort » d'équipe) est autorisé par arrêt de jeu. Aux fins de la présente règle, une « pause publicitaire télévisée » est considérée comme un « temps mort officiel » et n'est pas imputée à l'une ou l'autre des équipes.

Tout joueur désigné par le coach ou le coach indiquera à l'arbitre que son équipe utilise son droit au temps mort. Le « temps mort » doit être demandé par l'équipe avant que l'arbitre ait terminé la procédure de changement de joueurs, avant que l'arbitre n'abaisse son bras et ne désigne l'emplacement de l'engagement.

L'arbitre signalera le « temps mort » au chronométrateur du match qui sera chargé de signaler la fin du « temps mort ».

Aucun « temps mort » ne sera accordé après une violation de l'engagement.

Aucun « temps mort » ne sera accordé à l'équipe défensive à la suite d'un dégagement interdit, d'un arrêt de jeu causé par le gardien de but lors d'un tir provenant d'au-delà de la ligne rouge centrale ou lorsqu'un joueur à la défense déloge accidentellement le but de ses ancrages et provoque un arrêt de jeu.

Aucun « temps mort » ne sera accordé lorsqu'un tir de pénalité a été accordé à l'une ou l'autre des équipes par l'arbitre et une fois que les instructions ont été données au joueur effectuant le tir et au gardien de but défendant ce dernier. Aucun « temps mort » ne sera accordé pendant les séances de tirs au but.

Aucun échauffement avec puck sur la glace ne sera autorisé pour un gardien de but ou un gardien de but remplaçant pendant un « temps mort ».

Si, après un avertissement, cette situation persiste, l'arbitre infligera une pénalité pour retard de jeu contre l'équipe fautive.

### 87.2. PAUSE COMMERCIALES

Au cours de chaque période régulière des matchs d'un championnat de l'IIHF, il y a un maximum de trois (3) pauses commerciales, chacune d'une durée maximale de soixante-dix (70) secondes, mais qui peut être modifiée pour des événements spécifiques.

Les pauses commerciales ont lieu lors du premier arrêt de jeu après les temps suivants sur le chronomètre de jeu, au fur et à mesure du décompte :

Les pauses commerciales ont lieu lors du premier arrêt de jeu, après les heures suivantes indiquées sur le chronomètre de jeu au fur et à mesure de son décompte :

(I) Pause numéro 1 : 14.00 (min.)

(II) Pause numéro 2 : 10.00 (min.)

(III) Pause numéro 3 : 06.00 (min.)



# DÉROULEMENT DU JEU

Malgré les plages horaires indiquées ci-dessus, les pauses publicitaires ne sont pas accordées si :

- a) un but est marqué
- b) Un tir de pénalité est effectué ;
- c) Une bagarre éclate sur la glace ;
- d) Une infraction de glaçage est constatée ;
- e) Le filet est délogé accidentellement par un joueur en défense (y compris le gardien de but) ; et
- f) Le puck est tiré dans la zone d'en-but depuis l'extérieur de la ligne rouge centrale et le gardien de but bloque le puck, ce qui entraîne un arrêt de jeu.

Les exceptions aux points d-f ci-dessus sont les pénalités infligées pendant l'arrêt de jeu qui affectent la force sur la glace de l'une ou l'autre équipe. Dans le cas où une pause commerciale n'est pas effectuée pendant le créneau horaire prescrit ci-dessus, en raison des exceptions indiquées à l'Art. X du présent Code des épreuves, l'opportunité commerciale manquée sera rattrapée lors du premier arrêt de jeu dans le créneau horaire de pause commerciale suivant.

La deuxième pause commerciale est alors accordée après le premier arrêt, après soixante (60) secondes de la première pause commerciale. Si, lors d'un autre incident, la deuxième pause commerciale n'est pas respectée, cette procédure se répète jusqu'à ce que toutes les pauses commerciales aient été respectées.

Toute pause publicitaire supplémentaire prise au cours d'une tranche horaire doit suivre la procédure décrite ci-dessus et être éliminée de la dernière tranche horaire restante de cette période. Elles ne doivent pas être utilisées pour créer un inventaire commercial supplémentaire pour les radiodiffuseurs. Toutefois, dans de tels cas, le coordinateur commercial sera chargé d'allumer la lumière et de signaler au camion qu'une opportunité commerciale facultative est en train d'être saisie.

Aucune pause commerciale n'est accordée dans les trente (30) dernières secondes de la première et de la deuxième période, ainsi que dans les deux (2) dernières minutes de la troisième période. Aucune pause commerciale n'est accordée pendant les prolongations.

Les équipes doivent respecter les dispositions suivantes pendant les pauses commerciales :

- a) Les gardiens de but sont autorisés à rejoindre leur banc de touche respectif.
- b) Les équipes sont autorisées à changer de ligne une fois que l'arbitre a donné le coup de sifflet signalant aux équipes de retourner à la mise au jeu alors qu'il reste 20 secondes avant la fin de l'arrêt commercial.
- c) Ces changements de ligne suivront le même protocole qu'un changement de ligne normal pendant un arrêt de jeu.

## 87.3. GOAL BREAK

Immédiatement après un but, il y a une "pause but" de 45 secondes. Cette pause permet au radiodiffuseur de montrer les ralentis du but et à l'équipe défendante de décider si elle souhaite engager un Coach Challenge (si la règle 38 est utilisée dans ce match).

SECTION 11

# HOCKEY SUR GLACE FÉMININ

# HOCKEY FÉMININ

## RÈGLE 100 HOCKEY FÉMININ – CATÉGORIES D'ÂGE

### 100.1. DÉFINITION DES CATÉGORIES D'ÂGE DU HOCKEY FÉMININ

Selon les statuts et règlements de l'IIHF, les catégories d'âge et d'éligibilité des joueuses sont définies comme suit :

#### **Hockey féminin - Catégorie d'âge «adulte»**

Les joueuses participant à un championnat du monde de hockey sur glace féminin de l'IIHF doivent être admissibles à la compétition en tant qu'athlète féminine et être âgées d'au moins dix-huit (18) ans au 31 décembre de l'année au cours de laquelle la saison du championnat se termine.

Les joueuses qui ne satisfont pas aux exigences relatives à l'âge minimum, mais qui auront 16 ou 17 ans l'année où se termine la saison du championnat, peuvent participer si elles ont signé une dérogation « pour mineure », comme le stipule le règlement 10.6.2 de l'IIHF.

#### **Hockey féminin – Catégorie d'âge «Moins de 18 ans» et «Mineurs»**

Les joueuses participant à un championnat du monde de hockey sur glace féminin U18 de l'IIHF doivent être autorisées à concourir en tant qu'athlète féminine et être âgées de quinze (15) ans au moins et de dix-huit (18) ans au plus au 31 décembre de l'année au cours de laquelle se termine la saison du championnat. Aucune dérogation « pour mineure » n'est autorisée.

Pour plus d'informations, se référer aux Statuts et règlements de l'IIHF.

## RÈGLE 101 HOCKEY FÉMININ – RÈGLES DE JEU SPÉCIFIQUES

### 101.1. CHARGE ILLÉGALE DANS LE HOCKEY FÉMININ

Au hockey féminin, les « charges corporelles » sont autorisées lorsqu'il y a une intention claire de jouer le puck ou de tenter de « gagner la possession » du puck, à l'exception de la situation décrite dans la règle « Charge illégale ».

Si deux (2) joueuses sont à la poursuite du puck, elles sont raisonnablement autorisées à se pousser et à s'appuyer l'une sur l'autre à condition que la « possession du puck » reste le seul objectif des deux (2) joueuses.

**Une joueuse qui met illégalement en échec un adversaire comme décrit dans cette règle se verra sanctionner l'une des deux sanctions suivantes :**

- (I) Une pénalité mineure (2') ;
- (II) Une pénalité majeure (5') et une pénalité de méconduite pour le match automatique ;

Si deux (2) joueuses ou plus se disputent la « possession du puck », elles n'ont pas le droit d'utiliser la bande pour entrer en contact avec un adversaire afin de l'éliminer du jeu, la pousser contre la bande ou la coincer le long de la bande.

Une joueuse, qui est immobile, a le droit d'occuper l'espace. Il appartient à l'adversaire d'éviter tout contact corporel avec une telle joueuse. Si cette joueuse se trouve entre l'adversaire et le puck, l'adversaire est obligé de patiner pour contourner la joueuse immobile.

Si une joueuse avec le puck patine directement vers un adversaire qui est immobile, la porteuse du puck a l'obligation d'« éviter le contact ». Mais si la porteuse du puck fait tous les efforts possibles pour « éviter le contact » et que l'adversaire se déplace vers la porteuse du puck, cette adversaire se verra sanctionnée d'au moins une pénalité mineure. (2') pour « charge illégale ».

Les joueuses sont autorisées à « tenir leur position » chaque fois qu'elles ont établi leur position sur la glace. Aucune joueuse n'est tenue de s'écarter du chemin d'une joueuse qui arrive pour éviter une collision.

Tout geste d'une joueuse visant à patiner ou à glisser vers une joueuse adverse fera l'objet, au minimum, d'une pénalité mineure (2') pour « charge illégale ».

# HOCKEY FÉMININ

## RÈGLE 102 HOCKEY FÉMININ – RÈGLES D'ÉQUIPEMENT SPECIFIQUE

🕒 Pour plus d'information, se référer à l'annexe III - Équipement de hockey sur glace



GRILLE DE PROTECTION



ROTECTION COMPLÈTE

### 102.1. PROTECTION FACIALE – HOCKEY FÉMININ CATÉGORIE D'ÂGE «ADULTE»

Toutes les joueuses de la catégorie d'âge « Adulte » doivent porter une protection faciale intégrale (visière intégrale, ou grille), correctement fixée au casque.

🕒 Règle 9.6 – Casques.

🕒 Règle 9.7 – Protection faciale.

Les joueuses sans la protection mentionnée ne sont pas autorisées à participer à un match. **En cas d'infraction à cette règle, après avertissement de l'arbitre, une pénalité mineure sera infligée. Règle 12 - Équipement illégal.**

Les jeunes joueuses de la catégorie d'âge « moins de 18 ans » qui participent à la catégorie d'âge « adulte » doivent porter l'équipement de protection comme indiqué dans le règlement.

### 102.2. PROTECTION FACIALE – HOCKEY FÉMININ CATÉGORIE D'ÂGE «MOINS 18» ET «MINEURS»

Toutes les joueuses de la catégorie d'âge «U18» doivent porter une protection faciale complète (visière complète, ou grille), correctement fixée au casque.

🕒 Règle 9.6 – Casques.

🕒 Règle 9.7 – Protection facile.

Les joueuses sans la protection mentionnée ne sont pas autorisées à participer à un match.

Toutes les gardiennes de but de cette catégorie d'âge «Moins 18 » doivent porter un masque facial construit de telle sorte que ni un puck ni une palette de crosse ne peut pénétrer dans les ouvertures.

### 102.3. PROTÈGE-DENTS – HOCKEY FÉMININ CATÉGORIE D'ÂGE «ADULTE»

Il est recommandé à toutes les joueuses de porter un protège-dents, de préférence sur mesure.

🕒 Règle 9.13 – Protège-dents.

Le protège-dents est conçu pour protéger les dents et les mâchoires des chocs et peut également servir à réduire le risque de commotions cérébrales. Il est recommandé de porter ce protège-dents de manière conforme à tout moment lorsqu'ils sont sur la glace.

# HOCKEY FÉMININ

## 102.4. PROTÈGE-DENTS – HOCKEY FÉMININ CATÉGORIE D'ÂGE «MOINS 18» ET «MINEURS»

Il est recommandé à toutes les joueuses de porter un protège-dents, de préférence sur mesure.

### 📍 Règle 9.13 – Protège dents.

Le protège-dents est conçu pour protéger les dents et les mâchoires des chocs et peut également servir à réduire le risque de commotions cérébrales. Il est recommandé de porter ce protège-dents de manière conforme à tout moment lorsqu'ils sont sur la glace.

## 102.5. CASQUE / PROTECTION AUDITIVE - HOCKEY FÉMININ CATÉGORIE D'ÂGE « ADULTE »

Les joueuses doivent porter les protections des oreilles, fixées à leur casque.

### 📍 Règle 9.6 – Casques

Les joueuses ne portant pas la protection mentionnée ne sont pas autorisées à participer à un match. En cas d'infraction à cette règle, après avertissement de l'arbitre, une pénalité mineure sera infligée. Règle 12 - Équipement illégal.

## 102.6. CASQUE / PROTECTION DES OREILLES – HOCKEY FÉMININ CATÉGORIE D'ÂGE «MOINS18» ET «MINEURS»

Les joueuses doivent porter les protections des oreilles, fixées à leur casque.

### 📍 Règle 9.6 – Casques

Les joueuses ne portant pas la protection mentionnée ne sont pas autorisées à participer à un match.

## 102.7. PROCÉDURE POUR ÉQUIPEMENT NON CONFORME - HOCKEY FÉMININ - CATÉGORIE D'ÂGE "MOINS DE 18 ANS" ET "MOINS ÂGÉ"

Les arbitres sur la glace jugeront de manière appropriée si une joueuse sur la glace porte son équipement de protection de façon non conforme aux règles (par exemple, une protection faciale mal fixée, etc.).

Les arbitres accompagneront alors la joueuse fautive à son banc de joueuses et donneront un avertissement à l'équipe par l'intermédiaire du coach. Les arbitres doivent également avertir, au même moment, l'autre équipe. Les deux équipes sont maintenant averties que les joueuses doivent porter correctement leur équipement de protection.

La prochaine joueuse qui ne portera pas son équipement de protection conformément à la règle sera sanctionnée d'une pénalité de méconduite de dix (10) minutes.

SECTION 12

# HOCKEY SUR GLACE JUNIOR

# HOCKEY JUNIOR

## RÈGLE 200 HOCKEY JUNIOR MASCULIN – CATÉGORIES D'ÂGE

### 200.1. DÉFINITION HOCKEY JUNIOR MASCULIN – CATÉGORIES D'ÂGE

Selon les statuts et règlements de l'IIHF, les catégories d'âge et d'éligibilité des joueurs sont définies comme suit :

Catégorie d'âge « Moins de 20 ans »

Les joueurs participant à un championnat du monde de hockey sur glace U20 de l'IIHF doivent être autorisés à participer en tant qu'athlète masculin du sexe masculin et ne pas être âgés de moins de quinze (15) ans et de plus de vingt (20) ans au 31 décembre de l'année où se termine la saison du championnat. Aucune dérogation n'est autorisée.

Catégorie d'âge « Moins de 18 ans »

Les joueurs participant à un championnat du monde de hockey sur glace U18 de l'IIHF doivent être autorisés à participer en tant qu'athlète masculin et ne pas être âgés de moins de quinze (15) ans et être âgés de dix-huit (18) ans au plus tard le 31 décembre de l'année au cours de laquelle se termine la saison du championnat. Aucune dérogation n'est autorisée.

◆ < Pour plus d'informations, se référer aux Statuts et règlements de l'IIHF.

## RÈGLE 201 HOCKEY JUNIOR MASCULIN – RÈGLES DE JEU SPÉCIFIQUES

### 201.1. APPLICATION DES PÉNALITÉS – HOMMES JUNIOR CATÉGORIE D'ÂGE "MOINS 20" ET "MOINS 18"

Tout joueur qui commet une faute passible d'une pénalité majeure recevra également, dans tous les cas, une pénalité supplémentaire de méconduite pour le match et sera expulsé de la rencontre.

## RÈGLE 202 HOCKEY JUNIOR MASCULIN – RÈGLES D'ÉQUIPEMENT SPÉCIFIQUES

⑨ Pour plus d'information, se référer à l'annexe III - Équipement de hockey sur glace.



VISIÈRE DE PROTECTION



GRILLE DE PROTECTION



PROTECTION INTÉGRALE

# HOCKEY JUNIOR

## 202.1. PROTECTION FACIALE – HOCKEY JUNIOR MASCULIN CATÉGORIE D'ÂGE "MOINS 20"

Tous les joueurs participant à la catégorie d'âge « Moins 20 » doivent porter une protection faciale comme décrite dans la règle 9.6 et 9.7.

⑨ Règle 9.6 – Casques.

⑨ Règle 9.7 – Protection faciale.

Les joueurs sans la protection mentionnée ne sont pas autorisés à participer à un match.

Les jeunes joueurs de la catégorie d'âge « Moins de 18 ans » qui participent à la catégorie d'âge « Moins de 20 ans » doivent porter l'équipement de protection tel que spécifié et décrit pour la catégorie d'âge « Moins de 18 ans ».

## 202.2. PROTECTION FACIALE – HOCKEY JUNIOR MASCULIN CATÉGORIE D'ÂGE "MOINS 18"

Tous les joueurs participant à la catégorie d'âge « Moins 18 » doivent porter une protection faciale complète (visière complète ou grille), correctement fixée au casque. Elle doit être fixée au casque le long des côtés de manière à ne pas pouvoir être relevée.

⑨ Règle 9.6 – Casques.

⑨ Règle 9.7 – Protection faciale.

Un joueur dont la protection faciale intégrale est fissurée ou cassée pendant le jeu doit quitter la glace immédiatement. Tous les gardiens de but de la catégorie d'âge « moins de 18 ans » doivent porter un masque facial construit de manière que ni un puck ni une puck de crosse ne puissent pénétrer dans les ouvertures. Les joueurs sans la protection mentionnée ne sont pas autorisés à participer à un match.

## 202.3. PROTÈGE DENTS – HOCKEY JUNIOR MASCULIN CATÉGORIE D'ÂGE "MOINS 20"

Tous les joueurs de la catégorie d'âge « Moins de 20 ans » doivent porter un protège-dents, de préférence du type sur mesure, s'ils ne portent pas une protection faciale complète (visière intégrale ou grille).

⑨ Règle 9.13 – Protège dents.

Le protège-dents est conçu pour protéger les dents et les mâchoires des impacts et peut également servir à réduire le risque de commotions cérébrales. Les joueurs doivent porter ce protège-dents de manière conforme à tout moment lorsqu'ils sont sur la glace. Il n'est pas permis de porter le protège-dents qui n'est pas complètement dans la bouche (par exemple pour le mâcher).

Les jeunes joueurs de la catégorie d'âge « Moins 18 ans » qui participent à la catégorie d'âge « Moins 20 » doivent porter l'équipement de protection tel que spécifié et décrit pour la catégorie d'âge « Moins 18 » – Se référer à la Règle 202.4 – Hockey junior – Règles spécifiques d'équipement.

Les joueurs qui ne portent pas la protection mentionnée ne sont pas autorisés à participer à un match.

## 202.4. PROTÈGE DENTS – HOCKEY JUNIOR MASCULIN CATÉGORIE D'ÂGE "MOINS 18"

Il est fortement recommandé à tous les joueurs de la catégorie d'âge « Moins 18 » de porter un protège-dents, de préférence sur mesure. Il n'y a aucune obligation de le porter lorsqu'ils portent une protection faciale complète (visière complète ou grille).

⑨ Règle 9.13 – Protège dents.

Le protège-dents est conçu pour protéger les dents et les mâchoires des impacts et peut également servir à réduire le risque de commotions cérébrales.

Il est recommandé de porter ce protège-dents de manière conforme tout moment quand le joueur est sur la glace.

## 202.5. CASQUE / PROTECTION DES OREILLES – HOCKEY JUNIOR MASCULIN CATÉGORIE D'ÂGE "MOINS 20"

Les joueurs doivent porter les protections des oreilles, fixées à leur casque.



# HOCKEY JUNIOR

## 202.6. CASQUE / PROTECTION DES OREILLES – HOCKEY JUNIOR MASCULIN CATÉGORIE D'ÂGE "MOINS 18"

Les joueurs doivent porter les protections des oreilles, fixées à leur casque.

## 202.7. PROCÉDURE – PROTECTION ÉQUIPEMENT NON CONFORME

Les officiels de match sur la glace réagiront de manière appropriée si un joueur sur la glace ne porte pas son équipement de protection conformément aux règles (par exemple, visière relevée, protection faciale mal fixée, protection des oreilles enlevée, etc.).

Les officiels de match sur la glace réagiront de manière appropriée lorsqu'un joueur qui doit porter un protège-dents ne le porte manifestement pas sur la glace. Les officiels de match conduiront alors le joueur fautif au banc des joueurs approprié et donneront un avertissement à l'équipe par l'intermédiaire du coach. Les officiels de match doivent également informer, au même moment, l'autre équipe et l'avertir également.

Les deux équipes sont maintenant averties que les joueurs doivent porter correctement l'équipement de protection.

Le prochain joueur qui ne porte pas l'équipement de protection conformément à la règle sera pénalisé d'une pénalité de méconduite de dix minutes (10').

ANNEXE - I

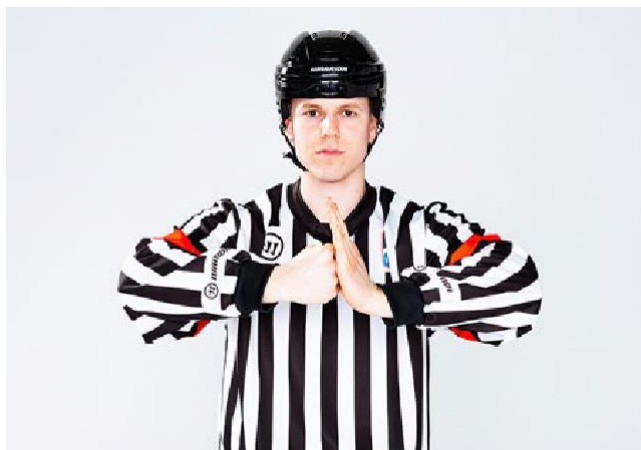
# GESTES DES ARBITRES

# GESTES DES ARBITRES



## RÈGLE 24 – TIR DE PÉNALITÉ

Les deux bras croisés au-dessus de la tête.



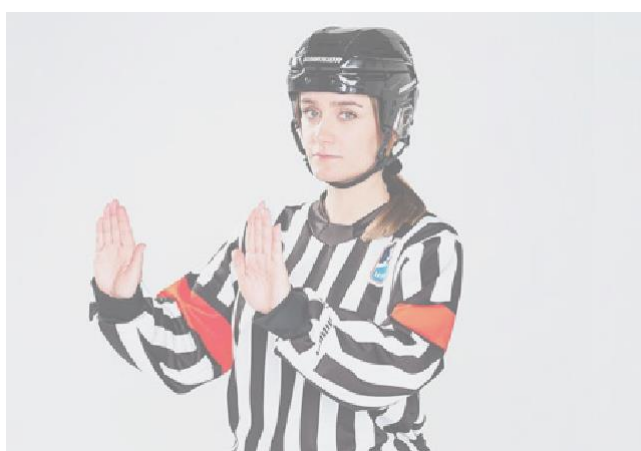
## RÈGLE 41 – CHARGE CONTRE LA BANDE

Frapper le poing fermé d'une main dans la paume ouverte de la main opposée, devant la poitrine.



## RÈGLE 42 – CHARGE INCORRECTE

Faire une rotation des poings serrés autour de l'un l'autre devant la poitrine.



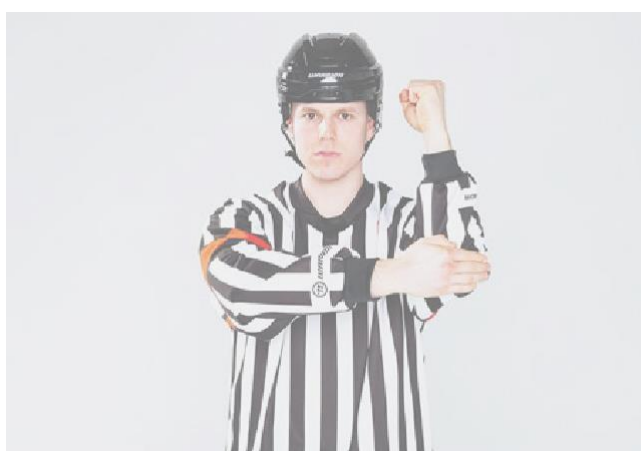
## RÈGLE 43 – CHARGE PAR DERRIÈRE

Un mouvement vers l'avant des deux bras, avec les paumes des mains ouvertes et tournées vers l'extérieur du corps, complètement étendus de la poitrine au niveau des épaules.



## RÈGLE 44 – COUPAGE

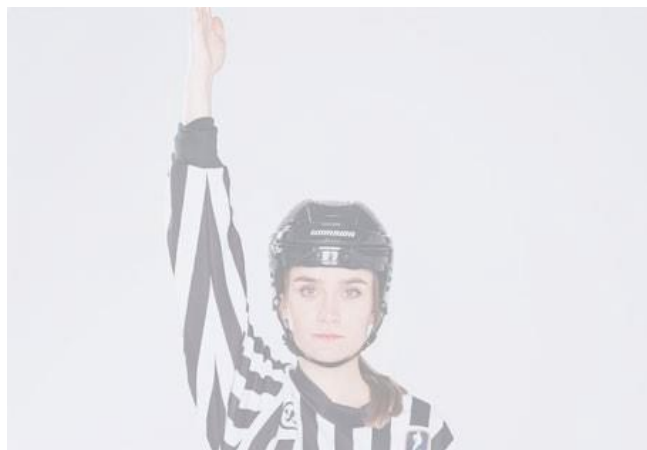
Frapper la jambe avec l'une ou l'autre main derrière le genou, en gardant les deux patins sur la glace.



## RÈGLE 45 – COUP DE COUDE

Taper le coude avec la main opposée.

# GESTES DES ARBITRES



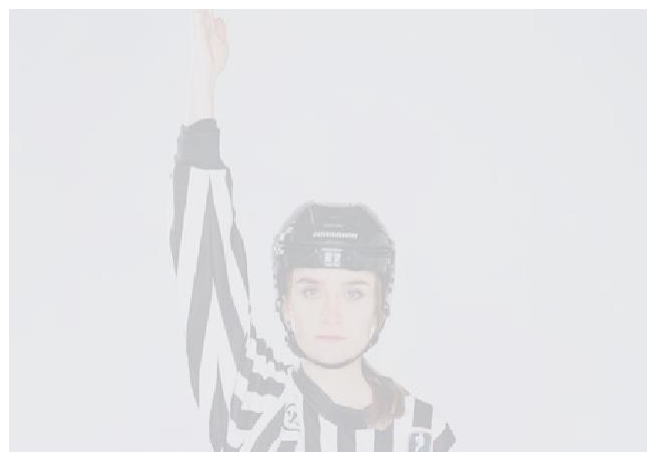
## RÈGLE 47 – COUP DE TÊTE

Pas de geste.



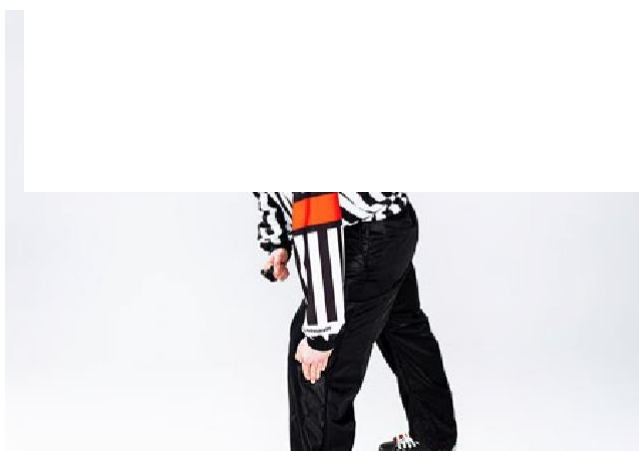
## RÈGLE 48 - CHARGE ILLÉGALE CONTRE LA TÊTE OU LE COU

Tapotement à plat (paume ouverte) de main non porteuse du sifflet sur le côté de la tête.



## RÈGLE 49 – COUP DE PIED

Pas de signe



## RÈGLE 50 – COUP DE GENOU

Taper le genou avec la paume de la main, en gardant les deux patins sur la glace.



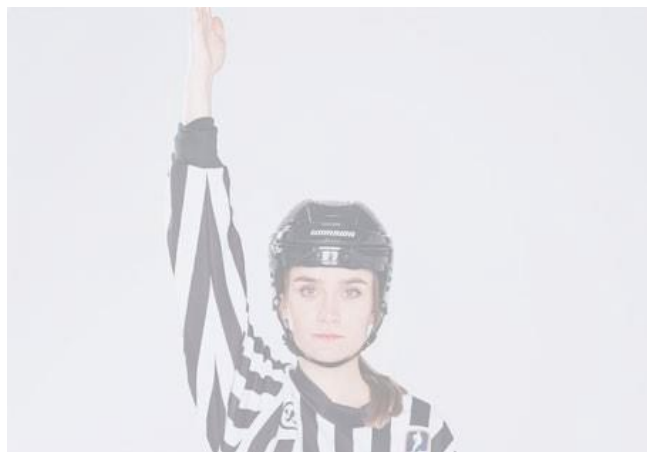
## RÈGLE 51 - DURETÉ / BAGARRE

Poing serré et bras en extension vers l'EXTÉRIEUR sur le côté du corps.

## RÈGLE 52 – SLEW -FOOTING

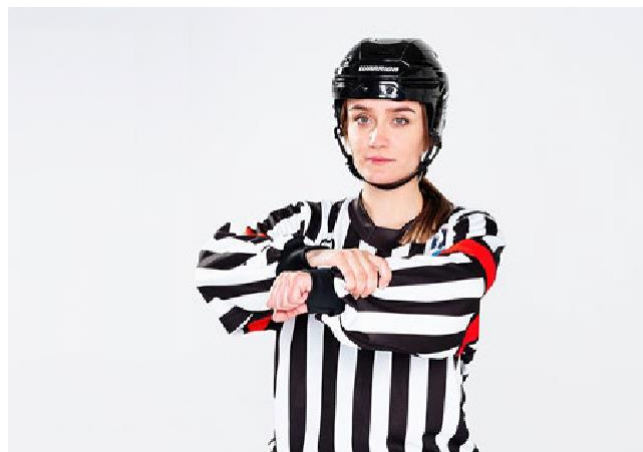
Pas de geste.

# GESTES DES ARBITRES



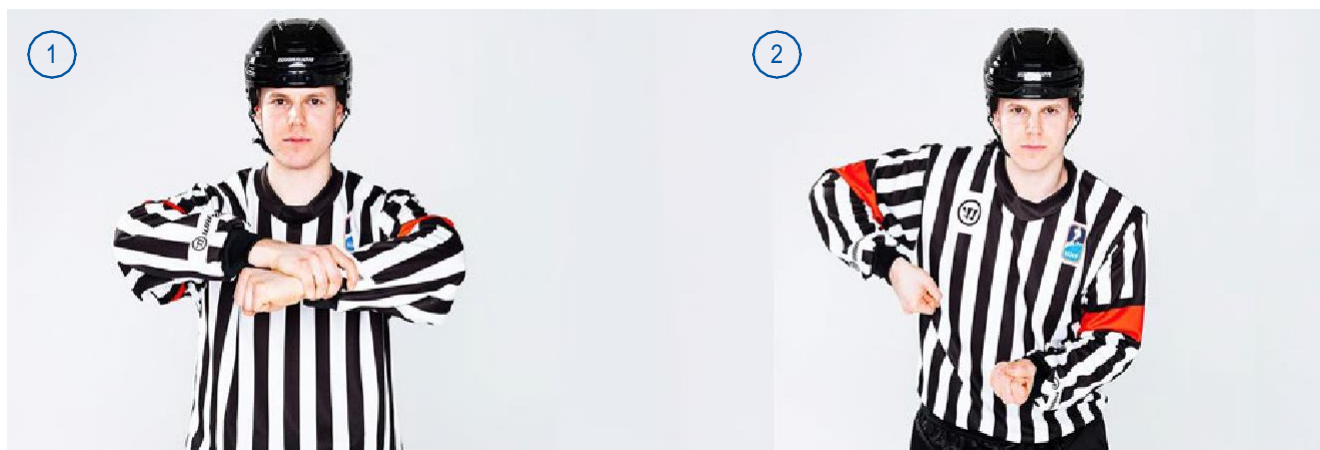
## RÈGLE 53 – JET D'ÉQUIPEMENT

Pas de geste.



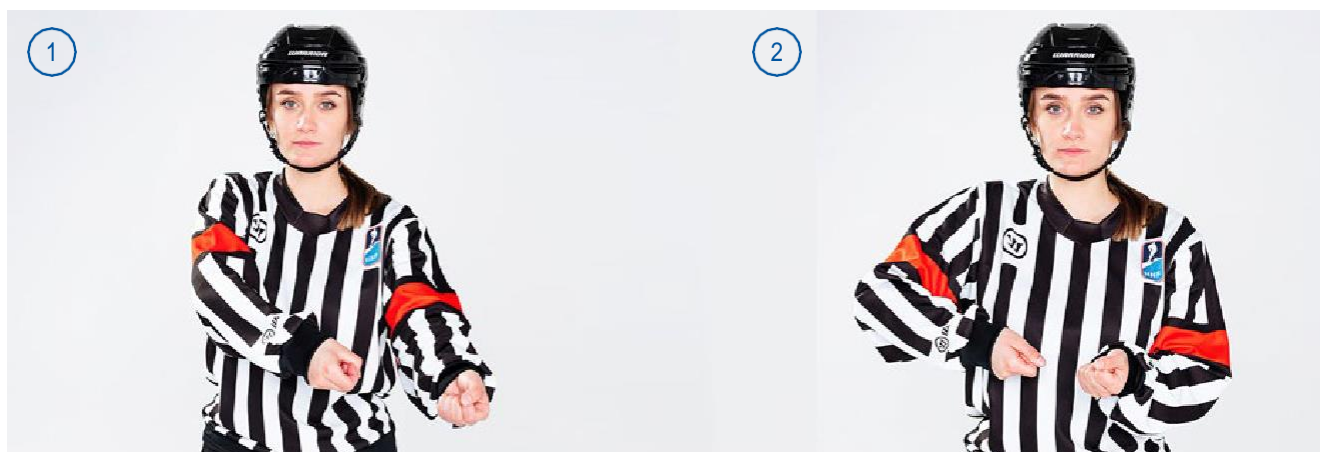
## RÈGLE 54 – RETENIR

Attraper le poignet avec la main opposée devant la poitrine.



## RÈGLE 54 – RETENIR LA CROSSE OLDING (DEUX GESTES)

Geste en deux mouvements combinant le geste de retenir suivi par un geste indiquant que vous tenez une crosse de façon normale avec les deux mains.



## RÈGLE 55 – HACCROCHER (GESTES EN DEUX ETAPES)

Mouvement de tiraillement avec les deux bras comme si on tirait vers son torse quelque chose devant soi.

# GESTES DES ARBITRES



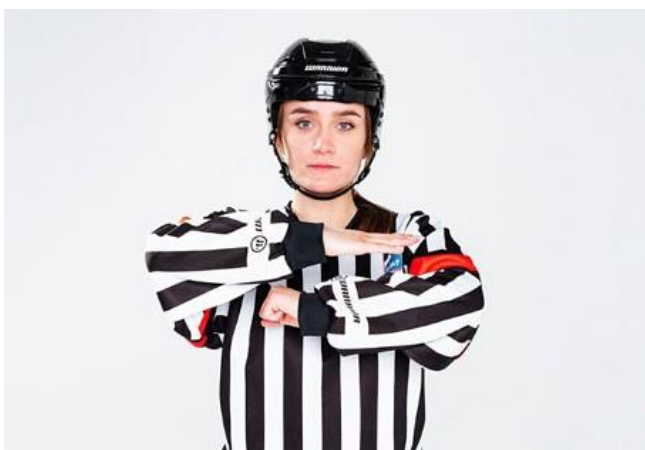
## RÈGLE 56 – OBSTRUCTION

Croiser les bras en position statique devant la poitrine pour former un "X"



## RÈGLE 57 – FAIRE TRÉBUCHER

Frapper la jambe avec la main sous le niveau du genou, en gardant les patins sur la glace.



## RÈGLE 58 – PIQUER AVEC LE BOUT DE LA CROSSE

Déplacer l'avant-bras, poing fermé, sous l'avant-bras de l'autre main tenue paume en bas.



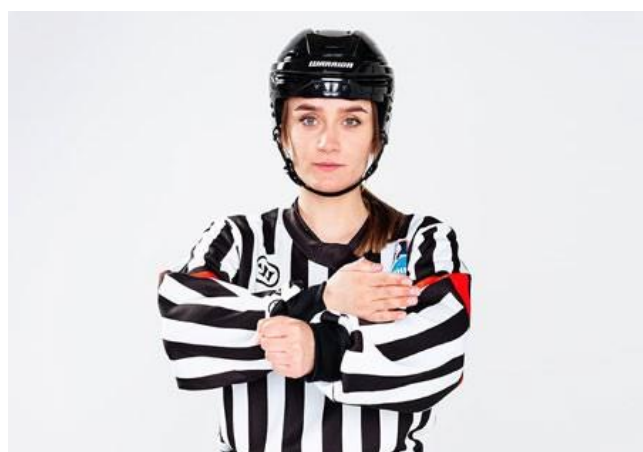
## RÈGLE 59 – CROSS-CHECKING

Un mouvement des bras vers l'avant avec les poings serrés, extension de la poitrine vers l'avant.



## RÈGLE 60 – CROSSE HAUTE

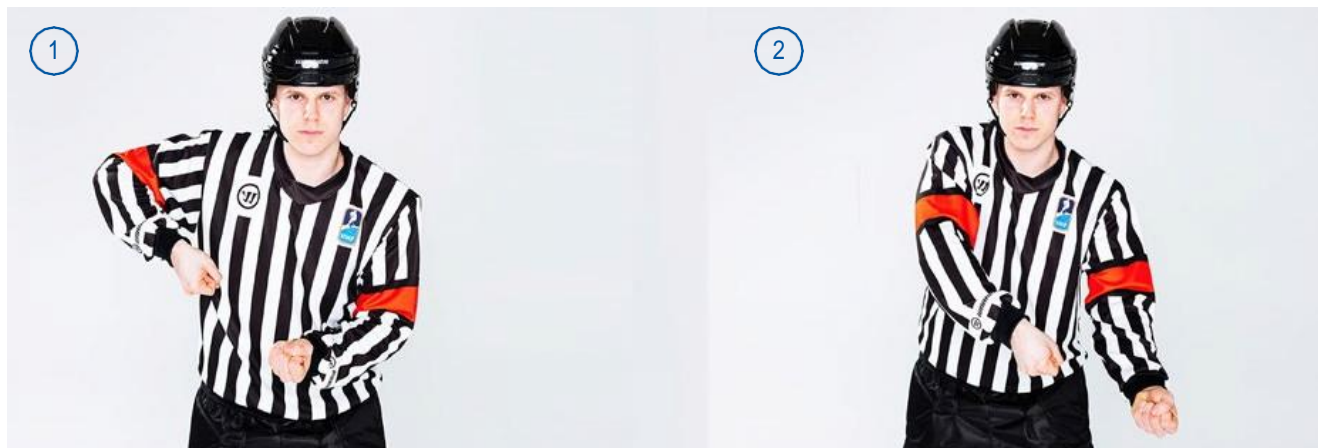
Tenir les poings serrés, l'un légèrement au-dessus de l'autre (comme si on tenait une crosse) à la hauteur du front



## RÈGLE 61 – COUP DE CROSSE

Un mouvement de coupage avec le tranchant de la main sur le bras opposé.

# GESTES DES ARBITRES



## RÈGLE 62 – PIQUAGE (GESTE EN DEUX ÉTAPES)

Mouvement de piquage avec les deux mains jaillissant rapidement devant corps et ensuite les mains tombent sur le côté du corps (essentiellement le contraire du signal d'accrochage - loin du corps plutôt que vers le corps).



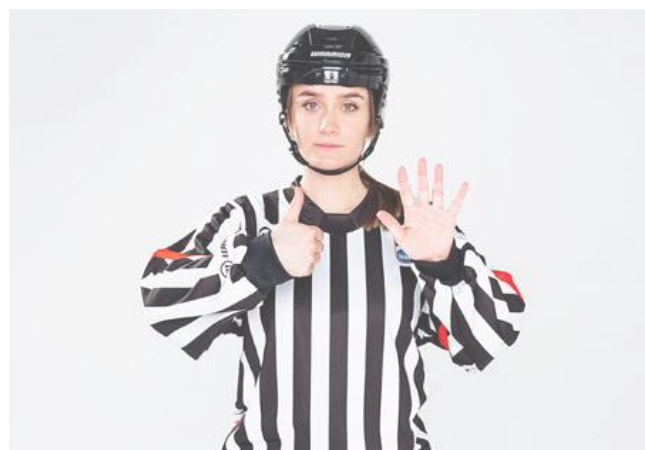
## RÈGLE 63 – RETARD DE JEU

Un mouvement de déplacement dans lequel la main plate glisse vers le haut de la main inférieure à partir du centre du corps.



## RÈGLE 64 – PLONGEON / EXAGÉRATION

Les deux mains sur les hanches, plus le fait de pointer deux (2) doigts comme il convient.



## RÈGLE 74 – SURNOMBRE

Indiquer avec six (6) doigts, une main ouverte, devant la poitrine



## RÈGLE 75 – ATTITUDE ANTISPORTIVE

Les deux mains sur les hanches, plus le fait de pointer deux (2) doigts comme il convient.

# GESTES DES ARBITRES



## RÈGLE 76 – AVERTISSEMENT À L'INFRACTION À L'ENGAGEMENT

Un bras plié avec la paume ouverte du côté de l'équipe qui a occasionné l'infraction à l'engagement.



## RÈGLE 78 – PUCK DANS LE BUT

Un signal avec la main tendue dirigée vers le but dans lequel le puck est rentré légalement.



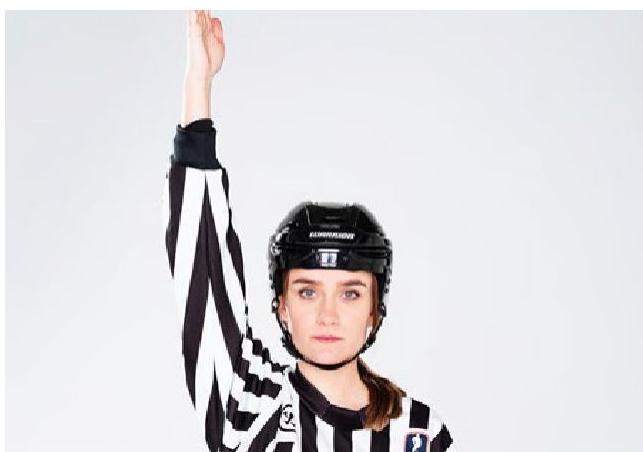
## RÈGLE 79 – PASSE À LA MAIN

Avec la paume de main ouverte et face vers l'avant, un ou deux mouvements de poussée vers l'avant du corps pour indiquer que le puck a été propulsé par la main.



## RÈGLE 80 – CROSSE HAUTE

Tenir les deux poings fermés, l'un légèrement au-dessus de l'autre (comme pour tenir une crosse) à la hauteur du front.



## RÈGLE 81 – SIGNAL DÉGAGEMENT INTERDIT

Le LP arrière signale une possibilité de dégagement interdit en levant le bras à la verticale au-dessus de la tête. Le bras doit rester levé jusqu'à ce que le LP avant siffle pour indiquer un dégagements interdit ou fait un geste d'annulation.

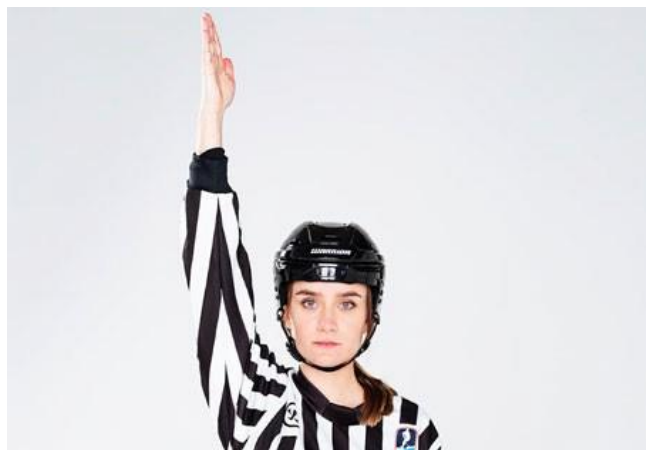


## RÈGLE 81 – IDÉGAGEMENT INTERDIT

Dès que le dégagement interdit a été appelé, le LP arrière devra se mettre en marche arrière à proximité de la ligne bleue et croiser ses bras en travers de son torse pour ensuite indiquer le point d'engagement choisi par l'équipe non fautive.



# GESTES DES ARBITRES



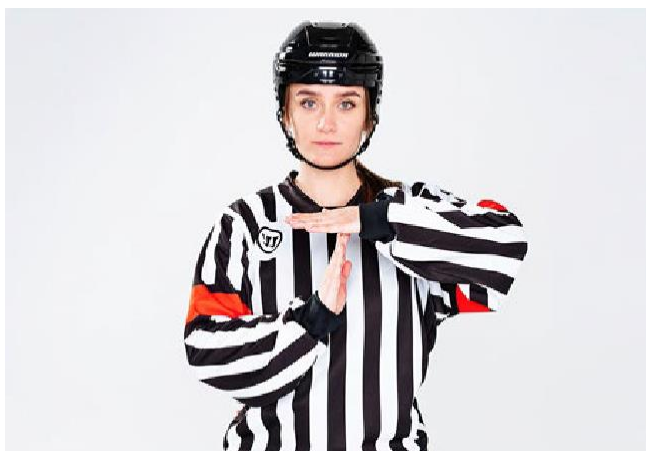
## RÈGLE 83 – HORS JEU DIFFÉRÉ

Le bras non porteur du sifflet tendu verticalement, avec la main plate tendue. Pour annuler un hors-jeu différé, le juge de lignes doit baisser le bras sur le côté.



## RÈGLE 83 – HORS JEU APPELÉ

Arrêter le jeu en donnant un coup de sifflet et tendre le bras horizontalement en pointant devant la ligne bleue avec le bras non porteur du sifflet



## RÈGLE 87 – TEMPS MORT

Utilisation des deux mains en forme de « T » en face du torse.



## RÈGLE 101.1 – HOCKEY FÉMININ – CHARGE ILLÉGALE

La paume de la main non porteuse du sifflet est amenée en travers du corps et placée sur l'épaule opposé.

## RÈGLES DIVERSES – GESTE D'ANNULATION DU LP



Un mouvement de balayage latéral. Tendez les deux bras vers l'extérieur, au niveau des épaules, paumes vers le bas. Indique l'absence de hors-jeu, de dégagement interdit, etc.

## RÈGLES DIVERSES – GESTE D'ANNULATION DE L'ARBITRE



Un mouvement de balayage latéral. Tendez les deux bras vers l'extérieur, au niveau des épaules, paumes vers le bas. Indication de : pas de but, pas de passe à la main, pas de crosse haute, etc.

ANNEXE – II

# DÉFINITION, TERMINOLOGIE & VOCABULAIRE

# DÉFINITION, TERMINOLOGIE ET VOCBULAIRE

Altercation	Toutes interactions physiques entre deux joueurs ou plus d'équipes opposées résultant en l'appel d'une ou plusieurs pénalités. Une altercation a généralement lieu lors d'un arrêt de jeu (pas durant une phase normale de jeu) et comprend le rassemblement de deux ou plusieurs joueurs opposés et demande l'intervention des officiels de jeu pour séparer les joueurs.
Joueur à l'attaque	Le joueur dont l'équipe a la possession du puck et se dirige vers le but adverse. Tous les joueurs dans leur zone offensive sont également considérés comme « joueur à l'attaque ».
Zone d'attaque	La zone d'attaque d'une équipe se situe entre la ligne bleue la plus proche du but adverse et la bande en arrière de ce même but.
Charge en angle mort	A Un joueur en possession et/ou en contrôle du puck a l'obligation d'être conscient qu'il est susceptible de subir une mise en échec durant cette possession et/ou ce contrôle. Il doit cependant être conscient de leur environnement immédiat sur la glace et être prêt à subir un contact. Cependant, cet état de fait est limité et peut être justifié uniquement si la mise en échec faite par un adversaire est légale. On ne peut raisonnablement pas s'attendre à ce qu'un joueur dont la vision périphérique est restreinte soit conscient de ce qui se passe sur la glace. Un joueur se préparant à mettre en échec un adversaire en possession et/ou en contrôle du puck doit tout mettre en œuvre afin de délivrer cette mise en échec de façon légale et dans le bon timing. Il doit également s'assurer qu'il délivre une mise en échec d'une telle façon que son adversaire a une possibilité raisonnable d'être conscient de l'imminence du contact dans son champ de vision périphérique et peut ainsi se préparer à un tel contact. Un joueur délivrant une mise en échec à un adversaire en dehors de son champ de vision périphérique, appelé charge en angle mort, n'est pas considéré comme étant une mise en échec conforme et doit être sanctionné selon l'arbitre.
Mise en échec (charge)	Une mise en échec légale est celle au cours de laquelle un joueur charge un adversaire qui est en possession du puck et faisant usage de la hanche ou du corps de face, en diagonal de face ou droit depuis le côté. Une mise en échec légitime doit être faite dans le but de « séparer » un adversaire du puck, uniquement avec le haut du corps (hanches et épaules) et doit être au-dessus du niveau des genoux et en dessous du niveau des épaules d'un adversaire.
Contact corporel	Contacts qui surviennent durant une possession normale du puck, à condition qu'il n'y ait pas eu de contact manifeste avec la hanche, l'épaule ou le bras pour forcer physiquement l'adversaire à perdre le puck.
Échappée	Situation durant laquelle un joueur est en contrôle du puck ou qui aurait pu prendre la possession et le contrôle du puck, avec aucune opposition autre que le gardien entre le joueur et le but adverse, et une opportunité raisonnable de marquer un but.
Changement de possession	Les rebonds sur les jambières de gardien ou une autre pièce d'équipement ne peuvent être considérés comme une perte de contrôle du puck ou une fin d'action de la part d'une équipe lors de l'application de la règle 15 – Appels de pénalités.
Coach	Un coach est la personne dirige et guide le jeu de son équipe. Avec le manager d'équipe, ils sont responsables de la conduite de leurs joueurs, avant, durant et après un match.

# DÉFINITION, TERMINOLOGIE ET VOCBULAIRE

Pénalité coïncidente	Une Pénalité de type égale (ex : mineure ou majeure) infligée durant le même arrêt de jeu et pour laquelle aucune équipe n'est réduite en nombre de joueur sur la glace. Une pénalité coïncidente ne cause jamais une infériorité numérique à une équipe suite une fin de pénalité causée par un but.
Contact compétitif	Contact corporel entre deux ou plusieurs joueurs qui sont dans l'environnement immédiat du puck et qui tentent de gagner la possession du puck. Ses joueurs ont la permission de se pousser et de s'appuyer les uns contre les autres tant que l'objectif est de prendre possession du puck
Achèvement du jeu	L'achèvement du jeu d'une équipe en possession du puck signifie que le puck doit être passé sous le contrôle des joueurs adverses ou de gardien ou que le puck a été gelé. Cela ne signifie pas un rebond ou une déviation sur le gardien de but, le but ou la bande, ou tout contact avec le corps, la crosse ou l'équipement d'un joueur adverse.
Contrôle du puck	L'action manipuler le puck avec la crosse, la main ou le pied. Le contrôle du puck n'est pas perdu lorsque celui entre en contact avec un adversaire, la bande ou le filet, à condition que le joueur qui le contrôle continue de manipuler le puck. Le contrôle signifie la possession prolongée du puck.
Territoire	Les territoires de but marqués sur la glace devant chaque but sont faits pour protéger les gardiens des obstructions faites par les joueurs à l'attaque.
Zone de défense	La zone de défense d'une équipe est la zone entre sa ligne bleue et la bande en arrière de sa ligne de but.
Déviation du puck	Quand le puck est détourné de sa trajectoire prévue, souvent par accident. Une déviation peut être sur une crosse, un corps, le but, la bande ou les protections en verre – Voir aussi Diriger le puck. Hors-jeu différé
Hors-jeu différé	Une situation dans laquelle un joueur a précédé le puck en traversant la ligne bleue d'attaque, mais l'équipe à la défense a pris possession du puck et qu'elle est en position pour emmener le puck hors de sa zone de défense sans aucun retard causé ou contact par un joueur à l'attaque.
Diriger le puck	L'acte de bouger ou positionner volontairement son corps, ses patins, sa crosse pour changer le mouvement du puck du puck dans une direction souhaitée.
Mise en jeu (engagement)	La « mise en jeu » est une action par laquelle un officiel sur la glace laisse tomber le puck entre les crosses de deux joueurs adverses afin de commencer le jeu. La procédure de « mise en jeu » commence lorsque l'officiel sur la glace a indiqué la position correcte et que les officiels sont en position. La « mise en jeu » commence par le jet du puck.
Action de jeu	Jeu durant lequel le chronomètre tourne.
Match de suspension	Quand un joueur, un coach ou un manager d'équipe reçoit un match de(s) suspension(s), Ils ne doivent pas être qualifiables pour le(s) match (s) suivant (s) jusqu'à ce que l'autorité compétente ait pris une décision définitive.
Gardien de but	Le gardien de but est désigné par l'équipe et a la permission de porter un équipement spécial, pour se protéger et des privilèges pour joueur le puck the puck.

# DÉFINITION, TERMINOLOGIE ET VOCABULAIRE

Talon de crosse	Le point où le manche du crosse et le bas de la palette se rejoignent.
Blessure	Il n'est pas nécessaire que le sang soit visible pour considérer qu'il s'agit d'une blessure. L'écoulement du sang n'est pas le seul facteur déterminant. Par exemple, une blessure causée par un coup de crosse au visage peut présenter l'une des caractéristiques suivantes : des contusions sévères, des abrasions, une zébrure, une coupure de la peau ou des dommages aux dents suite à une crosse haute.
Charge à retardement	Une charge à retardement constitue une mise en danger inconsidérée d'un joueur qui n'a plus le contrôle ou la possession du puck. Tout joueur qui est en train d'abandonner ou de perdre le contrôle ou la possession du puck est sujet à une mise en échec tant que l'agresseur se trouve à proximité immédiate du joueur avec le puck. Si l'agresseur doit se déplacer vers le joueur et qu'il entre en contact avec force, il risque de transformer une mise en échec en une charge à retardement en raison de la position vulnérable de l'adversaire et du degré de force de la frappe.
Procédure de changement de ligne	Le changement de joueur durant un arrêt de jeu.
Zone neutre	La partie centrale de la surface de jeu entre les deux lignes bleues. (Ni zone d'attaque ni zone de défense).
Force numérique	La force numérique est affectée lorsqu'une équipe a moins de 5 joueurs sur la glace et un gardien suite à une ou plusieurs pénalités qui sont en cours.
Officiels hors glace	Les officiels hors glace sont ceux qui sont désignés pour aider au déroulement du match et peuvent comprendre le marqueur officiel, le chronomètre du match, le chronomètre des pénalités, les préposés au banc des pénalités (et les deux juges de buts, le cas échéant). L'arbitre exerce une supervision générale du match et un contrôle total sur les officiels de jeu. En cas de litige, la décision de l'arbitre est définitive.
Officiels sur la glace	Les officiels sur la glace sont les personnes désignées responsables de l'arbitrage du match, ils se trouvent sur la glace. L'arbitre ou les arbitres et les juges de lignes.
Pénalité	Une pénalité est le résultat d'une infraction aux règles par un joueur ou un membre du personnel de l'équipe. Elle implique généralement l'exclusion du jeu du joueur ou du personnel de l'équipe fautif pour une période de temps déterminée. Si la pénalité est infligée à l'équipe en possession et en contrôle du puck, le coup de sifflet est immédiat. Si la pénalité n'est pas infligée à l'équipe en possession du puck, l'arbitre indique une pénalité différée et ne siffle pas jusqu'à ce que l'équipe fautive prenne possession et contrôle du puck. Dans certains cas, la pénalité peut être l'attribution d'un "tir de pénalité" ou l'attribution d'un but.
Surface de jeu	La zone tridimensionnel de la surface glacée délimitée par les bandes et les vitres de protection mais non limité par la hauteur des bandes et des vitres de protection.
Possession du puck	Le dernier joueur à toucher physiquement le puck avec sa crosse ou son corps sera considéré comme étant en possession du puck. Un joueur peut avoir la possession du puck sans contrôle, mais il ne peut pas avoir le contrôle du puck sans possession.

# DÉFINITION, TERMINOLOGIE ET VOCABULAIRE

Autorités compétentes	Les « autorités compétentes » se réfèrent spécifiquement à l'organe disciplinaire de l'IIHF ayant compétence pour appliquer les présentes règles de jeu à l'affaire en question, comme indiqué et conformément aux statuts et règlements de l'IIHF, au code disciplinaire de l'IIHF et aux autres règles pertinentes.
Équipement de protection	L'équipement porté par les joueurs dans le seul but d'assurer leur sécurité et de les protéger des blessures. Tout équipement doit être fabriqué pour le hockey sur glace et être porté de la manière prévue.
Mise en danger d'autrui	Toute action qui met en danger un adversaire. Une faute consistant en des actes qui créent un risque substantiel de blessure physique grave pour une autre personne. Il n'est pas nécessaire que la personne accusée ait eu l'intention de causer un préjudice réel ou potentiel, mais elle doit avoir agi d'une manière qui témoigne d'un mépris des conséquences prévisibles de ses actes.
Infériorité numérique	Le terme « Infériorité numérique » signifie qu'une équipe est en dessous de la « force numérique » de ses adversaires sur la glace.
Gardien de but remplaçant	Le gardien de but remplaçant est désigné sur la feuille de match officielle mais ne participe pas au match. Le remplaçant doit être entièrement habillé et équipé et prêt à jouer. Un gardien de but remplaçant ne peut participer au match qu'en tant que gardien de but.
Personnel d'équipe / Officiel d'équipe	Le personnel de l'équipe est constitué de toutes les personnes non joueuses qui ne sont pas en uniforme sur le banc des joueurs. L'une de ces personnes doit être désignée comme l'entraîneur principal. Un joueur ou un gardien de but inscrit sur la liste qui ne peut pas jouer, sauf en cas de suspension, peut se trouver sur le banc des joueurs sans être considéré comme un membre de l'équipe s'il porte le maillot de l'équipe et tous les équipements de protection requis de la tête et du visage.
Avantage territorial	Toute décision qui rapproche une « mise en jeu » de la zone défensive est prise pour s'assurer qu'il n'y a pas d'avantage territorial pour l'équipe fautive.
Torse	Dans le cas d'un joueur perdant son maillot au cours d'une altercation, on entend par torse la partie supérieure du corps du joueur. Si un joueur a toujours un bras dans la manche de son maillot et que l'ouverture du col est toujours autour de son cou, le maillot n'est pas considéré comme étant complètement hors du torse. Cependant, si les deux bras sont retirés des manches et que le maillot pend autour du cou du joueur, il est considéré comme complètement retiré du torse. Si un joueur a les deux bras à travers les manches mais que sa tête ne passe pas par l'ouverture du cou, le maillot sera également considéré comme complètement retiré de son torse.
Position vulnérable	Un joueur est considéré comme étant en position vulnérable lorsqu'il n'a plus le contrôle ou la possession du puck et qu'il n'est pas conscient d'un coup imminent ou qu'il n'est pas préparé à ce coup. Une mise en échec d'un adversaire vulnérable est automatiquement considérée comme une faute, même si cette mise en échec serait considérée comme légale pour un adversaire non vulnérable.

ANNEXE – III

# ÉQUIPEMENT DE HOCKEY SUR GLACE

# ÉQUIPEMENT DE HOCKEY SUR GLACE



CASQUE & MASQUE



PROTÈGE-COU



PROTECTION DU CORPS & DES BRAS (PLASTRON)



GANT DE BLOCAGE (PLATEAU)



CULOTTES



GANT D'ATTRAPE (MITAINE)



CROSSE



JAMBIÈRES (BOTTES)



PATINS



# ÉQUIPEMENT DE HOCKEY SUR GLACE



CASQUE & PROTECTION FACIALE



PROTÈGE COU



PROTECTION DU CORPS (EPAULIÈRES)



COUDIÈRES



GANT



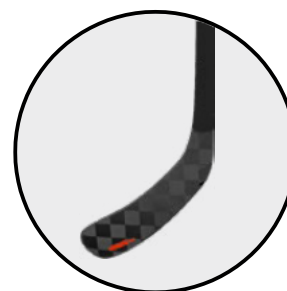
CULOTTE



PATINS



JAMBIÈRES



CROSSE

# ÉQUIPEMENT DE HOCKEY SUR GLACE

CASQUE ET MASQUE DE GARDIEN DE BUT

→ RÈGLE 11.8



CASQUE ET PROTECTION FACIALE DE JOUEUR

→ RÈGLE 9.6 & 9.7



DEMI-VISIÈRE DE PROTECTION

GRILLE DE PROTECTION

VISIÈRE INTÉGRALE

# ÉQUIPEMENT DE HOCKEY SUR GLACE

PROTECTION DU CORPS ET DES BRAS DE GARDIEN

→ RÈGLE 11.3



PROTÈGE COU

→ RÈGLE 9.12

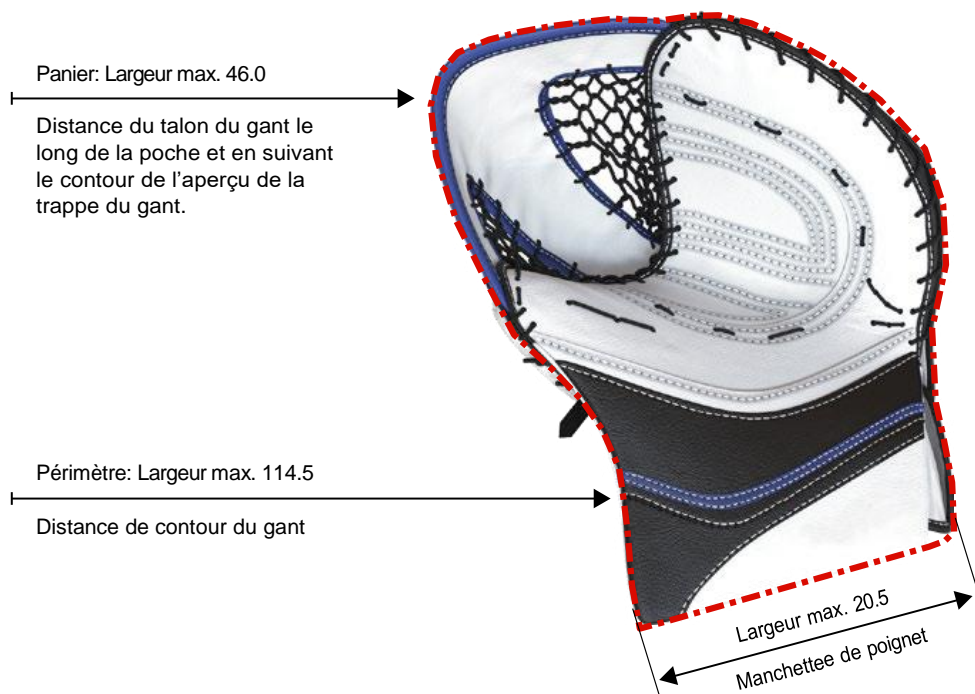


TOUTES LES MESURES EN CM

# ÉQUIPEMENT DE HOCKEY SUR GLACE

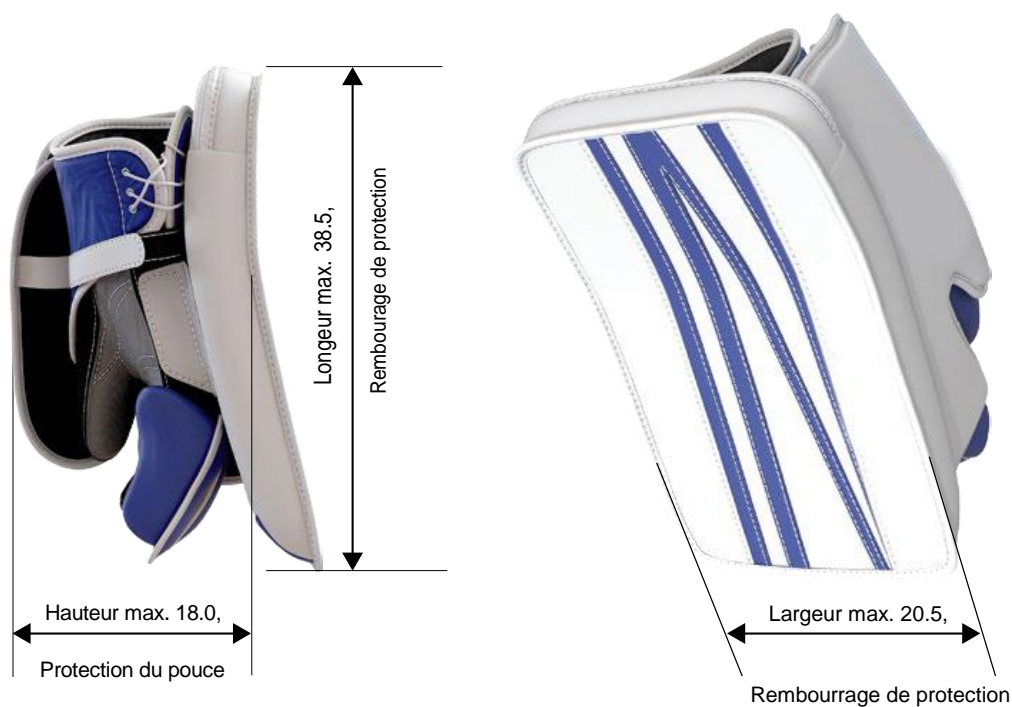
## GANT D'ATTRAPE DE GARDIEN (MITAINE)

→ RÈGLE 11.6



## GANT DE BLOCAGE DE GARDIEN (PLATEAU)

→ RÈGLE 11.7



TOUTES LES MESURES EN CM

# ÉQUIPEMENT DE HOCKEY SUR GLACE

CULOTTE DE GARDIEN

→ RÈGLE 11.4



GENOUILLÈRES DE GARDIEN

→ RÈGLE 11.5

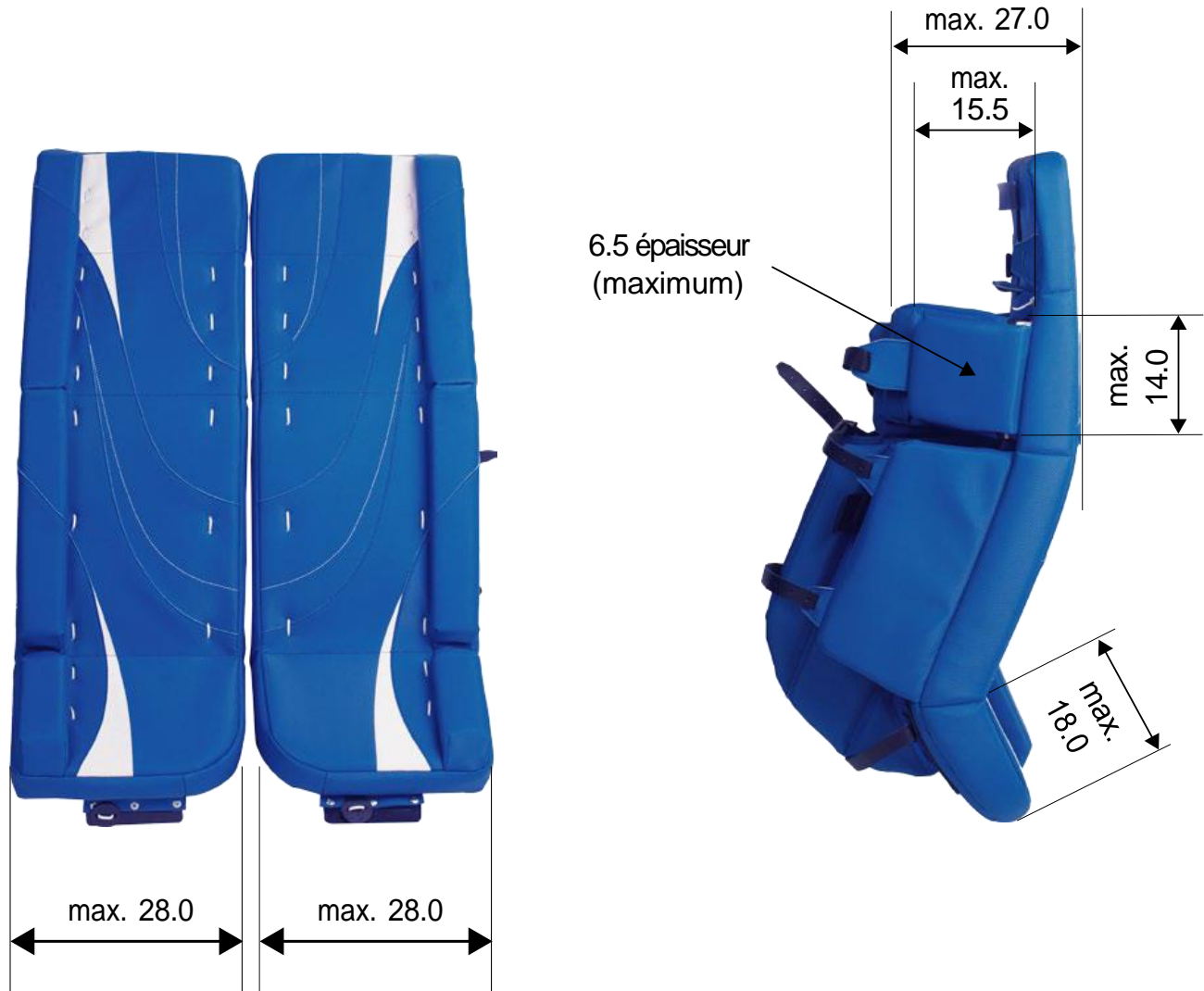


TOUTES LES MESURES EN CM

# ÉQUIPEMENT DE HOCKEY SUR GLACE

JAMBIÈRES DE GARDIEN (BOTTES)

→ RÈGLE 11.2



PATINS DE GARDIEN ET DE JOUEUR

→ RÈGLE 9.10, 9.11



PATINS DE GARDIEN



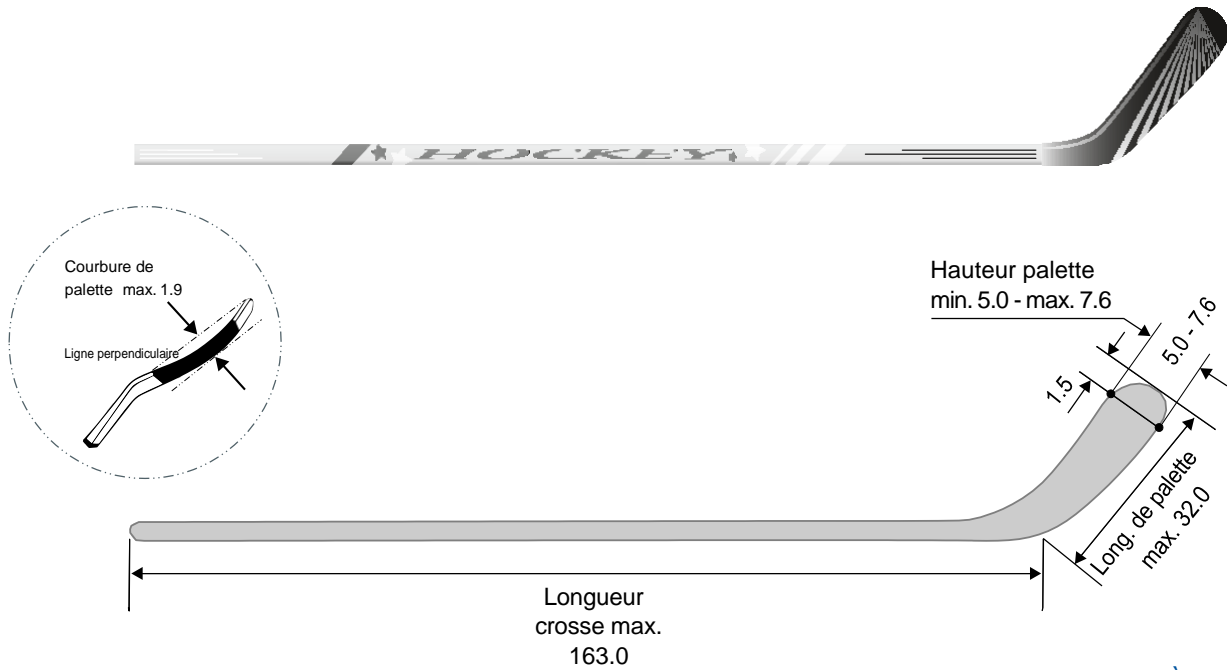
PATINS DE JOUEUR

TOUTES LES MESURES EN CM

# ÉQUIPEMENT DE HOCKEY SUR GLACE

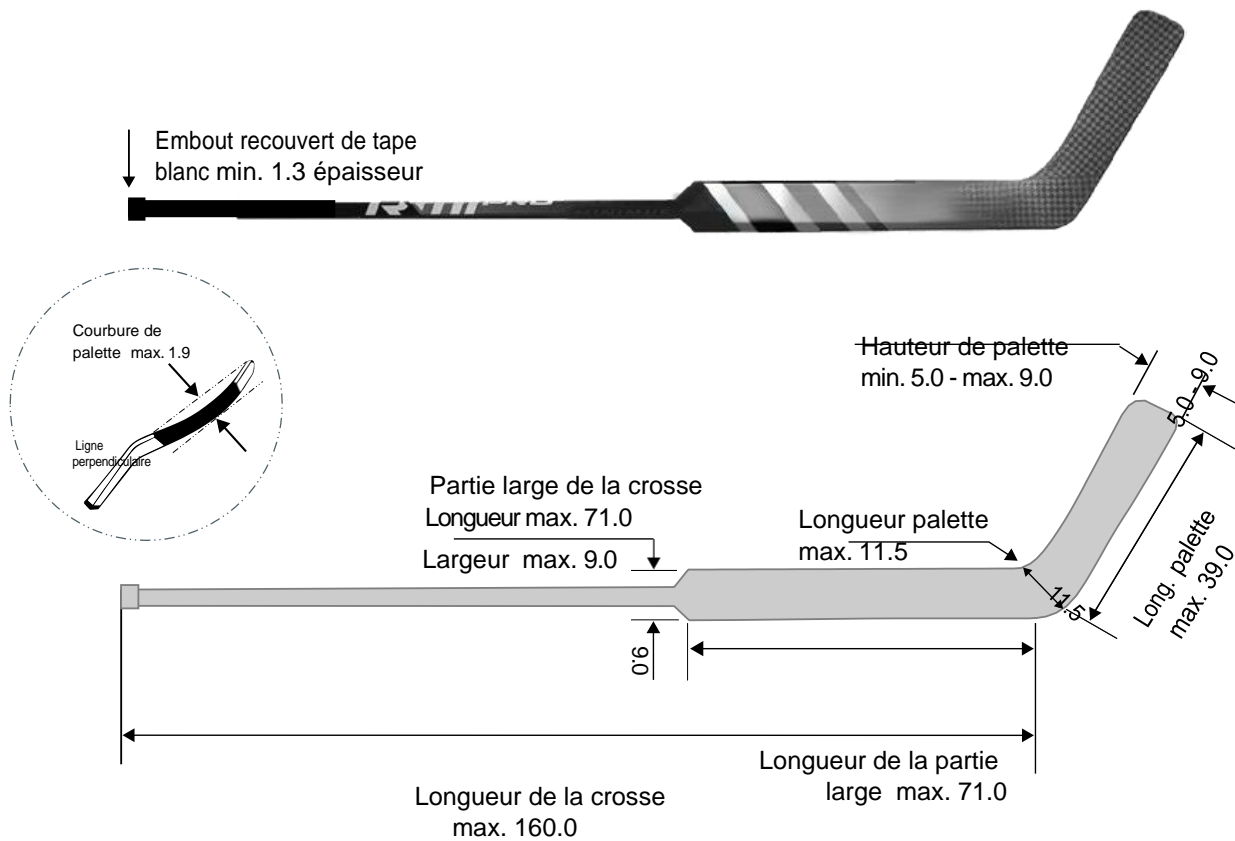
## CROSSE DE JOUEUR

→ RÈGLE 10.1



## CROSSE DE GARDIEN

→ RÈGLE 10.2

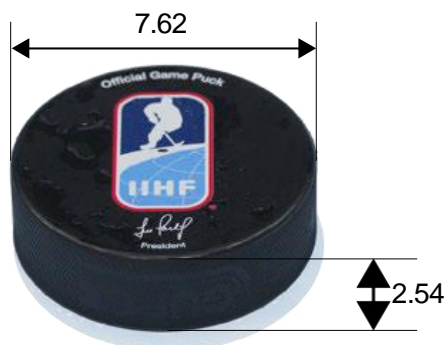


TOUTES LES MESURES EN CM

# ÉQUIPEMENT DE HOCKEY SUR GLACE

PUCK

→ RÈGLE 13





ANNEXE – IV

# APERÇU DES TABLEAUX

IV ANNEXE · APERÇU DES TABLEAUX

# APERÇU DES TABLEAUX

TABLEAU 1 · RÈGLE 15

Appel des pénalités - Résumé des pénalités contre les coaches et les officiels d'équipe

DESCRIPTION	RÈGLES
Frapper la bande ou la vitre de protection avec la crosse ou un objet	39.3(I), 75.3(II)
<b>Obstruction avec un adversaire lors d'une échappée</b>	56.6
Obstruction avec un adversaire ou le puck en cours de jeu	56.3
Obstruction avec un adversaire ou le puck quand le gardien est en dehors de la glace	56.7, 56.8
Interférence avec un officiel de jeu	39.3(III)
Quitter le banc de joueur en montant sur la glace avant la fin de période	70.5
Langage et gestuelle obscène	39.3(II), 39.5(II), (VIII), (IX), 75.3(III), 75.5(II), (III), (V)
Contact physique avec un officiel	40.7
Refus de commencer le jeu (Équipes dans les vestiaires)	73.1, 73.3
Refus de commencer le jeu (Équipes sur la glace)	73.1, 73.2
<b>Lancer une crosse sur la glace à un joueur qui a perdu ou cassé sa crosse</b>	10.3
Jet d'objet sur la glace (comportement anti sportif)	75.1, 75.3
Jet de crosse (échappé vers un but vide)	53.8
Jet de crosse (Zone de défense)	53.7

TABLEAU 2 · RÈGLE 16

Résumé des pénalités mineures

DESCRIPTION	RÈGLE	DESCRIPTION	RÈGLE
Agresseur	46.3, 46.4	Charge contre la bande	41.2
Crosse brisée	10.3	Charge incorrecte	42.2
Coupage	44.2	Fermer la main sur le puck	67.2
Couvrir le puck avec la main	67.2, al. 2 (II)	Charge avec la crosse	59.2

# APERÇU DES TABLEAUX

Retard de jeu	63.2	Coup de coude	45.2
---------------	------	---------------	------

TABLEAU 2 · RÈGLE 16

Résumé des pénalités mineures

DESCRIPTION	RÈGLE	DESCRIPTION	RÈGLE
Obstruction sur le gardien de but	69.2	Crosse haute	60.2
Retenir	54.2	Retenir la crosse	54.2
Accrocher	55.2	Charge illégale à la tête ou au cou	48.2
Équipement illégal	9.6, 12, 65.2	Crosse illégale	10.5, 10.6
Instigateur / Initiateur	46.3	Obstruction	56.2
Coup de genou	50.2	Quitter le banc des pénalités trop tôt	70.4
Quitter le territoire de but (Gardien de but)	27.6	Participer au jeu au-delà de la ligne rouge (gardien)	27.7
Dureté	51.2	Coup de crosse	61.2
Tirer le puck sur le gardien adverse	67.3 .3 al. 2 (III)	Jet d'équipement	53.2
Faire trébucher	57.2	Usage de la main lors d'un engagement	67.2, al. 3 (I)
Comportement anti sportif	75.2		

TABLE 3 · RÈGLE 17

Résumé des pénalités de banc mineur

DESCRIPTION	RÈGLE	DESCRIPTION	RÈGLE
Incorrection envers officiel	39.3	Retard de jeu	63.3
Substitution illégale volontaire	74.4	Violation d'un engagement	76.4, 76.6, 76.7
Substitution illégale	68.2	Obstruction depuis le banc de joueurs ou de pénalités	56.3
Interférence avec un officiel	39.3		
Quitter le banc à la fin d'un tiers	86.2, 86.8	Refus de commencer à jouer	73.2, 73.3
Monter sur la glace durant une période (Coach)	70.5	Jet d'objet sur la glace	75.3
Surnombre	70.4, 74.1, 74.2, 74.3	Comportement anti sportif	75.3
Mesure de crosse infondée	10.5, 10.6		

# APERÇU DES TABLEAUX

TABLEAU 4 · RÈGLE 18.3

Résumé des doubles pénalités mineures

DESCRIPTION	RÈGLE	DESCRIPTION	RÈGLE
Harponner avec le bout du manche (tentative)	58.2	Retard de jeu (Coach challenge)	38.8
Coup de tête (tentative)	47.2	Crosse haute (accidentel, blessure)	60.3
Piquage (tentative)	62.2		

TABLE 5 · RÈGLE 20

Résumé des pénalités majeurs (sans méconduite pour le match possible)

DESCRIPTION	RÈGLE	DESCRIPTION	RÈGLE
Bagarre (Défenseur-joueur ne voulant pas se battre)	46.6		

TABLE 6 · RÈGLE 20

Résumé des pénalités majeures donnant lieu à une pénalité de méconduite pour le match automatique

DESCRIPTION	RÈGLE	DESCRIPTION	RÈGLE
Harponnage avec le bout du manche	58.3	Charge par-derrière	43.3
Coupage	44.3	Charge avec la crosse	59.3
Action dangereuse	21.1	Volonté / continuer à se battre	46.1
Bagarre (Dangereux / sucker puncher)	46.5	Bagarres hors des périodes de jeu	46.9
GK qui utilise son gant de blocage pour frapper un adversaire (Roughing)	51.3	Coup de tête	47.3
Crosse haute	60.4	Accrocher	55.3
Charge illégale contre la tête	48.3	Coup de pied	49.3
Coup de genou	50.3	Coup de crosse	61.3
Slew-footing	52.2	Piquage	62.3
Lancer des pièces d'équipement	53.7		

# APERÇU DES TABLEAUX

TABLEAU 7 · RÈGLE 20

Résumé des pénalités majeures entraînant une méconduite pour le match selon le jugement de l'arbitre

DESCRIPTION	RÈGLE	DESCRIPTION	RÈGLE
Charge contre la bande	41.4	Charge incorrecte	42.4
Coup de coude	45.4	Obstruction	56.5
Trébucher	57.4		

TABLE 9 – RÈGLE 22

Résumé des pénalités de méconduite

DESCRIPTION	RÈGLES
Frapper la bande avec la crosse en contestation d'une décision arbitrale	39.2 (IV), 39.4 (IV),-(VII)
Frapper la bande ou la vitre de protection avec la crosse ou un objet	39.2 (IV), 39.4 (IV) &(VII)
Briser délibérément sa crosse ou refuser de soumettre sa crosse à la mesure	10.5, 10.6
Jeter délibérément n'importe quel équipement (crosse incluse) en dehors de l'aire de jeu g area	39.4 (VI), 75.4 (II)
Entrer ou rester dans le cercle des arbitres	39.4 (V)
Inciter un adversaire à encourir une pénalité	75.4 (III)
Interférer ou distraire un adversaire effectuant un tir de pénalité (Deuxième infraction)	24.4
Frapper ou tirer puck hors de portée d'un officiel	39.4 (II)
Quitter le banc pour protester	6.1
Refuser de changer une pièce d'équipement non réglementaire (après avertissement)	9.5
Faire usage d'un langage grossier et abusif	75.4 (I)
Propos abusifs envers un officiel	39.4 (I)

# APERÇU DES TABLEAUX

## TABLEAU 10 · RÈGLE 23

Résumé des pénalités de méconduite pour le match

DESCRIPTION	RÈGLES
Mordre un adversaire ou un spectateur	23.8
Charge contre la bande	41.4
Harponner avec le bout du manche	58.3
Charge incorrecte	42.4
Charge par derrière	43.3
Coupage	44.3
Continuer ou tenter de continuer une bagarre	46.1
Charge avec la crosse	59.3
Action dangereuse	21.1
Coup de coude	45.4
Combattant - Volonté de se battre et de continuer à se battre	46.1
Bagarre (Combattant dangereux – Coup par surprise”)	46.5
Bagarre en dehors de la surface de jeu	46.11
Bagarres en dehors des périodes de jeu	46.9
Premier ou deuxième joueur à quitter le banc des joueurs pendant ou pour commencer une bagarre	70.3
Premier à intervenir dans une altercation (troisième joueur impliqué)	46.7
Gardien de but qui utilise son gant de blocage pour frapper un adversaire (dureté excessive)	51.3
Coup de tête	47.3
Crosse haute	60.4
Accrocher	55.3
Charge illégale contre la tête	48.3
Obstruction	56.5
Interférer avec un spectateur ou le frapper	23.8
Coup de pied à un adversaire	49.3

# APERÇU DES TABLEAUX

TABLE 10 · RÈGLE 23

Résumé des pénalités de méconduite pour le match

DESCRIPTION	RÈGLES
Coup de genou	50.3
Quitter le banc des pénalités durant une altercation	39.5 (V), 70.4, 70.6
Langage ou gestes obscènes	39.5 (II)
Persiste à contester la décision d'un officiel	39.5 (I)
Maltraitance physique d'un officiel	39.5 (III), 40.1
Moqueries ou insultes racial ou propos à caractère sexuel	23.8
Enlever le maillot avant une altercation	46.13
Coup de crosse	61.3
Slew-footing	52.2
Piquage	62.3
Cracher, étaler du sang sur ou contre un adversaire ou un spectateur	23.8
Deuxième pénalité majeure dans le match	20,4, 27.2
Lancer une crosse ou une pièce d'équipement en	39.5 (VI), 53.2 (IV), 53.5, 53.6
Faire trébucher	57.4

# VUE D'ENSEMBLE DES TABLEAUX

TABLEAU 11 · RÈGLE 24

Résumé des tirs de pénalités

DESCRIPTION	RÈGLES
Deliberate illegal substitution	68.3, 74.4
Joueur délogeant délibérément le but de ses ancrages lorsque la pénalité ne peut être effectuée dans son intégralité durant le temps réglementaire.	63.6
Tomber sur le puck dans le territoire de but	63.6, 67.4, 69.7
Ramasser le puck avec la main dans le territoire de but	63.6, 67.2 (II), 67.4
Joueur en situation d'échappée qui est gêné par un objet jeté ou tiré par l'équipe à la défense	53.7, 56.6
Joueur en situation d'échappée qui est gêné par un joueur entré illégalement en jeu	70.7
Joueur jetant ou tirant une crosse ou n'importe quel objet dans sa zone de défense	53.7
Joueur qui subit une faute par-derrière	24.8, 54.3, 55.4, 57.5, 61.6

TABLE 12 · RÈGLE 25

Résumé des buts accordés (lorsque le gardien a quitté la glace pour un joueur supplémentaire)

DESCRIPTION	RÈGLES
Retard de jeu (But déplacé)	63.7
Substitution illégale	68.4, 70.8
Obstruction	56.7
Quitter le banc des joueurs ou le banc des pénalités	70.8
Jet de crosse ou d'objet	53.8
Faute faite par-derrière (incluant accrocher, retenir, coup de crosse, faire trébucher, etc.)	54.4, 55.5, 57.6, 61.7



# VUE D'ENSEMBLE DES TABLEAUX

## TABLEAU 12.1 · RÈGLE 25

Résumé des buts accordés (lorsque le gardien est sur la glace)

DESCRIPTION	RÈGLES
Retirer son masque pendant une échappée ou lors d'un tir de pénalité	9.6
Déplacer le but au cours d'une situation d'échappée ou d'une occasion de marquer imminente	63.7

## TABLEAU 13 · RÈGLE 27

Pénalités contre un gardien - Résumé des pénalités contre un gardien

DESCRIPTION	RÈGLES
Crosse illégale	10.4
Équipement illégal	9, 12.1
Quitter le territoire de but au cours d'une altercation	27.5
Participer au jeu au-delà de la ligne centrale	27.6
Joueur le puck dans la zone restreinte	1, 27.87, 63.2 (VIII)
Aller au banc des joueurs pour remplacer une crosse	10.4
Tirer ou jeter délibérément le puck en dehors de la surface de jeu	63.2 (II)
Geler délibérément le puck à l'intérieur ou à l'extérieur du territoire de but 63.2 (I), (VI) & (VII),	67.3 (I) & (II)
Mettre délibérément le puck dans ses jambières ou sur le filet de but	67.3 (IV)
Empiler de la neige ou autres obstacles	67.3 (V)
Jeter le puck en direction du but opposé	67.3 (III)
Utiliser le gant de blocage pour frapper un adversaire (dureté)	51.3

# VUE D'ENSEMBLE DES TABLEAUX

TABLEAU 14 · RÈGLE 16

Pénalités mineures - Buts marqués contre une équipe en infériorité numérique

## Critère d'expiration d'une pénalité mineure:

- Est-ce que l'équipe qui prend un but est en infériorité numérique ?
- L'équipe a-t-elle une pénalité mineure inscrite au tableau ?
- Si la réponse est « oui » à A et à B, annuler la pénalité mineure avec le moins de temps inscrit au tableau, excepté lorsque les pénalités en cours sont coïncidentes.

EXEMPLES	TEMPS	EQUIPE A	EQUIPE B	RÉPONSE	REMARQUES
<b>A Un joueur avec une double pénalité mineure</b>					
A 1	3:00	A15 – 2+2		Aucun retour	La première pénalité se termine. La seconde commence à 4:30.
	4:30		BUT		
A 2	3:00	A15 – 2+2		Retour d'A15	La première pénalité a expiré, la seconde se termine par le but marqué.
	5:30		BUT		
<b>B Un joueur avec une pénalité mineure et une pénalité majeure</b>					
B 1	3:00	A15 – 5+2		Aucune pénalité est terminée	La pénalité majeure doit être purgée en premier.
	4:30		BUT		
B 2	3:00	A15 – 5+2		A15 revient	La première pénalité est terminée, la deuxième se termine avec le but marqué.
	8:30		BUT		
<b>C Deux joueurs de la même équipe – Combinaison de pénalités mineures et majeures - signalée (S*)</b>					
C 1	3:00	A15 – 2		A15 revient	
	4:00	A23 – 2			
	4:30		BUT		
C 2	3:00	A15 – 2		A15 revient	,
	4:00	A23 – 5			
	4:30		BUT		
C 3	3:00	A15 – 5		A23 revient	,
	4:00	A23 – 2			
	4:30		BUT		

# VUE D'ENSEMBLE DES TABLEAUX

## TABLEAU 14 · RÈGLE 16

Pénalités mineures - Buts marqués contre une équipe en infériorité numérique

### Minor Penalty expiration criteria:

- Est-ce que l'équipe qui prend un but est en infériorité numérique ?
- L'équipe a-t-elle une pénalité mineure inscrite au tableau ?
- Si la réponse est « oui » à A et à B, annuler la pénalité mineure avec le moins de temps inscrit au tableau, excepté lorsque les pénalités en cours sont coïncidentes.

EXEMPLES	TEMPS	ÉQUIPE A	ÉQUIPE B	RÉPONSE	REMARQUES
<b>C Deux joueurs de la même équipe – Combinaison de pénalités mineures et majeures - signalée (S*)</b>					
C 4	3:00	A15 – 2+2			
	4:00	A23 – 2			
	4:30		BUT	Aucun retour	
	5:30		BUT	A23 revient	La première pénalité d'A 15 se termine. Retour de A 23 parce que c'est celui qui a le moins de temps à effectuer.
C 5	3:00	A15 – 2		A15 revient	La double pénalité mineure signalée à A 23 est imposée à 4:30.
	(S*)	A23 – 2+2			
	4:30		BUT		
C 6	3:00	A15 – 5+2		A23 revient	A 15 doit purger en premier sa pénalité majeure. Retour de A 23 car il purge une pénalité mineure
	4:00	A23 – 2			
	4:30		BUT		
C 7	3:00	A15 – 5+2		A23 revient	Le moins de temps restant à purger
	7:30	A23 – 2			
	8:30		BUT		
C 8	3:00	A15 – 5+2		Retour d'A15 et	La pénalité majeure d'A 15 a expiré. Sa pénalité mineure se termine avec le BUT. La pénalité mineure d'A 23 a expiré.
	6:00	A23 – 2		d'A23	
	8:00		BUT		
C 9	3:00	A15 – 5+2		Choix du capitaine	La pénalité majeure d'A 15 est terminée. Les deux pénalités mineures se terminent au même temps
	8:00	A23 – 2			
	9:00		BUT		

# VUE D'ENSEMBLE DES TABLEAUX

TABLEAU 14 · RÈGLE 16

Pénalités mineures - Buts marqués contre une équipe en infériorité numérique

## Critère d'expiration d'une pénalité mineure:

- Est-ce que l'équipe qui prend un but est en infériorité numérique ?
- L'équipe a-t-elle une pénalité mineure inscrite au tableau ?
- Si la réponse est « oui » à A et à B, annuler la pénalité mineure avec le moins de temps inscrit au tableau, excepté lorsque les pénalités en cours sont coïncidentes.

EXEMPLES	TEMPS	ÉQUIPE A	ÉQUIPE B	RÉPONSE	REMARQUES
<b>D Trois joueurs de la même équipe – Pénalités différées (D*) ou signalées (S*) - Pas d'arrêt de jeu</b>					
D 1	3:00	A15 – 2			
	3:30	A23 – 2			
	4:00	A6 – 2(D*)			
	4:30		BUT	A15 revient	Pénalité signalée de A6 commence à 4:30.
	5:00		BUT	A23 revient	
	5:30		BUT	A6 revient	
.....					
D 2	3:00	A15 – 2			
	3:30	A23 – 2			
	(S*) 4:30	A6 – 2		BUT	A15 revient et la pénalité d'A6 commence
	5:00		BUT	A23 revient et A6 reste au banc des pénalités	
.....					
D 3	3:00	A15 – 5			
	3:30	A23 – 2			
	(S*) 4:30	A6 – 2		BUT	A23 revient et la pénalité d'A6 commence
	.....				
D 4	3:00	A15 – 5			
	7:30	A23 – 2			
	(S*) 8:00	A6 – 2		BUT	A15 et A23 reviennent et la pénalité d'A6 commence
					La pénalité majeure d'A15 est terminée. La pénalité mineure D'A23 se termine avec le but marqué.
.....					

# VUE D'ENSEMBLE DES TABLEAUX

## TABLEAU 14 · RÈGLE 16

Pénalités mineures - Buts marqués contre une équipe en infériorité numérique

### Critère d'expiration d'une pénalité mineure:

- Est-ce que l'équipe qui prend un but est en infériorité numérique ?
- L'équipe a-t-elle une pénalité mineure inscrite au tableau ?
- Si la réponse est « oui » à A et à B, annuler la pénalité mineure avec le moins de temps inscrit au tableau, excepté lorsque les pénalités en cours sont coïncidentes.

EXEMPLES	TEMPS	ÉQUIPE A	ÉQUIPE B	RÉPONSE	REMARQUES
<b>E Un joueur de chaque équipe – Combinaison de pénalités mineures et majeures</b>					
E 1	3:00	A15 – 2			
	3:30		B12 – 2		
	4:30		BUT	Aucun retour	Les équipes sont à forces égales
	5:00		BUT	A15 revient	Sa pénalité mineure est terminée.
E 2	3:00	A15 – 5+2		Aucun retour	Les équipes sont à forces égales
	3:30		B12 – 2		
	4:30		BUT		
E 3	3:00	A15 – 5+2		Aucun retour	La pénalité d'A 15 est terminée mais les équipes restent à égalité numérique
	7:30		B12 – 2		
	8:00		BUT		
E 4	3:00	A15 – 2+2			
	3:30		B12 – 2		
	4:30		BUT	Aucun retour	Les équipes jouent à égalité numérique
	5:00		BUT	Aucun retour	La première pénalité mineure d'A15 est terminée mais les équipes restent à égalité numérique.
	5:30		BUT	A15 revient	La première pénalité mineure d'A15 et celle de B12 sont terminées. La seconde pénalité mineure d'A15 se termine avec le but.

# VUE D'ENSEMBLE DES TABLEAUX

## TABLEAU 14 · RÈGLE 16

### Pénalités mineures - Buts marqués contre une équipe en infériorité numérique

#### Critère d'expiration d'une pénalité mineure:

- Est-ce que l'équipe qui prend un but est en infériorité numérique ?
- L'équipe a-t-elle une pénalité mineure inscrite au tableau ?
- Si la réponse est « oui » à A et à B, annuler la pénalité mineure avec le moins de temps inscrit au tableau, excepté lorsque les pénalités en cours sont coïncidentes.

EXAMPLES	TIME	TEAM A	TEAM B	ANSWER	REMARKS
<b>E Un joueur de chaque équipe – Combinaison de pénalités mineures et majeures</b>					
E 5	3:00	A15 – 5+2		A15 revient	La pénalité majeur de A15 est la pénalité mineure de B12 ont expiré. La pénalité mineure d'A15 prend fin avec le but marqué.
	6:00		B12 – 2		
	8:00		BUT		
E 6	3:00	A15 – 2		Aucun retour, la	Le but annule la pénalité indiquée d'A23. (Motif : Team A n'est pas en infériorité numérique).
	3:30		B12 – 2	pénalité d'A23 est	
	4:10	A23 – 2	BUT	annulée.	
<b>F Inégalité numérique – Combinaison de pénalités mineures et majeures</b>					
F 1	3:00	A15 – 2		A15 revient	Il a la pénalité la plus ancienne au tableau.
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	4:30		BUT		
F 2	3:00	A15 – 2		A15 revient	La pénalité mineure a expire. Les équipes sont à égalité numérique au moment du but.
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	5:00		BUT		
F 3	3:00	A15 – 2		A15 revient	
	3:30	A23 – 2			
	4:00		B12 – 2		
	4:30		BUT		
F 4	3:00		B12 – 2	A15 revient	Il a la pénalité la plus ancienne au tableau
	3:30	A15 – 2			
	4:00	A23 – 5			
	4:30		GOAL		

# VUE D'ENSEMBLE DES TABLEAUX

TABLEAU 14 · RÈGLE 16

Pénalités mineures - Buts marqués contre une équipe en infériorité numérique

## Critère d'expiration d'une pénalité mineure:

- Est-ce que l'équipe qui prend un but est en infériorité numérique ?
- L'équipe a-t-elle une pénalité mineure inscrite au tableau ?
- Si la réponse est « oui » à A et à B, annuler la pénalité mineure avec le moins de temps inscrit au tableau, excepté lorsque les pénalités en cours sont coïncidentes.

EXEMPLES	TEMPS	ÉQUIPE A	ÉQUIPE B	RÉPONSE	REMARQUES
F Inégalité numérique – Combinaison de pénalités mineures et majeures:					
F 5	3:00		B12 – 2		
	3:30	A15 – 2			
	4:00	A23 – 2			
	4:30		BUT	A15 revient	La pénalité la plus ancienne
	5:00		BUT	A23 revient	
F 6	3:00	A15 – 5		A23 revient	La pénalité la plus ancienne (et l'équipe A est en infériorité numérique du fait de la pénalité mineure).
	3:30		B12 – 5		
	4:00	A23 – 2			
	4:30		BUT		
F 7	3:00	A15 – 2		A15 revient	La pénalité la plus ancienne (et l'équipe A est en infériorité numérique par d'une pénalité mineure)
	3:30		B12 – 5		
	4:00	A23 – 5			
	4:30		BUT		
F 8	3:00	A15 – 5		A23 revient	Infériorité numérique du fait de la pénalité mineure
	3:30	A23 – 2			
	4:00		B12 – 2		
	4:30		BUT		
F 9	3:00	A15 – 5		A23 revient	Infériorité numérique du fait de la pénalité mineure.
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	4:30		BUT		
F 10	3:00	A15 – 2		A15 revient	Infériorité numérique du fait de la pénalité mineure
	3:30	A23 – 5			
	4:00		B12 – 2		
	4:30		GOAL		

# VUE D'ENSEMBLE DES TABLEAUX

## TABLEAU 14 · RÈGLE 16

Pénalités mineures - Buts marqués contre une équipe en infériorité numérique

### Critère d'expiration d'une pénalité mineure:

- Est-ce que l'équipe qui prend un but est en infériorité numérique ?
- L'équipe a-t-elle une pénalité mineure inscrite au tableau ?
- Si la réponse est « oui » à A et à B, annuler la pénalité mineure avec le moins de temps inscrit au tableau, excepté lorsque les pénalités en cours sont coïncidentes.

EXEMPLES	TEMPS	ÉQUIPES A	ÉQUIPES B	ARÉPONSES	REMARQUES
<b>F Inégalité numérique – Combinaison de pénalités mineures et majeures</b>					
F 11	3:00		B12 – 5	A15 revient	La pénalité la plus ancienne.
	3:30	A15 – 2			
	4:00	A23 – 2			
	4:30		BUT		
F 12	3:00	A15 – 2+2		Aucun retour	La 1ère pénalité d'A15 se termine.
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	4:30		BUT		
F 13	3:00	A15 – 2			La pénalité d'A6 commence à 4:00 La pénalité la plus ancienne.
	3:15	A23 – 2			
	3:30		B12 – 2		
	3:45	A6 – 2(D*)			
	4:00		BUT	A15 revient	
	4:30		BUT	A23 revient	
F 14	3:00	A15 – 2	B12 – 2	A23 revient	Les penalties d'A15, B12, A6 and B3 ne sont pas inscrites au tableau.
	3:15	A23 – 2			
	3:30	A6 – 2	B3 – 2		
	5:10		BUT		
F 15	3:00	A15 – 2		A15 revient	La pénalité d'A6 commence à 4:30
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	(S*)	A6 – 2			
	4:30		BUT		



# VUE D'ENSEMBLE DES TABLEAUX

## TABLEAU 14 · RÈGLE 16

Pénalités mineures - Buts marqués contre une équipe en infériorité numérique

### Critère d'expiration d'une pénalité mineure:

- Est-ce que l'équipe qui prend un but est en infériorité numérique ?
- L'équipe a-t-elle une pénalité mineure inscrite au tableau ?
- Si la réponse est « oui » à A et à B, annuler la pénalité mineure avec le moins de temps inscrit au tableau, excepté lorsque les pénalités en cours sont coïncidentes.

EXEMPLES	TEMPS	ÉQUIPE A	ÉQUIPE B	RÉPONSES	REMARQUES
<b>G Pénalités coïncidentes – Égalité numérique pour chaque équipe</b>					
G 1	3:00 4:30	A15 – 5+2	B12 – 2+2 BUT	Aucun retour	Les équipes jouent à égalité numérique.
G 2	3:00 4:30	A15 – 2+5	B12 – 5 BUT	Retour du substitute d'A15	Pénalités majeures coïncidentes
G 3	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 – 2	B12 – 2 BUT	A15 revient	Les pénalités coïncidentes ne sont pas inscrites au tableau
G 4	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 – 2	B12 – 2 BUT	A23 revient	Les pénalités coïncidentes ne sont pas inscrites au tableau
G 5	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 – 5	B12 – 2 BUT	Aucun retour	Les pénalités coïncidentes ne sont pas inscrites au tableau. L'équipe A est en infériorité, à cause d'une pénalité majeure
G 6	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 – 5	B12 – 5 BUT	A15 revient	L'équipe A est en infériorité numérique  La pénalité mineure d'A 15 se termine avec le but
G 7	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 – 2	BUT	A15 revient	
G 8	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 – 5	B12 – 5 BUT	A15 revient	

# VUE D'ENSEMBLE DES TABLEAUX

## TABLEAU 14 · RÈGLE 16

Pénalités mineures – Buts contre une équipe qui joue en infériorité numérique

### Critère d'expiration d'une pénalité mineure:

- A. Est-ce que l'équipe qui prend un but est en infériorité numérique ?
- B. L'équipe a-t-elle une pénalité mineure inscrite au tableau ?
- A. Si la réponse est « oui » à A et à B, annuler la pénalité mineure avec le moins de temps inscrit au tableau, excepté lorsque les pénalités en cours sont coïncidentes.

EXEMPLES	TEMPS	ÉQUIPE A	ÉQUIPE B	RÉPONSES	REMARQUES
<b>G Pénalités coïncidentes – Égalité numérique pour chaque équipe:</b>					
G 9	3:00	A15 – 5		Aucun retour	A15a une pénalité majeure.
	3:30	A23 – 2	B12 – 2		Les pénalités d'A23 et B12 ne sont pas sur l'horloge.
	4:30		BUT		
G 10	3:00	A15 – 5	B12 – 5	A23 revient	Infériorité numérique due à une pénalité mineure
	3:30	A23 – 2			
	4:30		BUT		
G 11	3:00	A15 – 2+2	B12 – 5	Aucun retour	La première pénalité d'A5 est annulée.
	3:30	A23 – 2			
	4:30		BUT		
G 12	3:00	A15 – 2	B12 – 2	La pénalité d'A26	
	3:30	A23 – 5		n'est pas donnée	
	(S*)	A26 – 2		(excepte si c'est une	
	4:30		BUT	pénalité majeure	
G 13	3:00	A15 – 2			Les pénalités d'A23 et B12 ne sont pas affichés au tableau.
	3:30	A23 – 2	B12 – 2		
	4:00	A26 – 2			
	4:30		BUT	A15 revient	
	4:45		BUT	A26 revient	
G 14	3:00	A15 – 2		A15 revient	La pénalité mineure d'A25 commence à 4:30.
	3:30	A23 – 2	B12 – 2		Les pénalités d'A23 et B12 ne sont pas affichées au tableau
	(S*)	A26 – 2			
	4:30		BUT		
G 15	3:00	A15 – 2+2	B12 – 2	La pénalité mineure	L'équipe A doit mettre un joueur - supplémentaire au banc des pénalités pour la seconde pénalité min. d'A15
			BUT	D'A15 est annulée	

# VUE D'ENSEMBLE DES TABLEAUX

## TABLEAU 14 · RÈGLE 16

Pénalités mineures - Buts marqués contre une équipe en infériorité numérique

### Critère d'expiration d'une pénalité mineure:

- Est-ce que l'équipe qui prend un but est en infériorité numérique ?
- L'équipe a-t-elle une pénalité mineure inscrite au tableau ?
- Si la réponse est « oui » à A et à B, annuler la pénalité mineure avec le moins de temps inscrit au tableau, excepté lorsque les pénalités en cours sont coïncidentes.

EXEMPLES	TEMPS	ÉQUIPE A	ÉQUIPE B	RÉPONSE	REMARQUES
<b>H Pénalités coïncidentes – Inégalité numérique pour chaque équipe:</b>					
H 1	3:00	A15 – 2 A23 – 2	B12 – 2	Choix du capitaine	Le choix doit être fait au moment de l'attribution des pénalités.
	4:30		BUT		
H 2	3:00	A15 – 2 A23 – 5	B12 – 2	Aucun retour	La pénalité majeure met l'équipe A en infériorité numérique. Les pénalités d'A15 et B12 ne sont pas inscrites au tableau
	4:30		BUT		
H 3	3:00	A15 – 2 A23 – 2	B12 – 5	Choix du capitaine	Les pénalités mineures se termine au même moment.
	3:30		BUT		
H 4	3:00	A15 – 2 A23 – 5	B12 – 5	A15 revient	Les pénalités majeures sont coïncidentes et ne sont pas inscrites au tableau
	4:30		BUT		
H 5	3:00	A15 – 5 A23 – 2	B12 – 2	Aucun retour.	Pénalités mineures coïncidentes. L'équipe A est en infériorité numérique du fait de la pénalité majeure. Les pénalités d'A23 et B12 ne sont pas inscrites au tableau.
	4:30		BUT		
H 6	3:00	A15 – 2+2 A23 – 2	B12 – 2	Choix du capitaine	Selon le choix fait par le capitaine de l'équipe A, A23 retourne sur la glace ou la première pénalité d'A15 se terminera avec le but marqué, ou le substitut effectuant la pénalité supplémentaire d'A 15 sort de pénalité
	4:30		BUT	La pénalité mineure de B12 peut annuler n'importe quelle pénalité mineure infligée aux deux joueurs de l'équipe A	

# VUE D'ENSEMBLE DES TABLEAUX

## TABLEAU 14 · RÈGLE 16

Pénalités mineures - Buts marqués contre une équipe en infériorité numérique

### Critère d'expiration d'une pénalité mineure:

- Est-ce que l'équipe qui prend un but est en infériorité numérique ?
- L'équipe a-t-elle une pénalité mineure inscrite au tableau ?
- Si la réponse est « oui » à A et à B, annuler la pénalité mineure avec le moins de temps inscrit au tableau, excepté lorsque les pénalités en cours sont coïncidentes.

EXEMPLES	TEMPS	ÉQUIPE A	ÉQUIPE B	RÉPONSES	REMARQUES
<b>H Pénalités coïncidentes – Inégalité numérique pour chaque équipe:</b>					
H 7	3:00	A15 – 2 A23 – 2+2	B12 – 2	Choix du capitaine	Selon le cois fait par l'équipe A, A15 peut retourner au jeu ou la première pénalité mineure de A 23 se termine avec le but marqué ou le substitut effectuait la seconde pénalité de A23 peut retourner au jeu.
	4:30		BUT	La pénalité mineure de B12 peut annuler n'importe laquelle pénalité mineure des joueurs de l'équipe A	
H 8	3:00	A15 – 2 A23 – 2 A6 – 2	B12 – 2		
	4:00		BUT	Choix du capitaine.	La pénalité de B12 et une des pénalités mineures de l'équipe A (selon le choix du capitaine de l'équipe A) n'est pas inscrit au tableau.
	4:30		BUT	Joueur restant revient	Selon le choix fait par l'équipe A au moment des pénalités données
H 9	3:00	A15 – 5 A23 – 2 A6 – 2	B12 – 2	Choix du capitaine	La règle de pénalités coïncidente s'applique à B12 et soit à A23 ou A6 (ces pénalités ne seront pas inscrites au tableau).
	4:30		BUT		
H 10	4:00	A15 – 2	B12 – 2	Aucun retour	Les pénalités d'A15 et B12 ne sont pas sur l'horloge. La première pénalité d'A23 se termine et la seconde commence.
	4:30	A23 – 2+2			
	5:00		BUT		

**NOTE:** Les pénalités coïncidentes doivent toujours être purgées dans leur intégralité.

# VUE D'ENSEMBLE DES TABLEAUX

**TABLEAU 15 · RÈGLE 19 (1 DE 3)** Soyez attentifs aux interprétations spécifiques de RÈGLE pendant les 5 dernières minutes du match et les prolongations.

Pénalités coïncidentes (toutes les pénalités infligées lors du même arrêt de jeu)

EXEMPLE	TEAM A	PÉNALTÉS	TEAM B	PÉNALTÉS	PRÉSENCE SUR LA GLACE
1	A 3	2	B 10	2+2	L'équipe B jouera avec un joueur en moins pendant deux minutes. L'équipe B doit placer un joueur supplémentaire pour purger la pénalité mineure de B10
2	A 3 A 5	2 2+2	B 10 B 12	2+2 2	Les équipes jouent au complet.
3	A 3 A 5	2+2 5	B 10 B 12	2+2 5	Les équipes jouent au complet.
4	A 3	2+5	B 10 B 12	2 5	Les équipes jouent au complet
5	A 3 A 5	2+5 2	B 10 B 12	2 5	L'équipe A jouera en infériorité pendant deux minutes Le capitaine de l'équipe A choisi quelle pénalité sera inscrite au tableau des pénalités. Si A3 est choisi, un joueur supplémentaire de l'équipe doit aller au banc des pénalités pour purger la pénalité mineure d'A3
6	A 3 A 5	2+2 5	B 10	2+2	L'équipe A joue en infériorité pendant cinq minutes
7	A 3 A 5	2+2 2	B 10	2	Le capitaine de l'équipe A a le choix de faire jouer un joueur en infériorité numérique pendant quatre minutes ou deux joueurs en infériorité numérique pendant deux minutes. S'il choisit cette dernière option, un joueur supplémentaire de l'équipe A doit être placé au banc des pénalités pour purger la pénalité mineure pour A3.
8	A 9 A 24	2 2	B 2 B 18	2+2 2	L'équipe B joue en infériorité d'un joueur pendant deux minutes. Le capitaine de l'équipe B choisit le joueur dont le temps ira sur le tableau des pénalités S'il choisit B2 alors l'équipe B doit placer un joueur supplémentaire sur le banc des pénalités pour purger la pénalité mineure de B2
9	A 24	5	B 5	5	Les équipes jouent au complet
10	A 3	5	B 5 B 7	5 5	L'équipe B joue en infériorité pendant cinq minutes (Choix du capitaine).
11	A 3 A 4	5 5	B 5 B 7	5 5	Les équipes jouent au complet.

# TABLES OVERVIEW

TABLEAU 15 · RÈGLE 19 (2 DE 3)

Pénalités coïncidentes (toutes les pénalités infligées lors du même arrêt de jeu)

EXEMPLES	TEAM A	PENALITÉS	TEAM B	PENALITÉS	PRÉSENCE SUR LA GLACE
12	A 3	5+5	B 5	5	L'équipe A joue en inférieur pendant 5 minutes. L'équipe A doit placer un joueur supplémentaire au banc des pénalités pour purger la pénalité suppl. de 5 minutes
13	A 3	5+5	B 5 B 7	5 5	Les équipes jouent au complet.
14	A 3 A 4	5+5 5	B 7	5	L'équipe A a le choix d'annuler l'une des deux pénalités majeures infligées à A3 ou d'annuler simplement celle de A4. Si elle choisit A3, elle devrait placer un joueur supplémentaire au banc des pénalités.
15	A 3 A 4	5+5 5	B 5 B 7	5 5	A joue en infériorité numérique pendant cinq minutes. L'équipe choisit quelle pénalité majeure est à supprimer.
16	A 3	2+5	B 7	5	L'équipe A doit placer un autre joueur sur le banc des pénalités pour purger la pénalité mineure d'A3.
17	A 3	2+5	B 7	2+5	Les équipes jouent au complet.
18	A 3	2+5	B 5 B 7	5 5	Les équipes jouent à 4 contre 4 pendant 2 minutes (choix du capitaine de B pour déterminer quelle pénalité sera affiché, puis l'équipe B jouera en infériorité numérique pendant 3 minutes. L'équipe A doit placer un autre joueur au banc des pénalités pour la pénalité mineure.
19	A 3	2	B 5	5	Les équipes jouent à 4 contre 4
20	A 3	2+2	B 5	5	Les équipes jouent à 4 contre 4
21	A 3	5	B 5 B 7	2 2	Les équipes jouent à 4 contre 4
22	A 3 A 4	5 2	B 5 B 7	2+2 2	Choix du capitaine si les équipes jouent 4-4 en 4 min Suivi de 4-5 en 1 min. ou 4-3 en 2 min. suivi 4-5 en 3 min
23	A 3	2+5	B 5	2+2+5	L'équipe B joue en infériorité pendant deux (2) minutes. L'équipe B doit avoir un joueur supplémentaire sur le banc des pénalités pour purger la pénalité mineure.
24	A 3 A 4	2+5 5	B 5 B 7	5 5	L'équipe A joue en infériorité pendant deux minutes L'équipe A doit avoir un joueur supplémentaire au banc des pénalités pour purger la pénalité mineure.

# APERÇU DES TABLEAUX

TABLEAU 15 · RÈGLE 19 (3 DE 3)

Pénalités coïncidentes (toutes les pénalités infligées lors du même arrêt de jeu)

EXEMPLE	TEAM A	PÉNALITÉS	TEAM B	PENALITÉS	PRÉSENCE SUR LA GLACE
25	A 3	2+5	B 5	2+2+5	L'équipe B joue en infériorité numérique soit avec un joueur pendant sept minutes ou soit avec deux joueurs, l'un pour deux minutes et l'autre pour cinq minutes (choix du capitaine).
	A 4	5	B 7	5+5	
26	A 3	2+5+5	B 5	2+5	Les équipes jouent au complet.
			B 7	5	
27	A 3	2+5	B 5	5	L'équipe A joue en infériorité numérique, soit avec un joueur pendant sept minutes, soit avec deux joueurs, l'un pendant deux minutes et l'autre pendant cinq minutes (choix du capitaine)
	A 4	5			
28	A 3	2+5+5	B 5	2+5	Les équipes jouent au complet
			B 7	5	
29	A 5	2	B 12	5+5	Les équipes jouent au complet.
	A 6	5+5	B 13	2	
	A 7	5	B 14	5	
30	A 3	2+10	B 5	2	Les équipes jouent au complet.
31	A 3	2+10	B 5	2+10	Les équipes jouent au complet.
32	A 3	2	B 5	5	Les équipes jouent à 4 contre 4
	A 4	10	B 7	10	

# APERÇU DES TABLEAUX

TABLEAU 16 · RÈGLE 69

## Obstruction sur le gardien - Situations

DESCRIPTION	DÉCISION
<b>Situation 1 – Gardien dans le territoire de but</b>	
<p><b>Situation 1A</b> Un joueur attaquant se trouve dans le territoire de but lorsque le puck entre dans le territoire de but et franchit la ligne de but. Il n'affecte en aucun cas la capacité du gardien de défendre son but.</p>	But validé
<p><b>Situation 1B</b> Un joueur attaquant fait un contact accidentel avec le gardien de but ; cependant, aucun but n'est marqué sur l'action.</p>	Le jeu continue, pas de coup de sifflet.
<p><b>Situation 1C</b> Un joueur attaquant fait un contact accidentel avec le gardien de but au moment où un but est marqué.</p>	<b>Le but est refusé.</b> L'arbitre peut, selon son jugement, infliger la pénalité appropriée au joueur attaquant. L'annonce devra être : "But non valable en raison d'une obstruction sur le gardien de but."
<p><b>Situation 1D</b> Un joueur attaquant fait un contact accidentel avec le gardien de but cependant, aucun but n'est marqué sur l'action.</p>	L'arbitre doit, selon son jugement, infliger la pénalité appropriée au joueur attaquant.
<p><b>Situation 1E</b> Un joueur attaquant fait un contact non accidentel avec le gardien de but, un but est marqué sur l'action.</p>	<b>Le but est refusé.</b> L'arbitre doit, selon son jugement, infliger la pénalité appropriée au joueur attaquant, obstruction sur le gardien."
<b>Situation 2 – Gardien est hors de son territoire de but</b>	
<p><b>Situation 2 A</b> Un joueur attaquant fait un contact accidentel avec le gardien de but ; aucun but n'est marqué sur l'action.</p>	Le jeu continue, pas de coup de sifflet.
<p><b>Situation 2 B</b> Un joueur attaquant fait un contact accidentel avec le gardien de but ; un but est marqué sur l'action.</p>	But validé.
<p><b>Situation 2 C</b> Un joueur attaquant fait un contact non accidentel avec le gardien de but; aucun but n'est marqué sur l'action.</p>	L'arbitre doit, selon son jugement, infliger la pénalité appropriée au joueur attaquant.
<p><b>Situation 2 D</b> Un joueur attaquant fait un contact non accidentel avec le Gardien de but, au moment où un but est marqué</p>	<b>Le but est refusé.</b> L'arbitre doit, selon son jugement, infliger la pénalité appropriée au joueur attaquant



# APERÇU DES TABLEAUX

## TABLEAU 16 · RÈGLE 69

### Obstruction sur le gardien- Situations

DESCRIPTION	DÉCISION
Situation 3 – Un joueur force un autre joueur à entrer en contact avec le gardien qui est dans ou hors de son territoire	
<p><b>Situation 3 A</b></p> <p>Un joueur à l'attaque, après avoir fait des efforts raisonnables pour éviter le contact, entre en contact accidentel avec le gardien au moment où un but est marqué.</p>	<p>But validé.</p>
<p><b>Situation 3 B</b></p> <p>Un joueur à l'attaque entre contact non accidentel avec le gardien et selon le jugement de l'arbitre, celui-ci n'a pas fait tous les efforts raisonnables pour éviter le contact. Sur l'action aucun but est marqué</p>	<p>L'arbitre doit, selon son jugement, infliger la pénalité appropriée au joueur attaquant.</p>
<p><b>Situation 3 C</b></p> <p>Un joueur à l'attaque entre contact non accidentel avec le gardien et selon le jugement de l'arbitre, celui-ci n'a pas fait tous les efforts raisonnables pour éviter le contact. Sur l'action un but est marqué</p>	<p><b>Le but est refusé.</b></p> <p>L'arbitre doit, selon son jugement, infliger la pénalité appropriée au joueur attaquant.</p>
<p><b>Situation 3 D</b></p> <p>Un joueur attaquant fait, au travers de ses actions, pousse, bouscule ou commet une faute sur un défenseur qui entre en contact avec le gardien au moment où un but est marqué.</p>	<p><b>Le but est refusé.</b></p> <p>L'arbitre doit, selon son jugement, infliger la pénalité appropriée au joueur attaquant.</p>
Situation 4 – Lutte pour un puck non contrôlé alors que le gardien de but est dans ou hors du territoire de but.	
<p><b>Situation 4 A</b></p> <p>Un joueur attaquant entre en contact accidentel avec le gardien de but alors que tous deux tentent pour jouer un puck non contrôlé au moment où un but est marqué.</p>	<p>But validé.</p>
<p><b>Situation 4 B</b></p> <p>Un joueur attaquant entre en contact NON accidentel avec le gardien de but alors que tous deux tentent pour jouer un puck non contrôlé au moment où un but est marqué.</p>	<p><b>Le but est refusé.</b></p> <p>L'arbitre doit, selon son jugement, infliger la pénalité appropriée au joueur attaquant.</p>

# APERÇU DES TABLEAUX

## TABLEAU 16 · RÈGLE 69

### Obstruction sur le gardien - Situations

DESCRIPTION	DÉCISION
<b>Situation 5 – Situations d'écrans</b>	
<p><b>Situation 5 A</b> Un joueur attaquant patine devant le gardien de but juste à la limite du territoire de but, au même moment un but est marqué. Le joueur attaquant reste en mouvement et ne maintient pas une position importante dans le territoire de but devant le gardien de but.</p>	But validé.
<p><b>Situation 5 B</b> Un joueur attaquant patine devant le gardien de but, bien à l'intérieur du territoire de but, en même temps qu'un but est marqué. Le joueur attaquant reste en mouvement et, dans le jugement, de l'arbitre a gardé une position importante dans le territoire de but qui empêche le gardien de but de défendre son but.</p>	Le but est refusé. L'annonce devra être: "But non valable en raison d'une obstruction sur le gardien"
<p><b>Situation 5 C</b> Un joueur attaquant patine devant le gardien de but à l'extérieur du territoire de but, au même moment un but est marqué. Le joueur attaquant reste en mouvement et a empêché le gardien de défendre son but.</p>	But validé
<p><b>Situation 5 D</b> Un joueur attaquant reste en position dans le territoire de but et entrave la vision du gardien de but et nuit à sa capacité de défendre son but, et un but est marqué.</p>	Le but est refusé. L'annonce devra être: "But non valable en raison d'une obstruction sur le gardien."
<p><b>Situation 5 E</b> Un joueur attaquant reste en position sur la ligne ou en dehors du territoire de but et entrave la vision du gardien de but et nuit à sa capacité de défendre son but, et un but est marqué</p>	But validé.

# APERÇU DES TABLEAUX

## TABLEAU 16 · RÈGLE 69

### Obstruction sur le gardien Situations

DESCRIPTION	DÉCISION
<b>Situation 6 – Contact à l'initiative du gardien de but</b>	
<p><b>Situation 6 A</b></p> <p>Un gardien de but initie un contact avec un joueur attaquant pour se positionner dans son territoire de but. L'attaquant quitte sa position immédiatement. Pas de but marqué sur l'action.</p>	Le jeu continue, pas de coup de sifflet.
<p><b>Situation 6 B</b></p> <p>Un gardien de but initie le contact avec un joueur attaquant pour se positionner dans son territoire de but et l'attaquant ne quitte pas sa position, cependant, aucun but n'est marqué sur l'action. Une pénalité peut être infligée en fonction de l'intensité du contact et de la résistance du joueur attaquant, et si le gardien a vraiment essayé d'établir une position</p>	L'arbitre doit, selon son jugement, infliger la pénalité appropriée au joueur attaquant. L'attaquant court le risque de se faire pénaliser en restant dans le territoire de but.
<p><b>Situation 6 C</b></p> <p>Un gardien de but initie un contact avec un joueur attaquant pour se positionner dans son territoire de but. L'attaquant quitte sa position immédiatement. Un but est marqué sur l'action. Même si le joueur attaquant quitte sa position immédiatement, le contact compromet la capacité du gardien de but à défendre son but.</p>	<b>Le but est refusé.</b> L'annonce devra être : "But non valable en raison d'une obstruction sur le gardien de but"
<p><b>Situation 6 D</b></p> <p>Un gardien de but initie délibérément le contact avec un attaquant, autrement que pour établir sa position dans son territoire de but, ou provoque un contact inutile avec l'attaquant.</p>	<b>Le but est refusé.</b> Une pénalité mineure ne doit pas être infligée (annulation du but seulement). L'annonce devra être : "But non valable en raison d'une obstruction sur le gardien de but."
<p><b>Situation 6 E</b></p> <p>Un gardien de but initie délibérément le contact avec un attaquant, autrement que pour établir sa position dans son territoire de but, ou provoque un contact inutile avec l'attaquant.</p>	The L'arbitre doit, selon son jugement, infliger la pénalité appropriée au gardien de but.

# APERÇU DES TABLEAUX

## TABLEAU 16 · RÈGLE 69

### Obstruction sur le gardien - Situations

DESCRIPTION	DÉCISION
<b>Situation 6 – Contact a l'initiative du gardien de but</b>	
<p><b>Situation 6 F</b></p> <p>Un gardien de but initie un contact avec un joueur attaquant pour se positionner dans son territoire de but en faisant usage d'une force excessive ou en agissant d'une manière qui justifie une pénalité, et l'attaquant refuse de libérer le territoire de but au moment où un but est marqué</p>	<p><b>Le but est refusé</b></p> <p>Dans son jugement, l'arbitre doit infliger les pénalités simultanées appropriées au gardien de but et au joueur attaquant. Dans cette situation, l'arbitre doit insister auprès des joueurs et des coaches qu'il a appelés des sanctions avant que le puck n'entre dans le filet, et donc que l'action de jeu était arrêtée au moment où les infractions ont été commises et donc ne pas valider le but.</p>
<p><b>Situation 6 G</b></p> <p>Un gardien de but initie le contact avec un joueur attaquant pour se positionner dans son territoire de but en utilisant une force excessive ou en agissant d'une manière qui justifie une pénalité, et le joueur attaquant libère le territoire de but au moment où un but est marqué.</p>	<p><b>Le but est refusé.</b> En outre, l'arbitre doit infliger la sanction appropriée au gardien de but. Il s'agit d'un exemple où l'attaquant a empêché le gardien de but de faire son travail en étant dans son territoire de but. L'annonce devra être " But non valable en raison d'un obstruction sur le gardien de but (plus l'annonce de la pénalité du gardien de but)".</p>
<p><b>Situation 6 H</b></p> <p>Un gardien de but initie le contact avec un joueur attaquant pour se positionner dans son territoire de but en faisant usage d'une force excessive ou en agissant d'une manière qui mérite une pénalité et le joueur attaquant quitte son territoire de but, mais aucun but n'est marqué.</p>	<p>L'arbitre doit, selon son jugement, infliger la pénalité appropriée au gardien de but.</p>
<b>Situation 7 – Contact avec le gardien de but</b>	
<p><b>Situation 7 A</b></p> <p>Un joueur attaquant initie un contact avec le gardien de but à l'intérieur ou à l'extérieur de son territoire de but, avec une action qui justifie une pénalité y (par ex. «court» dans le gardien</p>	<p>L'arbitre doit, selon son jugement, infliger la pénalité appropriée au joueur attaquant. .</p>
<p><b>Situation 7 B</b></p> <p>Un joueur attaquant se trouve dans le territoire de but et s'efforce de le libérer. Le gardien de but initie le contact et fait un embellissement pour provoquer une pénalité. Pas de but marqué sur l'action.</p>	<p>L'arbitre doit infliger la pénalité pour plongeon ou embellissement au gardien de but.</p>

# APERÇU DES TABLEAUX

## TABLEAU 16 · RÈGLE 69

### Obstruction sur le gardien de but

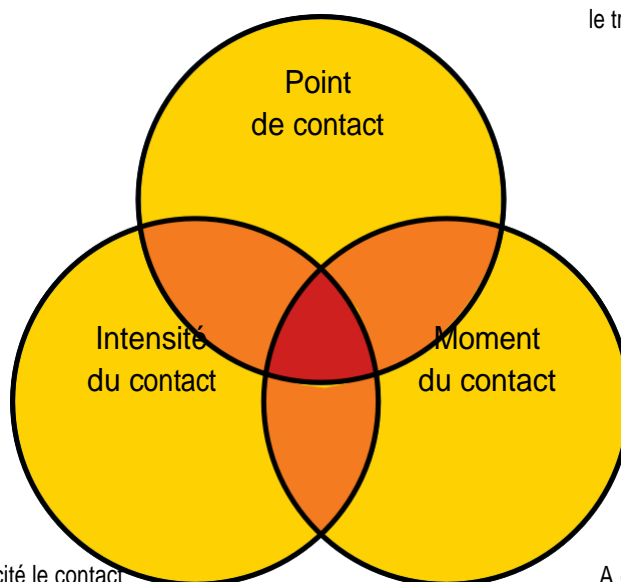
DESCRIPTION	DÉCISION
Situation 7 – Contact avec le gardien de but	
<p><b>Situation 7 C</b></p> <p>Un joueur à la défense dirige le puck dans son propre but alors qu'un attaquant initie un contact avec le gardien de but.</p>	<p><b>Le but est refusé.</b> En outre, l'arbitre doit, selon son jugement, infliger la sanction appropriée au joueur attaquant.</p>
<p><b>Situation 7 D</b></p> <p>Un joueur à la défense dirige le puck dans son propre but alors qu'un attaquant se trouve dans le territoire de but. Le joueur attaquant n'affecte pas le gardien de but dans sa capacité de défendre son but.</p>	<p><b>But validé.</b></p>
<p><b>RULE 69</b> Obstruction sur le gardien – Définition "Contact accidentel pertinent "</p>	

#### Contact accidentel pertinent

L'intersection de ces trois actions décrites est considérée comme un "contact pertinent"

#### Point de contact

À quel point le contact (corps du gardien ou équipement) a été fait?  
Le point de contact est-il essentiel pour le travail défensif du gardien de but?



#### Intensité du contact

Avec quelle force et quelle efficacité le contact a-t-il été établi avec le gardien de but ?  
L'application de la force a été efficace pour perturber le travail défensif du gardien de but en conséquence ?

#### Moment du contact

A quel moment le contact avec le gardien de but intervient ?  
Le gardien de but a-t-il eu la possibilité de se repositionner et de jouer sa position ?

# APERÇU DES TABLEAUX

TABLEAU 17 · RÈGLE 84 OVERTIME

Pénalités en vigueur avant le début des prolongations – Lorsque les prolongations se jouent à trois contre trois.

EXEMPLES	TEMPS AU 3 <sup>ème</sup> TIERS	TEAM A	TEAM B	REMARQUES
1	19:30	A 5 – 2	B 17 – 2	The penalties do not go on the clock.
2	19:10 19:50	A 5 – 2 A 7 – 2	B 17 – 2	Les équipes commencent la prolongation à 4 contre 3. Les pénalités d'A5 et B17 ne sont pas sur l'horloge.
3	19:10 19:25 19:40	A 5 – 2  A 7 – 2	 B 17 – 2	La prolongation commencera avec trois (3) joueurs pour l'équipe A et quatre (4) Joueurs pour l'équipe B. A l'expiration normale- des temps de pénalité, les joueurs pénalisés retourneront sur la glace, Avec un jeu continu, la possibilité d'atteindre ne force sur la glace de cinq (5) contre (5) est une possibilité. Lors du prochain arrêt la force sur la glace sera ajustée
4	19:10 19:30 19:40	A 5 – 2 A 7 – 2	B 17 – 2  B 36 – 2	Les équipes commencent la prolongation à trois (3) contre trois (3). Les pénalités de A5 et B17 ne sont pas sur l'horloge. Lorsque. les pénalités d'A7 et B36 expirent. La force, sur la glace pourrait atteindre quatre (4) contre quatre (4). Au prochain arrêt de jeu, la force serait ajustée à trois(3) contre trois (3).

# APERÇU DES TABLEAUX

TABLEAU 17 · RÈGLE 84 OVERTIME

Pénalités en vigueur avant le début des prolongations – Lorsque les prolongations se jouent à trois contre trois.

EXEMPLES	TEMPS 3 <sup>ème</sup> TIERS	TEAM A	TEAM B	REMARKS
5	19:10	A 5 – 2		Les équipes commencent la prolongation à trois (3) contre trois (3). Après l'expiration normale des temps de pénalité, les joueurs pénalisés retourneront sur la glace.  Avec un jeu continu la possibilité d'atteindre une force sur glace de cinq (5) contre (5) est une possibilité. La force sur la glace sera ajusté en conséquence au prochain arrêt de jeu soit à quatre (4) contre trois (3) ou trois (3) contre trois (3), selon la situation particulière à cet arrêt de jeu.
	19:20		B 17 – 2	
	19:30	A 7 – 2		
	19:50		B 36 – 2	

TABLE 18 · RÈGLE 84 OVERTIME

Pénalités infligées en prolongation

EXEMPLES	TEMPS Overtime	TEAM A	TEAM B	NOMBRE GLACE
1	00:30	A 23 – 2		Team A – 3 joueurs Team B – 4 joueurs
	01:00		B 17 – 2	Team A – 3 joueurs Team B – 3 joueurs
	01:30	A 7 – 2		Team A – 3 joueurs Team B – 4 joueurs

Dès que l'équipe A reçoit sa deuxième pénalité mineure, chaque équipe doit ajouter un joueur à son effectif sur la glace. Lorsque la pénalité d'A23 expire, ce qui ramène la force sur la glace à quatre (4) contre quatre (4) et, au prochain arrêt du jeu, la force sur la glace doit être ajustée à trois (3) contre trois (3).

Cependant, s'il y a un arrêt de jeu après l'expiration de la pénalité de B17 (et avant l'expiration de A7), la force sur la glace sera ajustée à quatre (4) contre trois (3).

S'il n'y a pas d'arrêt du jeu jusqu'à ce que les deux équipes soient revenues à cinq joueurs chacune, au prochain arrêt du jeu, l'effectif sur la glace sera ramené à trois (3) contre trois (3).

ANNEXE – V

# EXIGENCES TECHNIQUES



# EXIGENCES TECHNIQUES ET SETUPS

Soutien des consultants et des décisions correspondantes pour la vérification vidéo et le Coach challenge. En fonction des installations et du support technique (nombre et emplacements des caméras, systèmes de communication et engagement du personnel), les configurations suivantes sont utilisées :

SET-UP ET DESCRIPTION	RÈGLE 37 – VÉRIFICATION VIDEO	RÈGLE 38 – COACH CHALLENGE
<p><b>SETUP 1 – SETUP COMPLET</b></p> <p>Installation technique complète et vérification vidéo en service. Examen rapide et compétent de toutes les situations de jeu et consultation à la disposition aux officiels sur la glace.</p> <p><b>REVUE DES PENALITIES SUR LA GLACE</b></p> <p>Il appartient à l'arbitre de consulter le système vidéo pour confirmer une double pénalité mineure ou majeure.</p> <p>🕒 Règles 18.4, 20.6, 21.1</p>	<p><b>IIHF TOP EVENT</b> ★★★★★</p> <p>L'opérateur de la vérification vidéo examinera les situations suivantes conformément à la → Règles 37. En cas d'irrégularité, il doit la signaler à l'arbitre.</p> <p>A. Le puck franchit la ligne            B. Le cadre du but a été déplacé y compris les critères permettant de dé valider un but.            C. Temps écoulé.            D. Mouvement de coup de pied distinct.            E. Dirigé avec n'importe quelle partie du corps.            F. Dévié par un officiel            G. Cross au-dessus de la barre transversale            H. Puck entré correctement dans le but            I. But pendant le jeu continu            J. "Tir de pénalité" Respect des règles</p>	<p>Le coach à la possibilité de contester les situations suivantes conformément à la</p> <p>🕒 Règle 38:</p> <p>A. Un « hors-jeu » qui mène au but            B. Arrêt de jeu manqué dans la zone d'attaque menant à un but            C. Situation de but impliquant une potentielle "obstruction sur le gardien de but"</p>
<p><b>SETUP 2 –SETUP LIMITÉ</b></p> <p>Installation technique complète et vérification vidéo en service.</p> <p>Examen rapide et compétent de certaines situations de jeu et mise à disposition de la consultation aux officiels sur la glace.</p> <p><b>PAS DE VÉRIFICATION DES PENALITÉS SUR LA GLACE</b></p> <p>Pas de vérification sur la glace pour une double pénalité mineure ou majeure (en raison des installations techniques limitées, ce point n'est pas applicable).</p>	<p><b>IIHF EVENT</b> ★★★★★</p> <p>L'opérateur de la vérification vidéo examinera les situations suivantes conformément à la 🕒 Règle 37. En cas d'irrégularité, il doit la signaler à l'arbitre.</p> <p>A. Le puck franchit la ligne            B. Le cadre du but a été déplacé y compris les critères permettant de valider un but.            C. Temps écoulé            D. Mouvement de coup de pied distinct            E. Dirigé avec n'importe quelle partie du corps            F. Dévié par un officiel            G. Crosse au-dessus de la barre transversale            H. Puck entré correctement dans le but            I. But pendant le jeu continu            J. "Tir de pénalité" Respect des règles</p>	<p>Le coach à la possibilité de contester les situations suivantes conformément à la → Règle 38:</p> <p>A. Un "Hors-jeu" qui mène au but            B. Non applicable (en raison du nombre d'installations techniques limitées, ce point n'est pas applicable))            C. Situation de but impliquant une potentielle "obstruction sur le gardien de but"</p>

## EXIGENCES TECHNIQUES ET SETUPS

## SET-UP ET DESCRIPTION

## RÈGLE 37 – VÉRIFICATION VIDÉO

## RÈGLE 38 – COACH CHALLENGE

## SETUP 3 – SETUP LIMITÉ

Installation technique limitée et vérification vidéo en service. Examen rapide et compétent de certaines situations de jeu et consultation mise à disposition des officiels sur la glace.

## PAS DE VÉRIFICATION DES PÉNALITÉS SUR LA GLACE

Pas de vérification sur la glace pour une double pénalité mineure ou majeure (en raison des installations techniques limitées, ce point n'est pas applicable).

IIHF EVENT 

L'opérateur de la vérification vidéo examinera les situations suivantes conformément à la → Règles 37. En cas d'irrégularité, il doit la signaler à l'arbitre.

- A. Le puck franchit la ligne
- B. Le cadre du but a été déplacé y compris les critères permettant de valider un but.
- C. Temps écoulé
- D. Mouvement de coup de pied distinct
- E. Dirigé avec n'importe quelle partie du corps
- F. Dévié par un officiel
- G. Crosse au-dessus de la barre transversale
- H. Puck entré correctement dans le but
- I. But pendant le jeu continu
- J. "Tir de pénalité" Respect des règles

Le coach à la possibilité de contester les situations suivantes conformément à la → Règle 38

- A. Not applicable (en raison du nombre d'installations techniques limitées, ce point n'est pas applicable).
- B. Non applicable (en raison du nombre d'installations techniques limitées, ce point n'est pas applicable).
- C. Situation de but impliquant une potentielle "obstruction sur le gardien de but

## SETUP 4 – SETUP LIMITÉ

Installation technique limitée et vérification vidéo en service. Examen rapide et compétent de certaines situations de jeu impliquant une potentielle « obstruction sur le gardien de but » et mise à disposition de la consultation aux officiels sur la glace.

## PAS DE VÉRIFICATION DES PÉNALITÉS SUR LA GLACE

Pas de vérification vidéo sur la glace pour une double pénalité mineure ou majeure.

IIHF EVENT 







L'opérateur de la vérification vidéo examinera les situations suivantes conformément à la → Règles 37. En cas d'irrégularité, il doit la signaler à l'arbitre.

- A. Le puck franchit la ligne
- B. Le cadre du but a été déplacé y compris les critères permettant de valider un but.
- C. Temps écoulé
- D. Mouvement de coup de pied distinct
- E. Dirigé avec n'importe quelle partie du corps
- F. Dévié par un officiel
- G. Crosse au-dessus barre transversale
- H. Puck entré correctement dans le but
- I. But pendant le jeu continu
- J. "Tir de pénalité" Respect des règles
- K. Marquer un but impliquant une potentielle "obstruction sur le gardien". L'opérateur vidéo n'interviendra qu'en cas d'erreur évidente.

Le coach à la possibilité de contester les situations suivantes conformément à la → Règle 38

En raison de la non-disponibilité du Coach challenge, l'arbitre est libre de vérifier une éventuelle « obstruction sur le gardien de but » indépendamment au moyen de la révision vidéo.

## EXIGENCES TECHNIQUES ET SETUPS

SET-UP ET DESCRIPTION	RÈGLE 37 – VÉRIFICATION VIDÉO	RÈGLE 38 – COACH CHALLENGE
<p><b>SETUP 5 – SETUP LIMITÉ</b></p> <p>Installation technique limitée et pas de vérification vidéo en service. Aucune consultation disponible pour les officiels sur la glace.</p> <p><b>PAS DE VÉRIFICATION DES PÉNALITÉS SUR LA GLACE</b></p> <p>Pas de vérification vidéo sur la glace pour une double pénalité mineure ou majeure.</p>	<p><b>IIHF EVENT</b> </p> <p>Autonome pour les situations suivantes, conformément à la  Règle 37.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Le puck franchit la ligne</li> <li>B. Le cadre du but a été déplacé y compris les critères permettant de valider un but.</li> <li>C. Temps écoulé</li> <li>D. Mouvement de coup de pied distinct</li> <li>E. Dirigé avec n'importe quelle partie du corps</li> <li>F. Dévié par un officiel</li> <li>G. Crosse au-dessus barre transversale</li> <li>H. Puck entré correctement dans le but</li> <li>I. But pendant le jeu continu</li> <li>J. "Tir de pénalité" Respect des règles</li> <li>K. Évaluation de situations impliquant une potentielle "obstruction sur le gardien".</li> </ul>	<p>Coach challenge conformément à la  Règles 38 n'est pas applicable.</p> <p>En raison de l'indisponibilité du Coach Challenge, l'arbitre est libre de vérifier une éventuelle "obstruction du gardien de but" au moyen de la revue vidéo</p>
<p><b>SETUP 6 – PAS DE VÉRIFICATION VIDÉO</b></p> <p>Pas d'installation technique ni de vérification vidéo en place. Aucune consultation disponible pour les officiels sur la glace.</p>	<p>L'arbitre ne peut pas vérifier et revoir les situations conformément à la  Règle 37.</p> <p>Toutefois, l'arbitre peut librement consulter ses collègues officiels sur la glace pour prendre la décision finale. Pour vérifier si le puck a franchi la ligne de but, le juge de but situé derrière le but peut également être consulté.</p>	<p>Coach challenge conformément à la   → Règle 38 n'est pas applicable.</p>

ANNEXE – VI

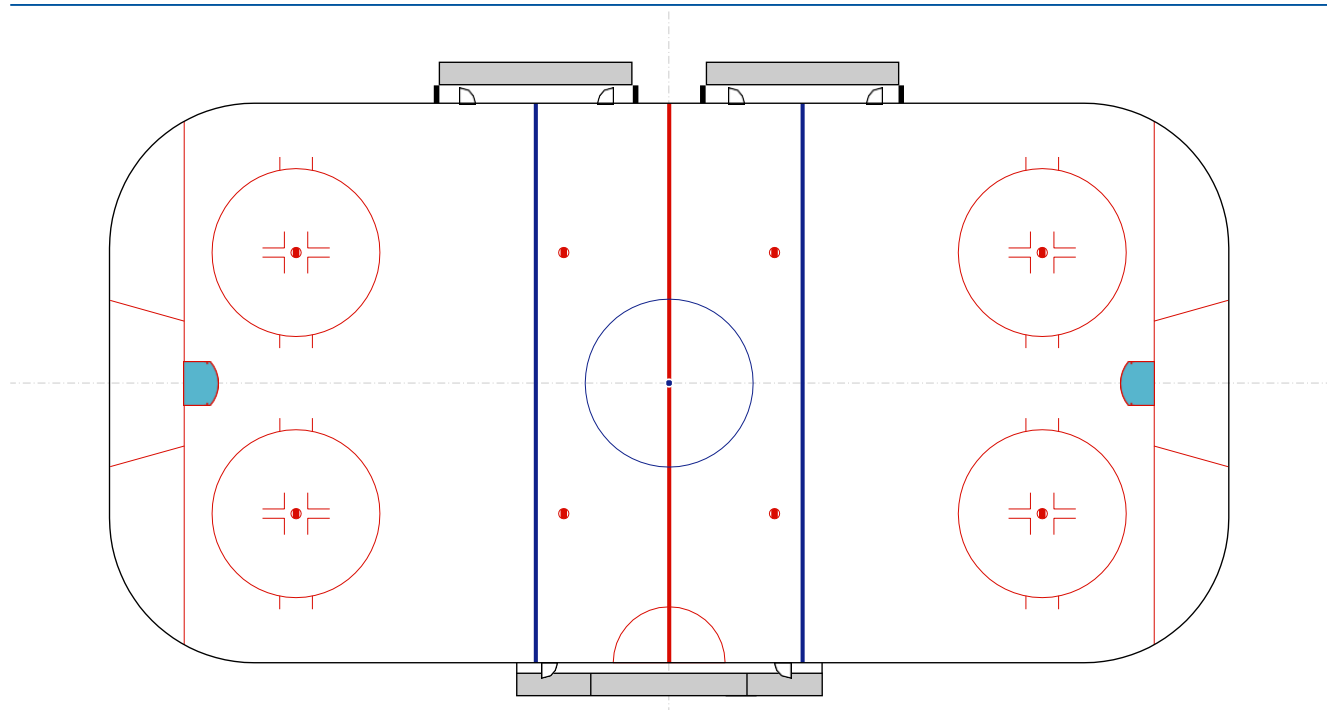
# APERÇU DES INFO- GRAPHIES

VI ANNEXE · INFOGRAPHIES EN UN COUP D'ŒIL

# APERÇU DES INFOGRAPHIES

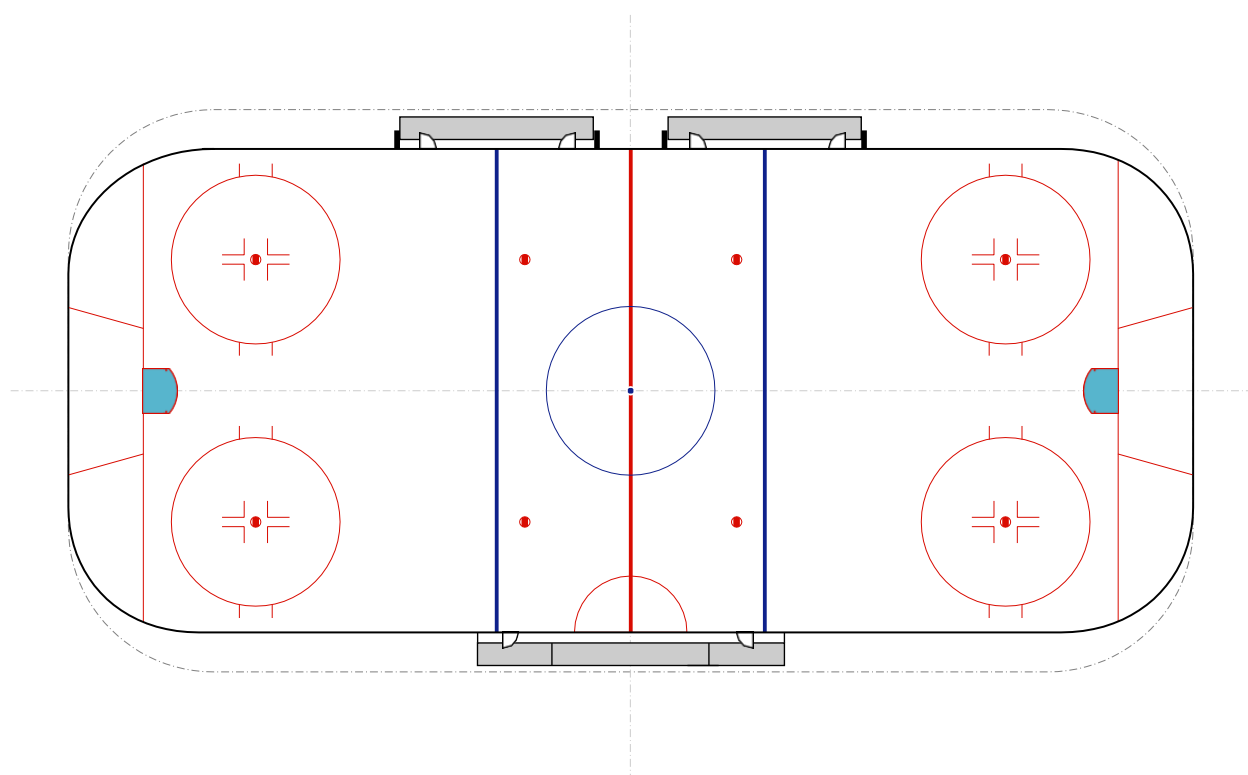
DIMENSIONS DE PATINOIRE - 60 M DE LONG X 30 M DE LARGE

→ RÈGLE 1.2



DIMENSIONS DE PATINOIRE - 60 M DE LONG X 26 M DE LARGE

→ RÈGLE 1.2

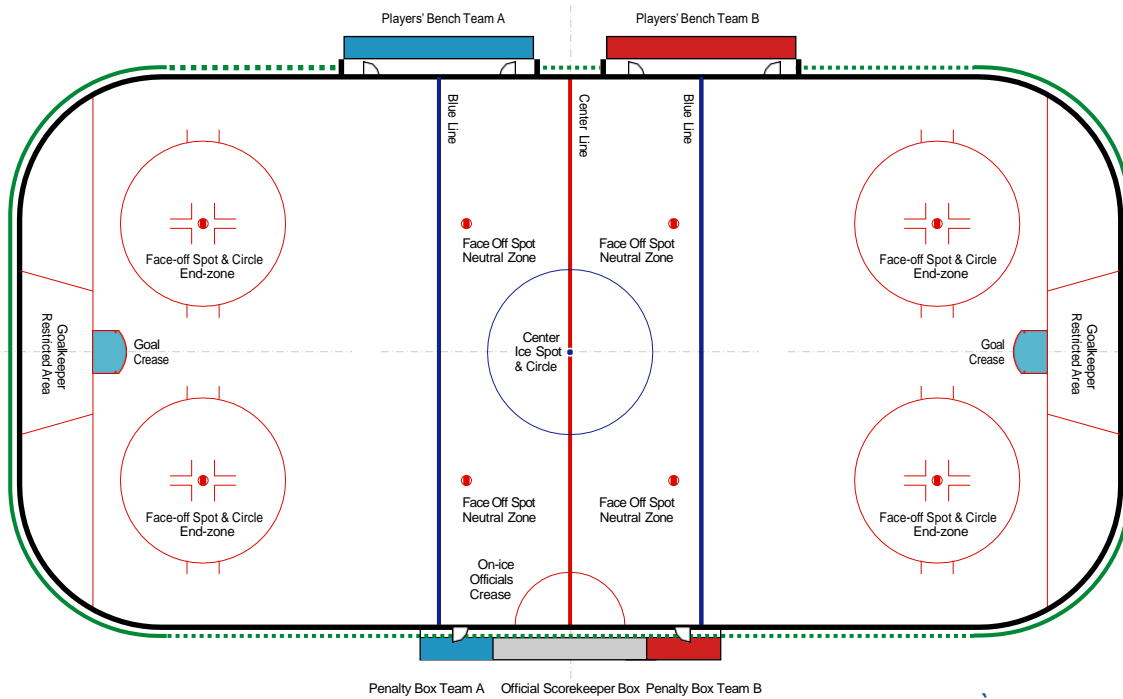


TOUTES LES MESURES EN CM

# APERÇU DES INFOGRAPHIES

## PATINOIRE ET DÉFINITIONS

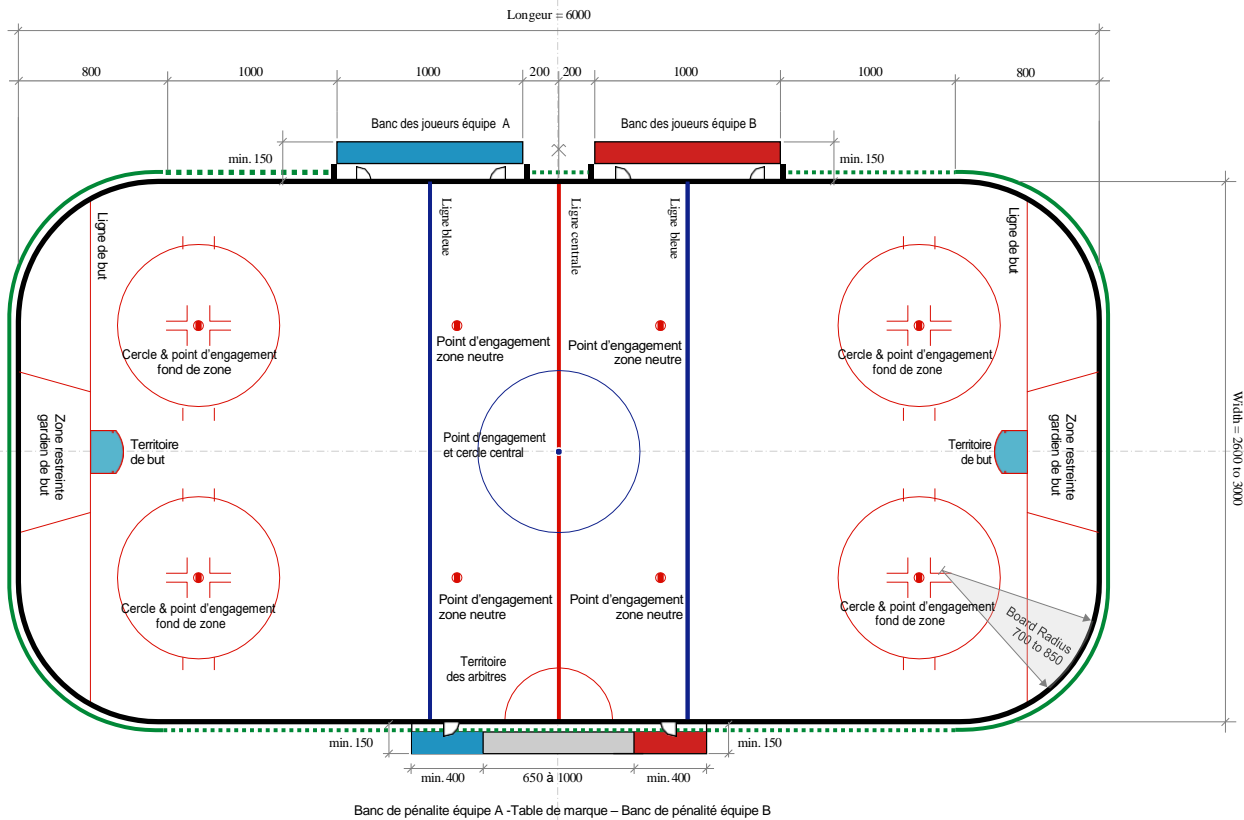
→ RÈGLE 1.1



zone gardien de but

## DIMENSIONS PATINOIRE

→ RÈGLE 1.2, 1.3, 3.0



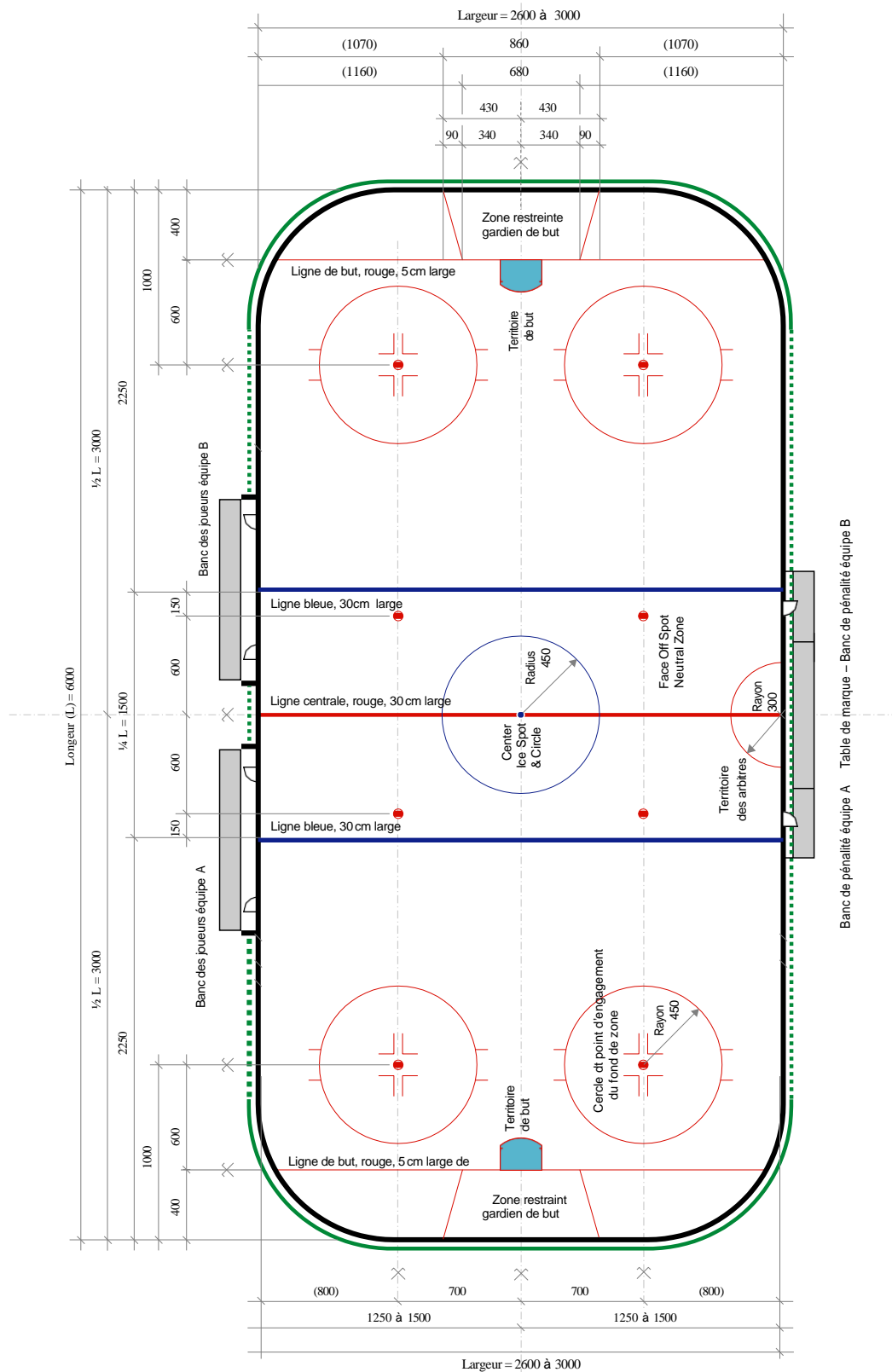
Width = 2600 to 3000

TOUTES LES MESURES EN CM

# APERÇU DES INFOGRAPHIES

## LIGNES DE PATINOIRE

→ RÈGLE 1.5, 1.7, 1.8, 1.9

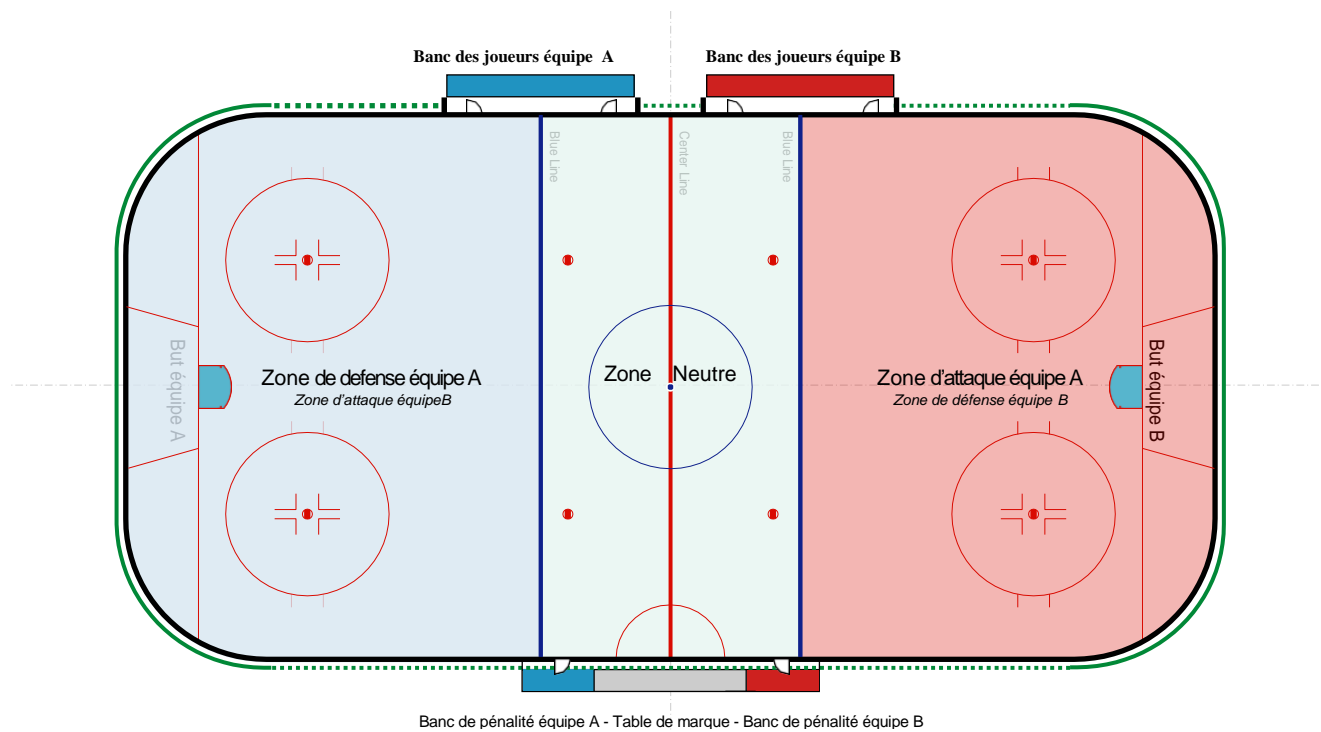


ALL MEASUREMENTS IN CM

# APERÇU DES INFOGRAPHIES

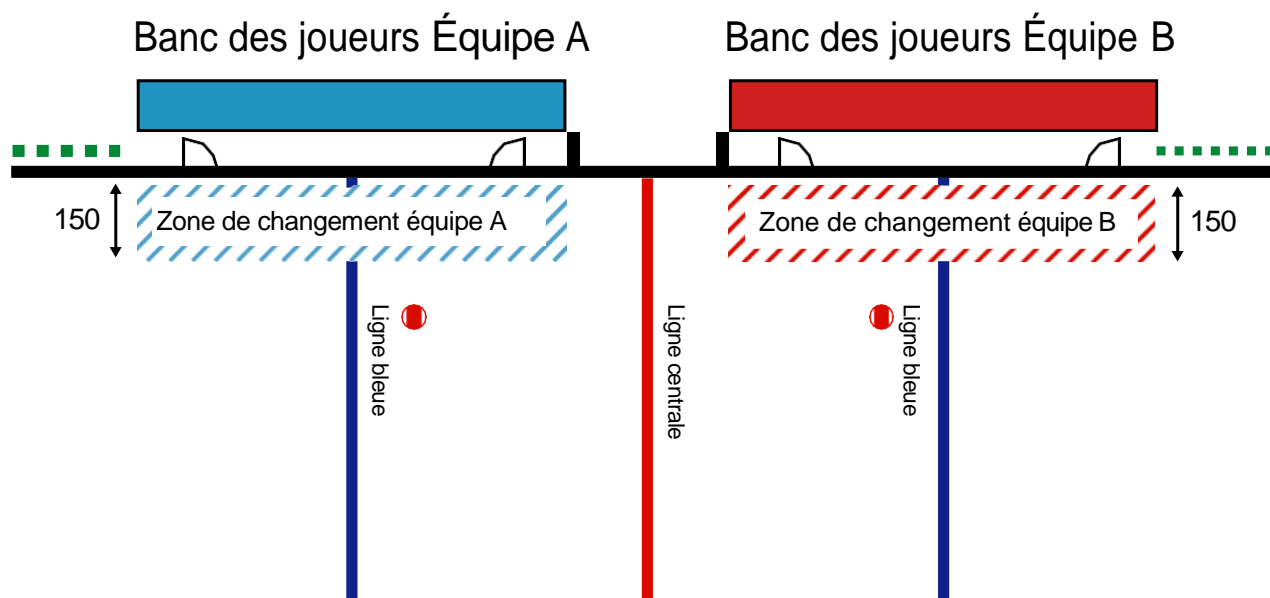
## DIVISION DE LA SURFACE DE JEU

→ RÈGLE 1.6



## ZONE DE CHANGEMENTS DES JOUEURS

→ RÈGLE 74



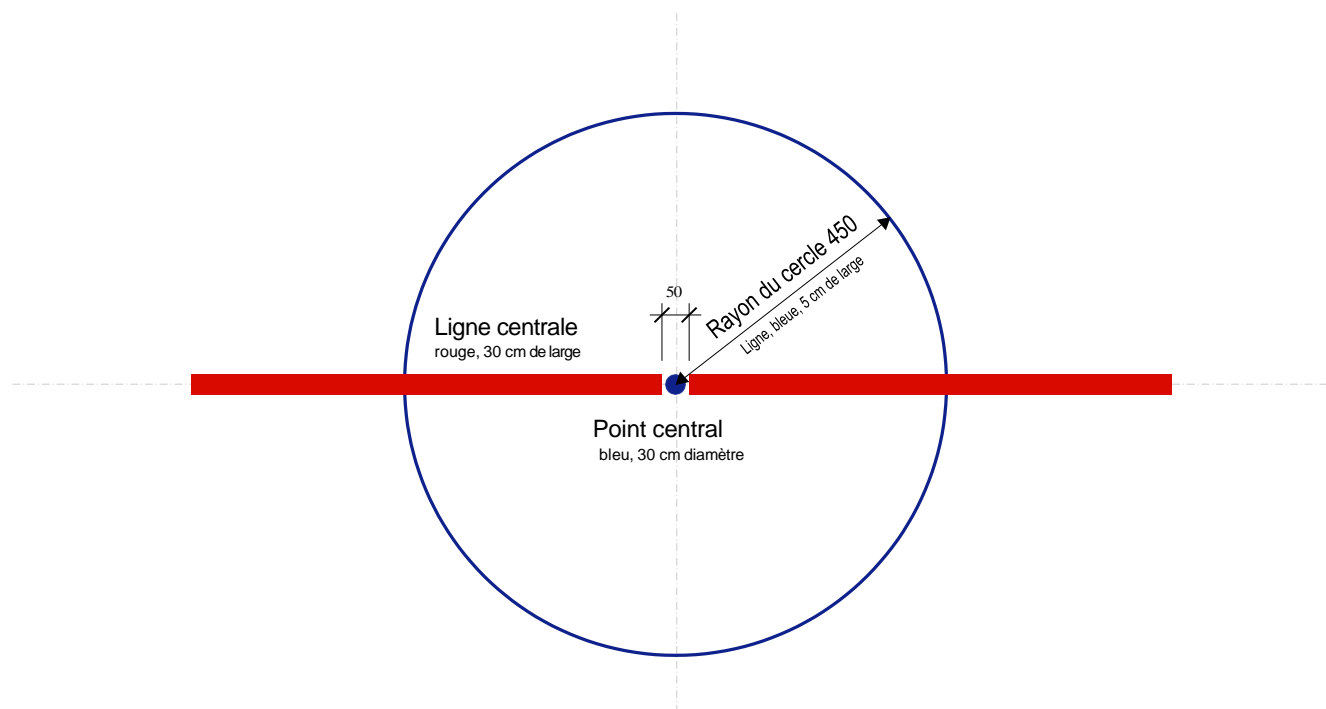
ALL MEASUREMENTS IN CM



# APERÇU DES INFOGRAPHIES

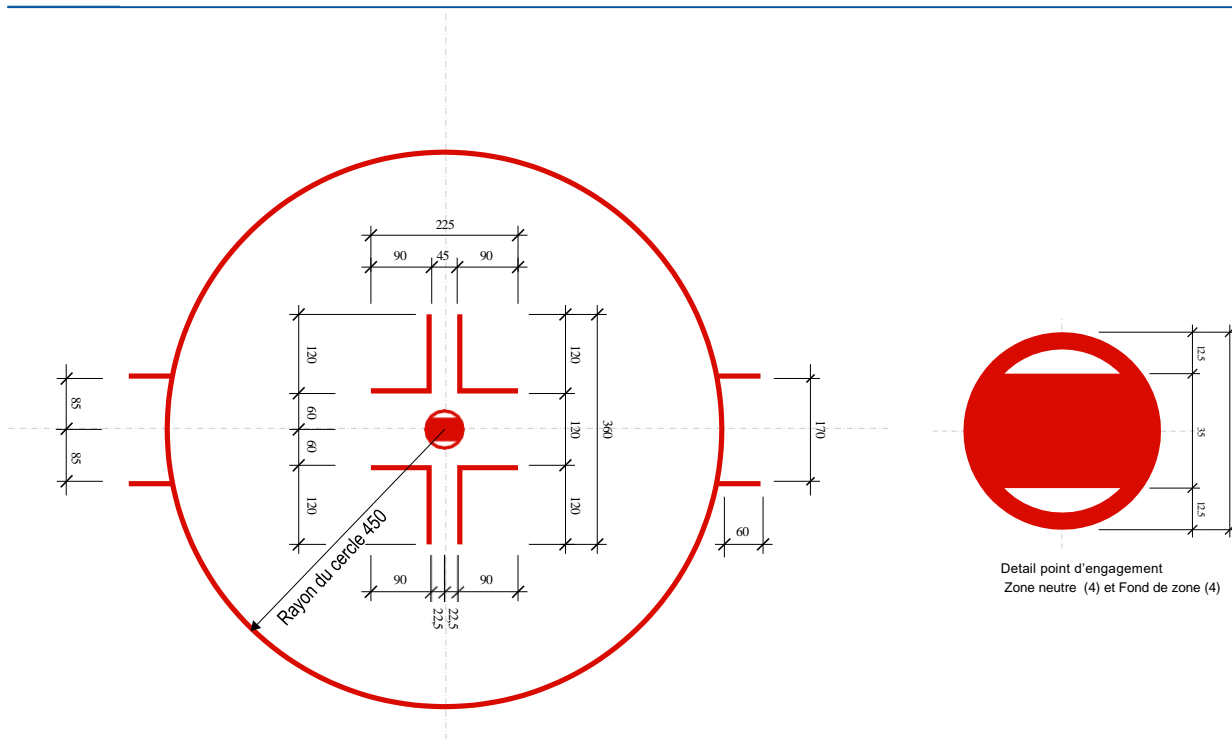
## POINT D'ENGAGEMENT ET CERCLE CENTRAL

→ RÈGLE 1.9



## POINT ET CERCLE D'ENGAGEMENT FOND DE ZONE

→ RÈGLE 1.9

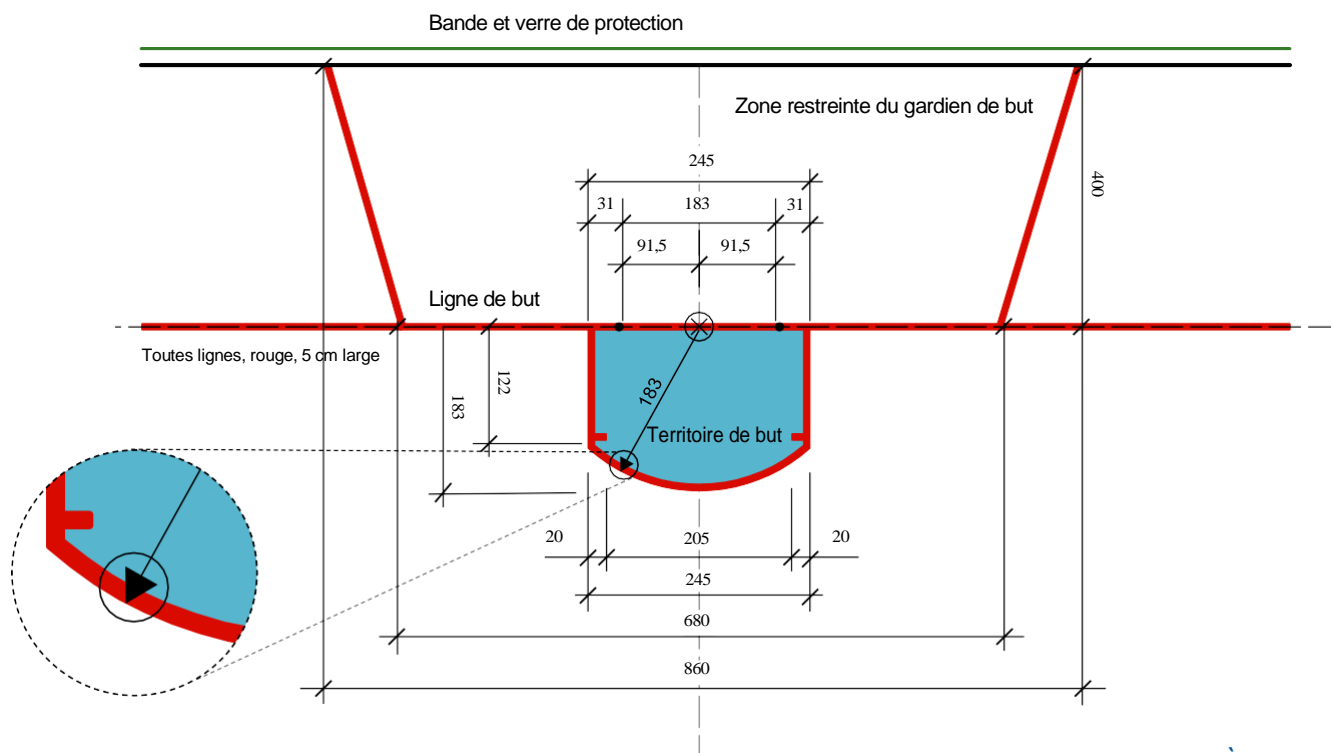


ALL MEASUREMENTS IN CM

# APERÇU DES INFOGRAPHIES

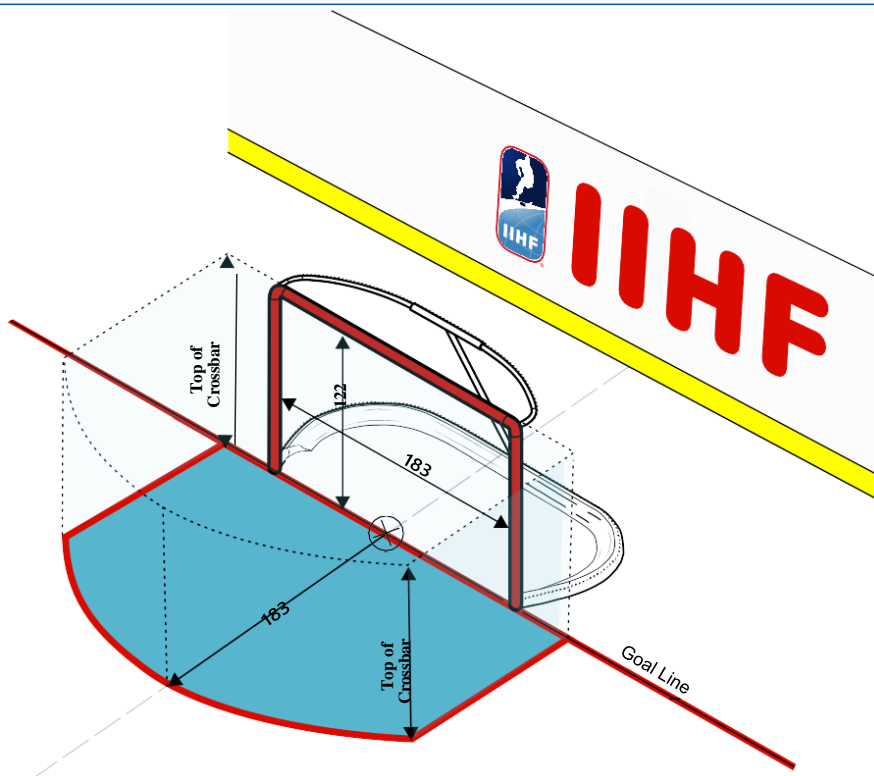
TERRITOIRE DE BUT ET ZONE RESTREINTE DE GARDIEN

→ RÈGLE 1.7, 1.8



TERRITOIRE DE BUT / 3D

→ RÈGLE 1.7

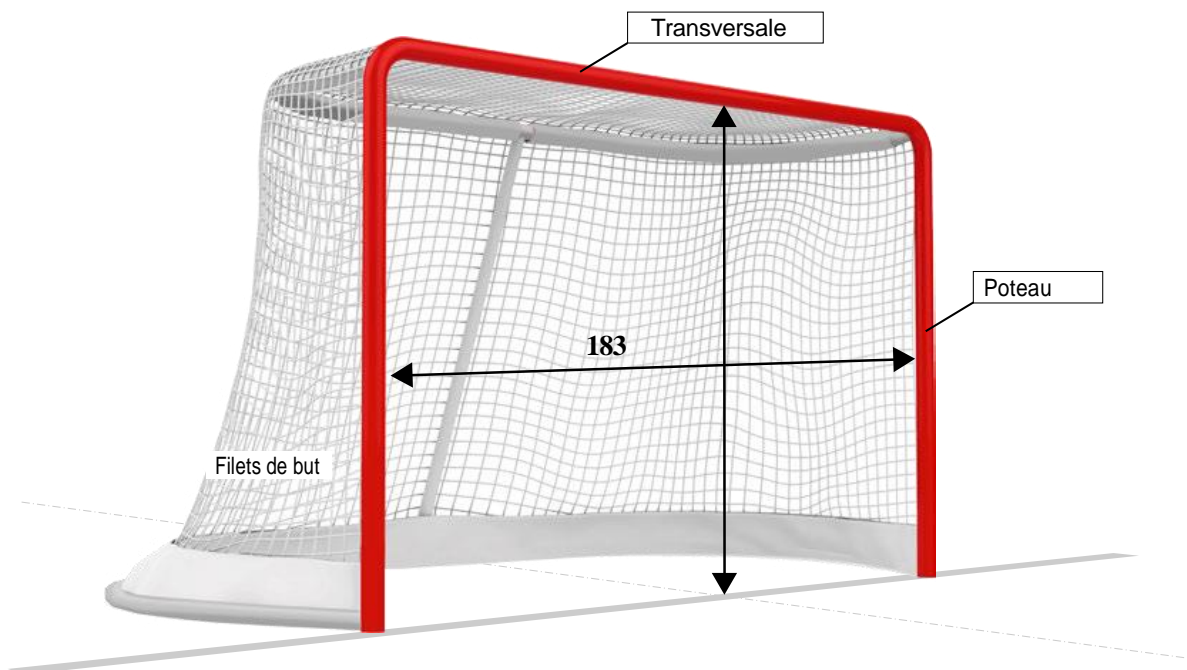


ALL MEASUREMENTS IN CM

# APERÇU DES INFOGRAPHIES

POTEAUX DE BUT ET FILETS5

→ RÈGLE 2.1, 2.2



DEFINITION DE CROSSE HAUTE

→ RÈGLE 37.5, 60, 80

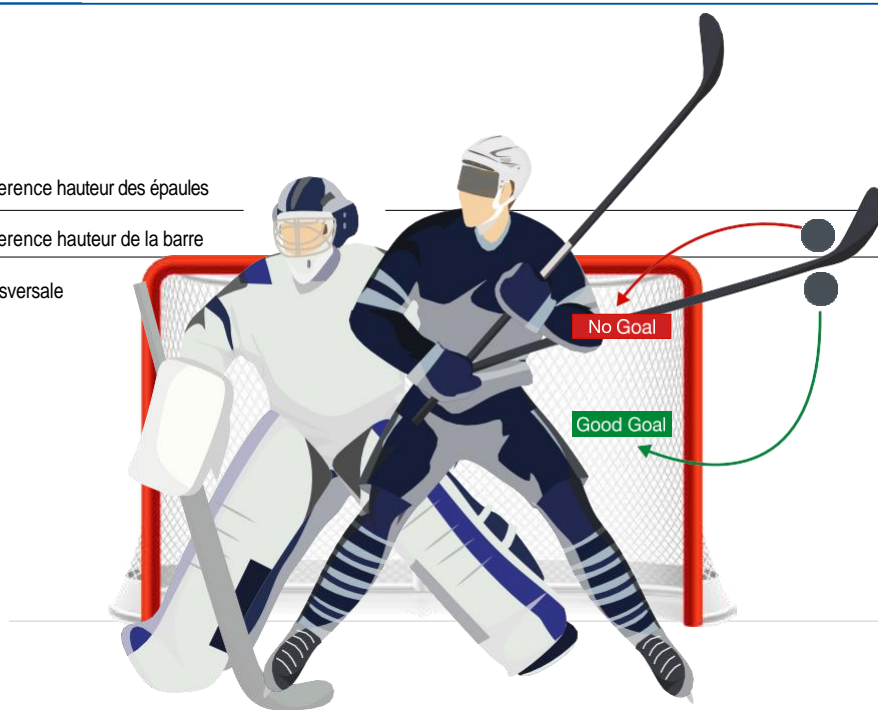
Reference hauteur des épaules

Règle 60, 80

Reference hauteur de la barre

Règle 37.5

transversale



Règle 60 toucher un adversaire avec une Crosse haute. La référence de la hauteur est celle de la hauteur des épaules du joueur adverse qui est touché par une crosse haute.

Règle 80 jouer le puck avec une Crosse haute. La référence de la hauteur est celle de la hauteur normale des épaules du joueur qui joue le puck avec une crosse haute.

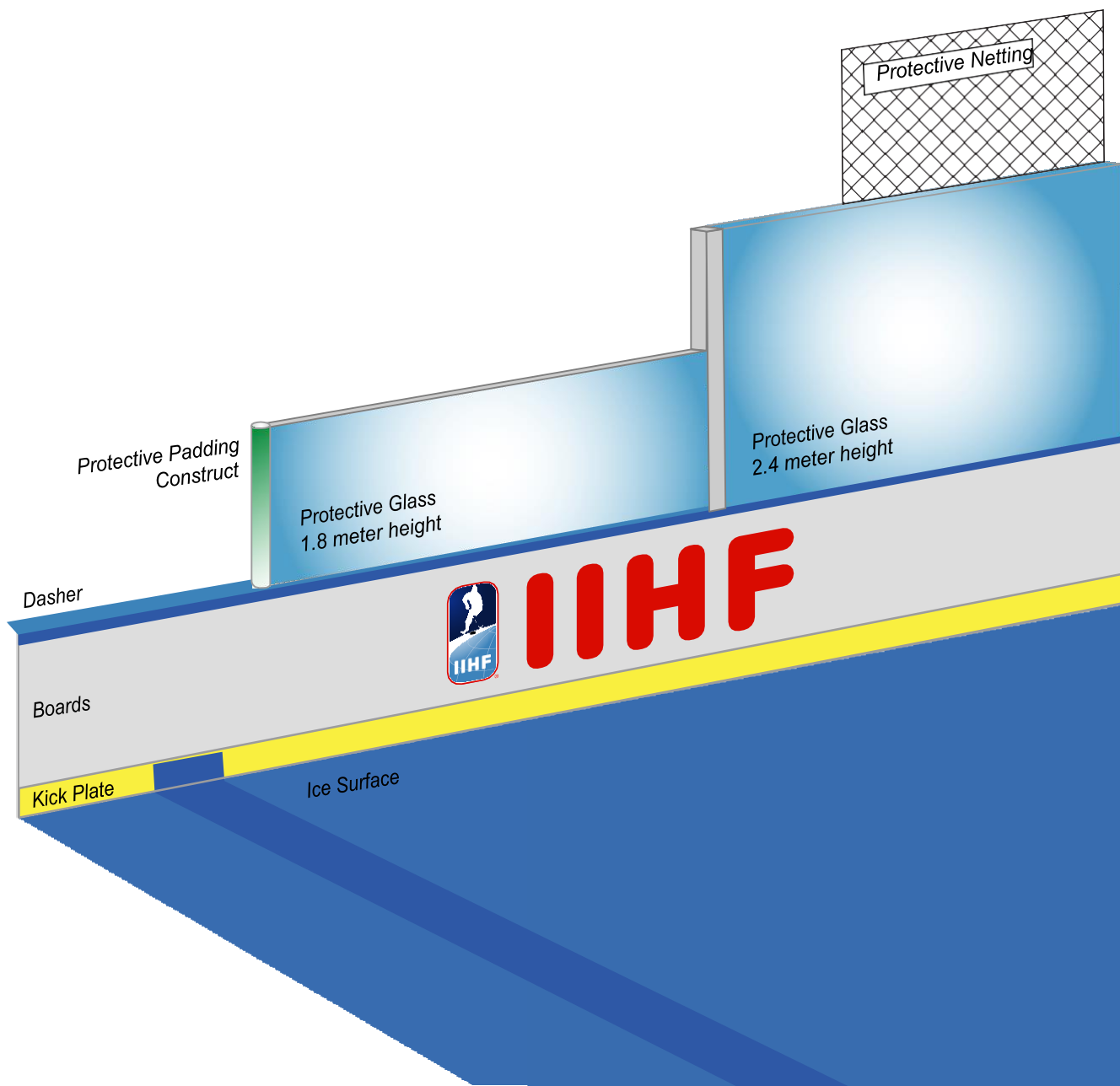
Règle 37.5 marquer un but avec une Crosse haute. Puck touché ou dévié dans le but par une crosse haute, au-dessus de la barre transversale. La hauteur de référence est celle de la hauteur au-dessus de la barre transversale où le puck touche la crosse

ALL MEASUREMENTS IN CM

# APERÇU DES INFOGRAPHIES

BANDES, VERRE ET FILET DE PROTECTION

→ RÈGLE 1.3, 1.4



VI ANNEXE · INFOGRAPHIES EN LIGNE

ALL MEASUREMENTS IN CM

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

Brandschenkestrasse 50, PO-Box

8027 Zurich, Switzerland

Phone +41 44 562 22 00

E-mail [office@iihf.com](mailto:office@iihf.com)

[www.IIHF.com](http://www.IIHF.com)

