

IIHF CASE BOOK
2006 -2010

Un supplément aux règles de jeu officielles I

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier toutes les personnes qui de près ou de loin ont contribué à l'élaboration de cet ouvrage et bien entendu la Fédération Internationale de Hockey à l'origine de ce document.

Cette traduction du Case Book de l'IHF sera sans aucun doute le meilleur outil de travail mis à la disposition du corps Arbitral Français, il permettra à tous d'obtenir des éclaircissements sur des situations particulières rencontrées au fil des saisons, mais surtout, il permettra à tous ceux que la passion de l'arbitrage anime de se perfectionner et de bien préparer les grands rendez-vous (Tournois, championnats, matches, et bien entendu stages).

Je tenais à remercier plus particulièrement Mathieu Coquet qui en a effectué la première traduction avant corrections, et sans qui cet ouvrage aurait mis beaucoup plus de temps à vous parvenir.

Puisse cet outil nous guider sur la voie de la perfection...

Bonne saison à tous,

Jean Christophe BENOIST

Président de la Commission Fédérale d'Arbitrage.

FEDERATION INTERNATIONALE DE HOCKEY SUR GLACE

LIVRE DES INTERPRÉTATIONS - IIHF

2006 - 2010

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

INTRODUCTION

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

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

Cette version du Livre des Interprétations de l'IIHF est valable pour la saison 2004-05. Il est important de noter que, durant la période 2002-2006, un certain nombre de situations particulières qui ne sont pas explicitées dans ce livre peuvent se produire pendant des matchs. Pour pallier ce phénomène, l'IIHF fournira un Bulletin des Règles chaque année juste avant le début de la saison pour apporter certains éclaircissements ou points d'emphasis.

Le Livre des Interprétations de l'IIHF est divisé en sections, et chaque section est numérotée de la même manière que le Livre des Règles de Jeu Officielles l'IIHF 2006-2010. Cela signifie que l'information contenue dans chaque section correspond à la règle qui porte le même numéro dans le Livre des Règles de Jeu Officielles l'IIHF 2006-2010.

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

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

La partie B apporte une clarification de certaines règles du Livre des Règles de Jeu Officielles IIHF 2006-2010

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

TABLE DES MATIERES

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

Section 1 - PATINOIRE

119 Territoire de but	6
141 Banc des pénalités	6

Section 2 – Equipes, joueurs et leur équipement

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

Section 3 – Rôle des Officiels

313 Devoirs du juge de lignes	12
323 Chronométrateur	12

Section 4 – Règles de jeu

411 Changement des joueurs et du gardien durant le jeu	13
412 Changement des joueurs et du gardien durant un arrêt de jeu	14
415 Changement de gardien durant un arrêt de jeu	15
416 Joueurs blessés	15
417 Gardiens blessés	16
420 Durée de jeu	16
422 Temps morts	16
440 Engagement	17
442 Procédure d'engagement	19
450 Hors jeu	21
451 Hors jeu différés	24
460 Dégagements interdits	26
470 Définition d'un but	29
471 Invalidation de but	30
472 Buts et assistances accordés aux joueurs	32
481 Palet sur le but	33
490 Stopper/passé le palet avec les mains	34
491 Coup de pied au palet	35

Section 5 – Pénalités

500 Pénalités (Définition et Procédure)	38
501 Pénalité Mineure	39
503 Pénalité Majeure	42
504 Pénalité de Méconduite	43
508 Tir de pénalité	43
509 Procédure de Tir de Pénalité	45
511 Pénalités du gardien	47
512 Pénalités coïncidentes	51
513 Pénalités différées	56
514 Signalement des pénalités	58
523 Charge dans le dos	60
528 Coups de poing ou jeu dur	61
534 Obstruction	63
539 Faire trébucher	63
540 Charge à la tête ou dans la zone du cou	64
541 Charge pour les femmes	64
550 Méconduite envers les officiels et attitude anti-sportive, par les joueurs	65
551 Méconduite envers les officiels et attitude anti-sportive, par un officiel d'équipe	65
554 Retard de jeu	66
555 Equipement dangereux et illégal	68
556 Crosse cassée	70
557 Joueur tombant sur le palet	71
559 Joueur maniant le palet avec les mains	72
560 Gardien maniant le palet avec les mains	72
564 Joueurs quittant le banc durant une altercation	72
565 Officiels d'équipe quittant le banc des joueurs	73
569 Jeter une crosse ou tout objet dans l'aire de jeu	73
570 Jeter une crosse ou tout objet sur une échappée	75
571 Prévention des infections par le sang	76
573 Surnombre	76
591 Gardien au-delà de la ligne rouge centrale	77
592 Gardien se rendant au banc des joueurs pendant un arrêt de jeu	77
593 Gardien quittant sa zone durant une altercation	78
A4.7 Devoirs du Juge de ligne	78

SECTION 1 – LA PATINOIRE

REGLE 119 – ZONE DU GARDIEN

B - Interprétation

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

Règle 141 – BANCS DES PENALITES

B - Interprétation

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

SECTION 2 – EQUIPES, JOUEURS ET EQUIPEMENT

Règle 200 – Joueurs Equipés

B - Interprétation

1. Les noms des joueurs peuvent être modifiés sur la feuille de match officielle à tout moment jusqu'au début du match.
2. Une équipe ne peut équiper que 2 gardiens de but.
3. Un joueur licencié peut prendre part à l'échauffement d'avant-match pour autant qu'il soit autorisé à jouer pour ce match, et ce même s'il n'est pas inscrit sur la feuille de match officielle.

Règle 201 – Capitaine de l'équipe

B - Interprétation

Nouveau

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

2. Le capitaine n'est pas autorisé à sortir de son banc pour demander la mesure d'une crosse.

Nouveauté

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

Nouveauté

4. Un capitaine ou un assistant ne peut pas sortir du banc des joueurs pour questionner ou discuter avec l'arbitre, ou se plaindre sur une pénalité. Si le capitaine sort de son banc sans y avoir été invité, il doit y être renvoyé et le coach doit être averti qu'une deuxième violation de cette règle résultera en une pénalité de Méconduite (cf. règle 572).

Règle 223 – Casques des joueurs

B - Interprétation

1. Le gardien remplaçant n'est pas obligé de porter son casque et sa protection faciale quand il traverse la glace pour retourner à son banc entre les tiers-temps.
2. Les joueurs et le gardien remplaçant ne sont pas obligés de porter leurs casques lorsqu'ils sont assis au banc des joueurs.

Règle 224 – Protection faciale de joueurs et visières

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

B – Interprétation

Nouveauté

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

Règle 232 – Crosses du gardien

B - Interprétation

1. La partie du manche située au-dessus de la partie élargie de la crosse du gardien ne doit pas être courbée et, si c'est le cas, la règle 555 (a) devra être appliquée.

Règle 260 – Mesure d'équipement

A – Procédure pour l'arbitre

1. Toutes les mesures de crosse (courbure) doivent être faites à l'aide d'un outil de mesure des crosses réglementaire.

2. La mesure de l'équipement d'un gardien doit être effectuée immédiatement après la fin de la période.

Nouveauté

3. Pas de mesure de crosse ou d'une pièce d'équipement de gardien entre la fin des prolongations et le début des tirs au but.

4. La mesure de l'équipement d'un gardien doit être effectuée dans le territoire des arbitres ou dans un autre endroit approprié déterminé par les installations sportives.

5. Un arbitre peut mesurer tout type de crosse ou d'équipement considéré comme dangereux sans demande de la part d'une équipe, et la crosse ou l'équipement dangereux doit être retiré du jeu. Tout autre pièce d'équipement considérée comme illégale ne peut être mesurée que sur demande de l'équipe opposée.

B - Interprétation

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

2. La mesure de crosse est permise après un but marqué par l'une ou l'autre des deux équipes.

3. Il n'est pas nécessaire qu'un joueur ait participé physiquement au jeu pour que sa crosse puisse être mesurée. Le fait qu'un joueur était légalement sur la glace est suffisant pour justifier une demande de mesure.

4. Un gardien peut participer au jeu en utilisant une crosse de joueur et, si une mesure de crosse est demandée, la crosse doit être mesurée comme si c'était une crosse de joueur.

5. La mesure de la largeur de la palette d'une crosse de joueur doit être effectuée à partir d'un point M situé à 1.5 cm de la pointe de la palette ou à partir de tout point de la palette située entre ce point M et le talon de la palette.

6. Si une crosse est mesurée comme étant illégale, l'arbitre doit rendre la crosse à l'équipe et le coéquipier du joueur dont la crosse a été considérée illégale doit lui amener une crosse conforme au banc des pénalités. L'équipe peut ajuster la courbure au banc des joueurs et, si le joueur pénalisé réutilise cette crosse, elle peut à nouveau être mesurée.

7. Quand une demande formelle est faite à l'arbitre concernant les dimensions de la crosse d'un adversaire, celui-ci doit être sur la glace au moment où la demande est formulée.

8. Si le capitaine d'une équipe conteste formellement la légalité de la courbure de la palette de la crosse d'un adversaire et que l'arbitre ne peut procéder à la mesure, la crosse doit être retirée du jeu. Conformément à la règle 555, aucune pénalité ne sera infligée à l'une ou l'autre des deux équipes.

Nouveauté

9. En référence aux règles 260 section (b) et (c) et 555, c'est la règle 260 section (b) et (c) qui prévaut sur la 555. Lorsqu'une mesure d'une pièce d'équipement de gardien s'avère illégale, la règle 260(b) s'applique et le gardien doit être pénalisé d'une pénalité mineure. Un tel équipement doit être corrigé ou ajusté avant le commencement de la période suivante.

Cette interprétation s'applique uniquement sur la mesure de l'équipement de gardien. Un tel équipement (une seule mesure de la même pièce) ne peut se faire qu'après chaque période, incluant la troisième période s'il y a prolongation.

C - Situations

Situation 1

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

Nouveauté

Décision: Si la crosse est considérée comme illégale, infligez une pénalité ; l'engagement aura lieu sur le point d'engagement de zone neutre le plus proche de la zone d'attaque.

Si la crosse est considérée comme légale, l'équipe ayant formulé la demande doit être pénalisée ; l'engagement aura lieu en zone d'attaque.

Situation 2

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

Nouveauté

Décision: N'importe quel joueur peut servir la pénalité car il n'y avait pas de joueur sur la glace au moment de la mesure. Quand la crosse d'un gardien est mesurée pendant

un arrêt de jeu et est considérée comme illégale, un joueur présent sur la glace au moment de l'arrêt du jeu doit servir la pénalité (cf. Règle 511(a))

Situation 3

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

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

Situation 4

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

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

Situation 5

Nouveauté

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

Décision: si la crosse s'avère légale, alors l'équipe ayant effectuée la requête doit être pénalisée par une pénalité de banc mineur. Le coach doit désigner un joueur pour servir cette pénalité et doit se diriger immédiatement vers le banc des pénalités et y rester quel que soit le résultat du tir de pénalité.

Si la crosse s'avère illégale, le joueur doit être sanctionné par une pénalité mineure. Il doit immédiatement se rendre au banc des pénalités. Le coach ou le manager par l'intermédiaire du Capitaine doit désigner un autre joueur pour effectuer le tir de pénalité.

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

Situation 6

Nouveauté

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

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

banc des pénalités ; et également désigner un autre joueur pour effectuer le tir de pénalité.

Situation 7

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

Nouveauté

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

SECTION 3 – LES OFFICIELS ET LEURS DEVOIRS

Règle 313 – LES DEVOIRS DES JUGES DE LIGNES

A – Procédure pour les juges de lignes

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

C - Situations

Situation 1

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

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

Règle 323 - CHRONOMETREUR

C - Situations

Situation 1

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

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

SECTION 4 – RÈGLES DE JEU

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

B - Interprétation

1. Il n'y a pas de limite au nombre de changements qu'un gardien peut effectuer avec un joueur ou le gardien remplaçant pendant le cours du jeu.
2. La section (a) de cette règle couvre le processus de changement pour les joueurs et les gardiens. Si le gardien change pour le gardien remplaçant, ou un joueur pour un joueur ou un joueur pour un gardien, la règle 411 (a) doit être respectée. Dans le cas contraire, la règle 573 doit être appliquée par l'arbitre contre l'équipe fautive.
3. La section (b) de cette règle ne couvre que le processus de changement du gardien pour un joueur supplémentaire.

Nouveauté

4. Si, lorsqu'un gardien qui sa zone et se rend au banc des joueurs pour effectuer un changement avec un joueur et que cette substitution s'avère prématurée, alors un officiel de jeu doit arrêter le jeu lorsque l'équipe fautive reprend la possession du palet. L'engagement qui suit aura lieu :

- a. au point d'engagement central – si le palet se trouvait au delà de la ligne rouge centrale au moment où le jeu a été arrêté.
- b. Sur la ligne imaginaire en zone neutre – si le palet se trouvait entre la ligne rouge centrale et la ligne bleue défensive au moment de l'arrêt de jeu.
- c. Sur un point d'engagement en fond de zone – si le palet se trouvait entre zone défensive lors de l'arrêt de jeu.

C – Situations

Situation

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

Nouveauté

Décision: L'engagement qui suit aura lieu sur le point d'engagement de zone neutre le plus proche de l'arrêt de jeu.

Règle 412 – PROCEDURE DE CHANGEMENT DE JOUEURS LORS D' UN ARRET DE JEU

A - Procédure pour l'arbitre

1. L'arbitre doit lever son bras puis le baisser à chaque arrêt de jeu, même si il est clair qu'aucun changement de joueurs n'aura lieu.

2. Dans le cas où l'équipe visiteuse cherche à retarder son changement en espérant que l'équipe locale placera ses joueurs sur la glace en premier, cette procédure contrôlera le changement de joueurs. Cela donnera à l'équipe visiteuse une seule possibilité de changement et permettra à l'équipe locale de placer ses joueurs sur la glace en dernier.

L'arbitre doit être strict sur le décompte des 5 secondes et ne doit pas autoriser l'équipe visiteuse à changer ses joueurs une fois que son bras est levé. Si l'arbitre constate qu'un coach est en train d'envoyer ses joueurs sur la glace mais qu'il ne cherche pas à provoquer un retard volontaire dans le changement (et ce pour l'une ou l'autre des deux équipes), il peut accorder aux deux équipes quelques secondes supplémentaires.

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

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

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

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

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

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

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

B - Interprétation

1. Si une pénalité est donnée à l'une et/ou l'autre des deux équipes suite à un arrêt de jeu pendant lequel l'une et/ou l'autre des deux équipes avait (avaient) déjà effectué un changement de joueurs, les deux équipes ont le droit de procéder à un nouveau changement de joueurs.
2. Un changement de joueurs est considéré comme le changement de 1 à 5 joueurs, à l'exception du gardien.

C – Situations

Situation 1

Nouveauté

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

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

Situation 2

Nouveauté

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

Décision: Aucun changement n'est autorisé.

Règle 415 – CHANGEMENT DE GARDIEN SUR UN ARRÊT DE JEU

B - Interprétation

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

Règle 416 – JOUEURS BLESSES

B – Interprétation

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

Règle 417 – GARDIENS BLESSES

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

1. L'arbitre et les juges de ligne ont le droit d'arrêter le jeu si un joueur est blessé.
2. Lorsqu'un gardien est touché à la tête ou au visage, en particulier par un lancer puissant, ou s'il y a le moindre signe d'une blessure sérieuse, l'arbitre doit arrêter le jeu sur-le-champ, à moins qu'il y ait une opportunité de marquer immédiate.

B - Interprétation

1. Si un gardien est blessé et retourne au banc des joueurs, il doit être remplacé. S'il tente de retourner dans son but à ce moment-là, il doit lui être infligé une pénalité mineure (cf. règle 592).
2. Un joueur qui remplace un gardien blessé a le droit à 10 minutes pour revêtir un équipement de gardien. Ces 10 minutes commencent dès que l'arbitre s'est assuré que le gardien blessé ne peut retourner au jeu. Le gardien blessé ne peut plus retourner au jeu une fois que le joueur qui le remplace a revêtu l'équipement et s'est dirigé vers le but.
3. Si le joueur qui a remplacé le gardien blessé est équipé et prêt à jouer avant que les 10 minutes ne soient décomptées, le temps restant peut être utilisé pour son échauffement.

Règle 420 – DURÉE DU MATCH

A - Procédure pour l'arbitre

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

Règle 422 – TEMPS MORT

A - Procédure pour l'arbitre

1. Aucun temps-mort ne peut être demandé par une équipe une fois que la procédure de changement des joueurs est terminée et/ou que les joueurs et les officiels sont en position et prêts à engager.
2. Aucun temps-mort ne peut être demandé par une équipe si un joueur a été changé à l'engagement.
3. Un gardien n'est pas autorisé à s'échauffer pendant un temps-mort.

Règle 440 – ENGAGEMENTS

B – Interprétation

Nouveauté

1. Les engagements en zone de défense doivent tous avoir lieu sur un des points d'engagement de fond de zone, du côté où le palet a été gelé. Si le palet est en dehors du jeu, l'engagement se fera sur un point d'engagement de fond de zone du côté du départ du lancer.
2. Si des joueurs de l'équipe à l'attaque et de l'équipe en défense sont pénalisés, et que l'arrêt de jeu a lieu dans la zone de défense, l'engagement doit avoir lieu dans cette zone, et ce quel que soit le nombre de joueurs pénalisés de chaque équipe, à moins que l'application d'une autre règle n'oblige à engager en zone neutre.
3. Si un joueur de l'équipe à l'attaque reçoit une pénalité lors d'un engagement dans sa zone d'attaque, l'engagement doit avoir lieu en zone neutre.
4. Si un joueur à l'attaque a déplacé la cage dans sa zone d'attaque sans avoir fait d'effort pour éviter le contact, l'engagement doit avoir lieu en zone neutre. Cependant, si le joueur n'avait pas la possibilité d'éviter le contact avec la cage, l'engagement aura lieu en zone d'attaque.
5. S'il y a du brassage ou un rassemblement de joueurs suite à un arrêt de jeu dans le fond de la zone de défense, l'engagement aura lieu en zone neutre si un ou plusieurs défenseurs de l'équipe à l'attaque s'avancent au-delà des oreilles des cercles d'engagement de la zone de défense.
6. Si un juge de lignes signale un hors-jeu différé et que l'équipe en défense envoie le palet en dégagement interdit, l'engagement aura lieu en zone de défense, comme pour tout dégagement interdit.
7. Si seul un joueur à l'attaque a été pénalisé dans sa zone d'attaque, l'engagement aura lieu en zone neutre, et ce quelle que soit l'équipe ayant causé l'arrêt de jeu.

Nouveauté

8. Si un palet touche un officiel et sort de l'aire de jeu en zone neutre, l'engagement aura lieu sur la ligne imaginaire reliant les points d'engagement de zone neutre à l'endroit où le palet a été dévié par contact avec l'officiel. Si ceci arrive en zone de défense, l'engagement qui suit aura lieu sur le point d'engagement de zone de défense le plus proche de l'endroit où le palet a été dévié. (cf. Règle 440d)

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

C – Situations

Situation 1

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

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

Situation 2

L'arbitre signale une pénalité contre l'équipe à l'attaque dans sa zone d'attaque. L'équipe non fautive est en possession du palet et est alors responsable d'un arrêt de jeu dans sa zone de défense.

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

Situation 3

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

Nouveauté

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

Situation 4

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

Nouveauté

Décision: L'engagement doit avoir lieu sur le point d'engagement dans la zone de défense le plus proche de l'arrêt de jeu.

Situation 5

Un joueur à l'attaque reçoit une pénalité dans sa zone d'attaque. L'engagement suivant doit avoir lieu en zone neutre ; cependant, avant la reprise du jeu, un joueur en défense commet une faute et reçoit une pénalité.

Décision: L'engagement reste en zone neutre car il avait initialement été prévu qu'il soit effectué dans cette zone.

Situation 6

Un arrêt de jeu en zone de défense est provoqué par des pénalités infligées à un joueur à l'attaque et un joueur en défense

Nouveauté

Décision: L'engagement doit avoir lieu en zone de défense, sur le point d'engagement de fond de zone le plus proche de l'arrêt de jeu, sauf si les règles stipulent autre chose.

Règle 442 – PROCÉDURE D'ENGAGEMENT

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

1. La procédure pour la conduite des engagements reste la même quel que soit l'endroit de la glace où l'engagement a lieu.
2. Le juge de lignes ne doit pas faire un engagement téléphoné, i.e. lever son bras avant de jeter le palet.
3. Le juge de lignes qui effectue l'engagement ne doit pas jeter le palet avant d'être certain que son partenaire soit revenu à sa position.
4. Le juge de lignes qui effectue l'engagement ne doit pas jeter le palet avant que tous les joueurs qui ne participent pas au jeu aient quitté la glace, et ce même si les 5 secondes sont écoulées.
5. Le juge de lignes qui effectue l'engagement doit vérifier que le nombre de joueurs présents sur la glace est correct avant de jeter le palet.
6. Si un joueur présent à l'engagement ne s'aligne pas correctement avec les tracés sur la glace, l'officiel peut le faire changer sans donner d'avertissement préalable.
7. Utilisez les 5 secondes après votre coup de sifflet pour communiquer avec les joueurs et corriger leur position.
8. Si un joueur présent à l'engagement entre en contact avec un joueur adverse avant que le palet ne soit jeté, l'officiel peut le faire changer sans donner d'avertissement préalable.
9. Si un joueur entre ou est dans le cercle alors que le juge de lignes et les deux joueurs sont prêts pour l'engagement, le juge de lignes doit faire changer le joueur à l'engagement et le remplacer par un coéquipier, sans donner d'avertissement préalable.
10. Si un joueur est retiré de l'engagement, l'officiel présent à l'engagement ne peut pas désigner quel joueur prendra part à l'engagement. Il s'agit d'une décision de l'équipe, mais le remplaçant doit être un joueur déjà présent sur la glace et il doit se présenter immédiatement à l'engagement.
11. Lors d'un engagement en zone de défense ou d'attaque, évitez de faire changer les deux joueurs à l'engagement en même temps. Si possible, faites changer le premier fautif.

12. Si des joueurs des deux équipes entrent dans le cercle avant que l'engagement ne soit effectué (sans avertissement préalable à l'une ou l'autre des deux équipes), les deux joueurs présents à l'engagement doivent être changés.

13. Le juge de lignes arrière doit surveiller qu'aucun joueur n'entre dans le cercle dans le dos du juge de lignes qui effectue l'engagement. Si le juge de lignes arrière voit une infraction sur l'engagement (joueur(s) dans le cercle), il doit siffler et en informer le juge de lignes qui effectue l'engagement.

Ceci ne s'applique qu'à une équipe n'ayant pas encore reçu d'avertissement. En effet, s'il s'agit de la 2^e violation, il est de la responsabilité de l'arbitre d'intervenir car une pénalité doit alors être infligée.

14. Un juge de lignes ne doit pas faire changer une 2^e fois le joueur à l'engagement. Ceci est de la responsabilité de l'arbitre car une pénalité doit alors être infligée.

15. Les juges de lignes peuvent jeter le palet si un seul joueur est en position à l'engagement ; cependant, il est préférable de le faire, pour la première fois du match, lors d'un engagement en zone neutre.

16. Si un joueur a été changé lors d'un engagement en zone de défense ou d'attaque, l'arbitre doit rester en position et, s'il s'agit de la 1^{ère} violation, il doit avertir les joueurs de cette équipe. Si l'autre équipe commet une infraction durant le même engagement, l'arbitre doit, de la même manière, avertir cette équipe pour cette violation.

17. Si un problème se produit durant un engagement en zone d'attaque ou de défense, l'arbitre peut s'approcher de l'engagement pour aider les juges de lignes et avertir les joueurs. Dans ce cas, l'arbitre doit siffler pour signaler aux juges de lignes qu'il s'approche. Après avoir averti l'équipe ayant causé le problème, l'arbitre doit retourner à sa position normale.

18. Si une équipe reçoit un avertissement et que son joueur est retiré de l'engagement, et que des joueurs des deux équipes rentrent ensuite trop tôt dans le cercle pendant l'engagement, l'arbitre doit pénaliser l'équipe dont le joueur a été retiré de l'engagement et avertir l'autre équipe.

19. Lorsqu'une équipe a été pénalisée pendant un engagement, le processus de donner un avertissement avant de donner une pénalité recommence.

20. Une fois qu'un joueur a été pénalisé pendant un engagement, les deux équipes peuvent effectuer un nouveau changement de joueurs.

B - Interprétation

1. Il n'est pas nécessaire que l'intégralité de la palette du joueur à l'engagement soit posée sur la glace. Il suffit que la pointe de la palette touche la glace.

2. Seuls les patins des joueurs ne participant pas à l'engagement doivent être hors du cercle et derrière les marques prévues à cet effet (oreilles du cercle).

3. Les joueurs ne participant pas à l'engagement ne peuvent pas continuellement changer de position autour du cercle d'engagement, et ce même s'ils sont dans une position correcte. Dans sa zone d'attaque, le joueur à l'attaque doit se mettre en position en premier.

4. Un joueur n'est pas autorisé à tourner l'engagement et à jouer le palet avec son patin. Cependant, si un joueur joue initialement le palet avec sa crosse et que le palet reste sur place, il peut alors effectuer une passe en retrait avec le patin. Le principe est qu'un joueur ne doit pas pouvoir tourner l'engagement et jouer le palet avec le patin sans chercher à le jouer avec sa crosse, et, ce faisant, empêcher le joueur adverse de pouvoir jouer le palet avec sa crosse.

C - Situations

Situation 1

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

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

Règle 450 – Hors-jeu

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

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

B - Interprétation

1. Si un joueur conduit le palet et coupe la ligne bleue avant le palet tout en patinant en marche arrière, il n'est pas considéré comme étant en position de hors-jeu pour autant qu'il ait le contrôle effectif du palet et que ses deux patins soient en zone neutre avant de couper la ligne bleue.

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

Nouveauté

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

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

C - Situations

Situation 1

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

Décision: Il n'y a pas de hors-jeu.

Situation 2

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

Décision: Il n'y a pas de hors-jeu.

Situation 3

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

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

Situation 4

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

Décision: Il y a hors-jeu.

Situation 5

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

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

Situation 6

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

Décision: Il n'y a pas hors-jeu.

Situation 7

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

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

Situation 8

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

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

Situation 9

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

Décision: Il y a hors-jeu.

Situation 10

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

Décision: Il n'y a pas hors-jeu.

Situation 11

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

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

Situation 12

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

Décision: Il y a hors-jeu.

Situation 13

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

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

Situation 14

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

Décision: Il y a hors-jeu.

Situation 15

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

Décision: Il n'y a pas hors-jeu.

Situation 16

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

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

Situation 17

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

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

Règle 451 – Procédure pour les hors-jeu différés

B - Interprétation

1. Un joueur en défense qui est en train d'effectuer une sortie de zone peut ramener le palet derrière sa cage, pour autant que cela ne soit pas fait dans le but de retarder le jeu.
2. Si un lancer puissant est effectué sur le gardien ou à proximité de ce dernier, la règle du hors-jeu volontaire doit s'appliquer.
3. Lorsqu'un joueur à l'attaque, alors qu'il est en train de sortir de la zone d'attaque, joue volontairement le palet ou charge un joueur en défense qui sort le palet, cela doit être considéré comme hors-jeu volontaire.

Nouveauté

4. Aucun but ne peut être marqué par l'équipe à l'attaque pendant qu'elle est en position de hors-jeu différé (bras toujours en l'air), et sauf si l'équipe en défense lance ou met le palet dans ses propres buts sans l'intervention et/ou sans contact de l'équipe à l'attaque.

5. Si le palet est lancé d'avant la ligne rouge et franchit la ligne de but opposée, un dégagement interdit doit être sifflé, et ce même si un hors-jeu différé est encore effectif.

Sur une position de hors-jeu différé, le juge de lignes doit d'abord s'assurer que le palet ne se dirige pas vers le but. Le cas échéant, le jeu doit être arrêté immédiatement. Le signal doit être effectué avec le bras ne portant pas le sifflet.

6. Si un gardien a été sorti et que, lors d'une sortie de zone, le palet est lancé vers le but vide alors que les joueurs à l'attaque sont en train de sortir de leur zone d'attaque, un but ne peut être accordé avant qu'une équipe n'ait pris le contrôle du palet et que les attaquants n'aient quitté leur zone d'attaque.

7. Concernant le point 6 ci-dessus, un but peut donc être marqué par l'équipe à l'attaque une fois que le hors-jeu différé a été annulé.

Nouveauté

8. Si le jeu a été arrêté pour un hors-jeu différé, l'engagement doit avoir lieu soit au point d'engagement de zone neutre ou à l'origine de la passe (sur la ligne imaginaire reliant les points de zone neutre ou sur un des points d'engagement de fond de zone), le choix devant se porter sur le point le plus proche du but de l'équipe ayant causé le hors-jeu, tel que décrit par les présentes règles.

C - Situations

Situation 1

Un juge de lignes signale un hors-jeu différé et un joueur en défense lance le palet directement hors de l'aire de jeu depuis sa zone de défense par-dessus une partie de la bande située en zone neutre.

Nouveauté

Décision: L'engagement doit avoir lieu au point d'engagement de zone de défense du côté d'où le joueur en défense a lancé le palet, et ce joueur doit être pénalisé d'une pénalité mineure pour retard de jeu (cf. Règle 554c).

Situation 2

Un juge de lignes signale un hors-jeu différé et l'équipe en défense lance le palet directement hors de l'aire de jeu depuis sa zone de défense par-dessus une partie de la bande située en zone de défense.

Nouveauté

Décision: L'engagement doit avoir lieu au point d'engagement de hors-jeu le plus proche en zone neutre et le joueur qui a lancé le palet doit être sanctionné d'une pénalité mineure pour retard de jeu (cf. 554c).

Situation3

Un juge de lignes signale un hors-jeu différé pendant que l'équipe à l'attaque effectue un changement volant. Un joueur à l'attaque, en zone d'attaque, rentre par-dessus la bande pour changer à son banc, qui est partiellement en zone d'attaque.

Décision: Si les joueurs entrant sur la glace le font en zone neutre, ceci ne doit pas être considéré comme hors-jeu, pour autant que les joueurs quittant la glace soient complètement sortis de l'aire de jeu.

Règle 460 – Dégagements interdits

A - Procédure pour les juges de lignes

1. Dès qu'il reçoit le signal de départ de dégagement interdit de la part du juge de lignes arrière, le juge de lignes avant a la responsabilité de déterminer s'il y a ou non dégagement interdit. Cependant, le juge de lignes avant doit établir un contact visuel avec le juge de lignes arrière au moment de franchir la ligne bleue, puis à nouveau juste avant de siffler ou d'annuler le dégagement interdit.
2. Il est toujours de la seule responsabilité du juge de lignes avant de juger si le joueur peut ou non jouer le palet.
3. Si il n'y a pas de signal de départ de dégagement interdit de la part du juge de lignes arrière, le juge de lignes avant doit prendre la responsabilité de siffler le dégagement interdit s'il est certain qu'il y a dégagement interdit.
4. Si le juge de lignes avant, qui patine vers le fond de la glace de zone sur un dégagement interdit potentiel, ne prend pas connaissance du signal d'annulation donné par le juge de lignes arrière, et siffle pour indiquer un dégagement interdit, l'engagement aura lieu au centre de la glace.
5. Lorsque le juge de lignes arrière ne peut déterminer si le palet a été lancé ou dévié avant la ligne rouge centrale, le juge de lignes avant peut annuler le dégagement interdit et faire le signal correspondant.
6. Quelles que soient la situation et/ou les raisons, lorsque l'un des juges de lignes annule un dégagement interdit, l'autre juge de lignes doit confirmer qu'il a pris connaissance de cette annulation et faire lui aussi le signal d'annulation.

Nouveauté

7. Même si le palet traverse le territoire de but ou touche une des lignes du territoire de but, puis passe la ligne de but (sauf s'il entre dans le but) le dégagement interdit doit être sifflé.

B - Interprétation

1. La possibilité d'un départ de dégagement interdit est déterminée par le nombre de joueurs présents sur la glace au moment où le palet est lancé par l'une des deux équipes depuis leur moitié de glace jusqu'au-delà de la ligne de but opposée.
2. L'engagement correspondant doit avoir lieu au point d'engagement en zone de défense qui se trouve du côté d'où le palet a été lancé.

3. Sur une situation de dégagement interdit, l'assistant du banc de pénalités doit ouvrir la porte du banc des pénalités au moment exact auquel la pénalité expire, et ce afin d'indiquer que le joueur est considéré comme étant sur la glace.

Nouveauté

4. Un dégagement interdit doit être sifflé si un gardien, à l'extérieur du territoire de but au moment où le palet est dégagé en dégagement interdit, retourne vers son territoire de but.

5. Aucun dégagement interdit ne doit être sifflé si le gardien quitte son territoire de but après que le palet ait été dégagé en dégagement interdit, puis décide de revenir vers ce même territoire.

6. Si le gardien trouve en dehors de son territoire de but pour se rendre à son banc dans le but d'être substitué avec un joueur de champ, et que le palet est tiré en dégagement interdit dans la direction du banc des joueurs et donc du gardien qui change :

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

C - Situations

Situation 1

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

Décision: Le but est accordé.

Situation 2

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

Décision: Il n'y a pas dégagement interdit.

Situation 3

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

Décision: Il n'y a pas dégagement interdit.

Situation 4

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

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

Situation 5

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

Décision: Il y a dégagement interdit.

Situation 6

Un joueur situé dans sa demi patinoire de défense lance le palet, qui touche une crosse de la même équipe située sur la ligne rouge centrale et poursuit sa course jusqu'au-delà de la ligne de but adverse.

Décision: Il y a dégagement interdit.

Nouveauté**Situation 7**

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

Décision: Il y a dégagement interdit.

Situation 8

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

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

Situation 9

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

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

Nouveauté**Situation 10**

Un gardien, en dehors de son territoire de but au moment où le palet est dégagé en dégagement interdit, ne tente pas de jouer le palet ou se dirige à l'opposé de celui-ci.

Décision: Il y a dégagement interdit

Situation 11

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

Décision: Il y a dégagement interdit

Règle 470 - DEFINITION D'UN BUT

A - Procédure pour l'arbitre

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

C - Situations

Situation 1

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

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

Situation 2

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

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

Situation 3

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

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

Situation 4

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

Décision: Le but est accordé.

Situation 5

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

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

Situation 6

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

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

Situation 7

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

Décision: Le but est accordé.

Règle 471 – ANNULATION D'UN BUT**B - Interprétation**

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

Nouveauté

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

C - Situations

Situation 1

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

Décision: Le but est accordé.

Situation 2

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

Décision: Le but est refusé.

Situation 3

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

Décision: Le but doit être refusé

Situation 4

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

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

Situation 5

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

Décision: le but doit être refusé

Situation 6

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

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

Situation 7

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

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

Règle 472 – BUTS ET ASSISTANCES ACCORDEES AUX JOUEURS**B - Interprétation**

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

C - Situations**Situation 1**

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

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

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

Situation 2

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

Décision: Des assistances sont accordées à A8 et A9.

Situation 3

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

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

Situation 4

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

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

Situation 5

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

Décision: Une assistance est accordée à A8. Une seule assistance peut être accordée sur un but marqué après un rebond sur le gardien.

Situation 6

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

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

Nouveauté**Situation 7**

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

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

Règle 481 – PALET SUR LE BUT**A- Procédure pour l'arbitre**

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

B - Interprétation

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

C - Situations**Situation 1**

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

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

Situation 2

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

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

Situation 3

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

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

Règle 490 – ARRETER – PASSER LE PALET AVEC LA MAIN

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

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

B - Interprétation

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

C - Situations

Situation 1

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

Décision: L'arbitre doit arrêter le jeu.

Situation 2

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

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

Règle 491 – COUP DE PIED AU PALET**B - Interprétation**

1. Un coup de pied au palet est fait en plaçant la palette de la crosse derrière le palet et en propulsant le palet grâce à un coup de pied dans la crosse.
2. Aucun but ne peut être accordé s'il résulte d'un coup de pied au palet.
3. Aucune pénalité ne peut être infligée à un joueur qui effectue un coup de pied au palet sauf si la palette de la crosse se trouve alors propulsée au-dessus de la ligne des épaules de son adversaire, provoquant ainsi une infraction de Crosse Haute. Dans ce cas, l'arbitre doit infliger une pénalité pour Crosse Haute au joueur coupable de l'infraction.
4. Aucune pénalité ne peut être infligée à un gardien de but qui arrête un palet en lui donnant un coup de pied.
5. Lorsqu'un attaquant donne un coup de pied au palet, et que celui-ci se dirige dans le but après un rebond sur la crosse d'un coéquipier, le but doit être accordé.

C - Situations**Situation 1**

Le gardien de but attrape le palet puis, avant que l'arbitre ne siffle pour arrêter le jeu, il le relâche et lui donne un coup de pied pour le renvoyer en l'air.

Décision: Le jeu continue et aucune pénalité n'est infligée au gardien de but.

Règle 492 – PALET TOUCHE AVEC UNE CROSSE HAUTE**A - Procédure pour l'arbitre et les juges de lignes**

1. Si un joueur touche le palet avec une crosse haute, l'arbitre doit faire le signal de « Palet dévié par une Crosse Haute ». Selon le camp du joueur qui récupère le palet, l'arbitre doit alors effectuer soit un signal d'annulation et laisser le jeu se dérouler, soit siffler, arrêter le jeu et répéter le signal.

2. Il est de la responsabilité de l'arbitre de prendre ce type de décision où qu'il soit sur la glace, et plus particulièrement dans les zones de fond de glace.

3. Les juges de lignes peuvent siffler ce type d'infraction, mais uniquement dans la zone neutre et après s'être assurés que l'arbitre n'avait pas pu voir l'action.

4. Un juge de lignes ne doit pas effectuer de signal pour indiquer une infraction potentielle. Cependant, s'il doit arrêter le jeu, il doit siffler et effectuer le signal de « Palet dévié par une Crosse Haute ». La procédure pour les juges de lignes doit être utilisée que dans le cas où l'arbitre n'a pas vu l'action et n'a pas effectué de signal. Les juges de lignes doivent toujours laisser à l'arbitre la possibilité de siffler ce type d'infraction en premier.

B - Interprétation

1. Si un joueur de l'équipe en défense dans sa zone de défense touche le palet avec une crosse haute pendant une situation de hors-jeu différé, le jeu est arrêté et l'engagement a lieu en zone de défense conformément à la règle 492(c).

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

C - Situations

Situation 1

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

Situation 2

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

Décision: Aucun but ne peut être accordé.

Situation 3

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

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

Situation 4

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

Décision: L'engagement aura lieu conformément à la règle 492(b) ou (c):

- si l'action est faite par l'équipe en défense dans leur zone de défense, l'engagement aura lieu dans leur zone de défense,
- si l'action est faite par l'équipe en attaque dans la zone neutre ou leur zone d'attaque, l'engagement aura lieu en zone neutre.

Situation 5

Un joueur à l'attaque se tient devant le but avec la palette de sa crosse au-dessus de sa tête. Après le tir, le palet touche le pommeau de sa crosse, qui est en dessous du niveau de la barre transversale, et rentre dans le but.

Décision: Aucun but ne peut être accordé.

SECTION 5 – PENALITES

Règle 500 – PENALITES – DEFINITIONS ET PROCEDURES

B - Interprétation

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

Règle 501 – PENALITE MINEURE ET REGLE 502 – PENALITE DE BANC MINEURE

B - Interprétation

Nouveauté

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

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

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

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

C - Situations

Situation 1

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

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

Situation 2

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

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

Exemples de buts marqués contre une équipe en infériorité

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

Nouveauté

- | | |
|-----------------------------|------------------------|
| 3. A6 - 2 minutes à 3:00 | B11 - 2 minutes à 3:00 |
| A9 - 5 minutes + MPM à 3:30 | But à 4:00 |

- À 3:00 les équipes jouent à 4 contre 4
- À 3:30 les équipes jouent à 3 contre 4
- A9 est sorti du match
- L'équipe A doit mettre un substitut sur le banc des pénalités pour effectuer les 5 minutes de A9
- personne ne retourne sur la glace à 4:00 (Règle 502(b))

- | | |
|--------------------------------|------------------------|
| 4. A6 - 5 minutes + MPM à 3:00 | B11 - 2 minutes à 3:00 |
| A9 - 2 minutes à 3:30 | But à 4:00 |

- À 3:00 les équipes jouent à 4 contre 4
- À 3:30 les équipes jouent à 3 contre 4
- A9 retourne sur la glace à 4:00

- | | |
|--------------------------|------------------------|
| 5. A6 – 5 minutes à 3:00 | B11 - 2 minutes à 3:00 |
| A9 - 2 minutes à 3:00 | But à 4:00 |

- À 3:00 les équipes jouent à 4 contre 5
- personne ne revient sur la glace à 4:00

- | | |
|------------------------------------|------------|
| 6. A6 - 2 + 5 minutes + MPM à 4:00 | But à 9:15 |
| A9 - 2 minutes à 8:00 | |

- A6 quitte le match
- Substitut pour A6
- A9 rentre à 9:15, car la mineure de A9 est la première mineure à être servie.

- | | |
|------------------------------------|------------|
| 7. A6 - 2 + 5 minutes + MPM à 4:00 | |
| A9 - 2 minutes à 9:10 | But à 9:15 |

- A6 quitte le match
- Le substitut pour A6 rentre à 9:15, car sa mineure était la première à être servie.

- | | |
|--------------------------------|------------|
| 8. A7 - 5 minutes + MPM à 3:00 | |
| A11 - 5 minutes + MPM à 3:10 | |
| A12 - 2 minutes à 4:00 | But à 4:30 |

- A7 et A11 quittent le match
- Substituts pour A7 et A11
- Aucun joueur ne rentre car la mineure de A12 n'est pas effectivement servie au moment du but

9. A4 - 2 minutes à 10:00 B8 - 2 minutes à 11:00
 A7 - 2 minutes à 10:30 But à 12:10
 A9 - 2 minutes à 11:00
- À 11:00, les équipes jouent à 3 contre 5, car les mineures de B8 et A9 s'annulent
 - A4 rentre sur la glace à 12:00 et les équipes jouent à 4 contre 5, la mineure de A7 étant la seule affichée au tableau
 - A7 rentre après le but à 12:10
10. A9 - 5 minutes + MPM à 3:00 B11 - 2 + 2 minutes à 3:30
 A6 - 2 minutes à 3:30 But à 4:30
- Le joueur A9 sort du jeu
 - L'équipe A doit placer un substitut au banc des pénalités pour servir les 5 minutes de A9
 - À 3:30 les équipes jouent à 4 contre 4
 - À 3:30 la mineure de A6 et une mineure de B11 s'annulent
 - L'équipe B doit placer un joueur au banc des pénalités pour servir l'autre mineure de B11
 - B11 rentre au premier arrêt de jeu après 7:30
 - Aucun joueur ne rentre
11. A6 - 5 minutes + MPM à 3:00 B11 - 5 minutes + MPM à 3:30
 A9 - 2 minutes à 3:30 But à 4:00
- A6 et B11 quittent le match
 - L'équipe A et l'équipe B doivent mettre un substitut au banc des pénalités pour servir les 5 minutes de A6 et B11
 - À 3.30 les équipes jouent à 3 contre 4
 - La mineure de A9 et la majeure de B11 ne s'annulent pas
 - A9 rentre
12. A7 - 2 + 2 minutes à 12:00 B3 - 2 minutes à 12:00
 A9 - 2 minutes à 13:15 But à 13:30
- À 12:00 l'équipe A doit placer un substitut au banc des pénalités pour servir une mineure de A7, car une des mineures de A7 et la mineure de B3 s'annulent
 - Le substitut de A7 rentre à 13:30 après le but de l'équipe B
 - A7 rentre au premier arrêt de jeu après 15:30

13. A7 - 2 minutes à 3:30
But à 4:00
- B11 - 2 minutes à 3:30
B14 - 5 minutes + MPM à 3:30
B19 - 2 minutes à 3:30
- B14 quitte le match
 - L'équipe B doit placer un substitut au banc des pénalités pour servir les 5 minutes de B14
 - À 3:30 les équipes jouent à 5 contre 3, car la mineure de A7 annule la mineure de B11 ou celle de B19 (choix du capitaine)
 - Après le but de l'équipe A à 4:00, soit B11 soit B19 rentre sur la glace
14. A6 - 5 minutes + MPM à 3:00
A9 - 2 minutes à 3:30
- B11 - 2 minutes à 3:30
But à 4:00
- A6 quitte le match
 - L'équipe A doit placer un substitut au banc des pénalités pour servir les 5 minutes de A6
 - À 3:30 les équipes jouent à 4 contre 5
 - La mineure de A9 et celle de B11 s'annulent
 - Aucun joueur ne rentre car le substitut de A6 sert une pénalité majeure
 - A9 et B11 retourne sur la glace au premier arrêt de jeu après 5:30
15. A8 - 2 + 2 minutes à 3:00
A9 - 2 minutes à 4:00
- But à 4:30
But à 5:30
- À 4:30 la première mineure de A8 se termine et les équipes jouent à 3 contre 5
 - À 5:30 la mineure de A9 se termine et les équipes jouent à 4 contre 5

Règle 503 – PENALITE MAJEURE

B - Interprétation

1. Lorsque des pénalités résultant en une mineure plus une majeure et une méconduite pour le match automatique sont différées, mais qu'un but est marqué par l'équipe non fautive avant que le jeu ne soit arrêté, la pénalité mineure est annulée mais l'équipe fautive devra placer un substitut au banc des pénalités pour servir la pénalité majeure. L'ordre dans lequel les deux fautes appelant ces pénalités ont été commises n'a pas d'importance.
2. Lorsqu'un joueur partant en échappée subit une faute qui entraînerait une pénalité majeure plus une pénalité de méconduite pour le match automatique, en plus d'un tir de pénalité, la pénalité majeure et la pénalité de méconduite pour le match sont infligées quoi qu'il en soit, même si le joueur réussit le tir de pénalité.

C - Situations

Situation 1

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

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

Règle 504 – PENALITE DE MECONDUITE

C - Situations

Situation 1

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

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

Règle 508 – TIR DE PENALITE

A - Procédure pour l'arbitre

1. L'arbitre doit effectuer le signal lorsqu'un tir de pénalité est appelé.
2. L'arbitre doit se rappeler du numéro porté par le joueur fautif afin de pouvoir l'identifier dans le cas où l'équipe non fautive demanderait à ce qu'il effectue une pénalité mineure.

C - Situations

Situation 1

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

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

Situation 2

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

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

Situation 3

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

Nouveauté

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

Situation 4

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

Nouveauté

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

Situation 5

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

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

Situation 6

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

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

Règle 509 – PROCEDURE D'EXECUTION D'UN TIR DE PENALITE

B - Interprétation

1. Seul un gardien de but peut garder les buts durant un tir de pénalité.
2. Un gardien remplaçant n'a pas le droit à un temps d'échauffement avant un tir de pénalité.
3. Le gardien de but de l'équipe qui effectue le tir doit se rendre à son banc avec ses coéquipiers.
4. Si un tir de pénalité doit être tiré à nouveau pour une raison quelconque, l'équipe peut changer de gardien de but.
5. Si, à un moment au cours du tir de pénalité (qui commence dès que l'arbitre siffle pour signaler au joueur de procéder au tir), le gardien de but déplace délibérément son but ou le sort de sa position normale, un but est accordé.
6. Si une faute est commise qui mérite un tir de pénalité dans les dernières secondes d'un match, mais que le temps de jeu expire avant que l'arbitre ait pu siffler, le tir de pénalité est tout de même accordé. Si un but est marqué sur ce tir de pénalité, le temps du but sur la feuille de match officielle sera 19:59.
7. Si le joueur qui effectue un tir de pénalité trébuche ou tombe sur la glace, et que le palet continue à avancer vers le but, le joueur peut se relever et continuer son tir.
8. Si un officiel d'équipe interfère avec ou distrait le joueur effectuant un tir de pénalité et que cela lui fait manquer son tir, l'arbitre doit accorder un second tir de pénalité et infliger une Pénalité de Méconduite pour le Match à l'officiel de l'équipe fautive (voir règle 550(b)).
9. Si une équipe joue sans un gardien de but équipé alors qu'un tir de pénalité est accordé à l'équipe adverse, ils doivent désigner un joueur qui recevra alors tous les privilèges d'un gardien de but. Ce joueur devra suivre les mêmes règles qu'un gardien de but normal lors du tir de pénalité ; cependant, il ne lui est pas demandé de porter l'équipement intégral. Après que le tir a été effectué, le joueur doit être reconsidéré comme un joueur normal. Cette situation ne s'applique que lorsqu'une équipe n'a pas de gardien de but et uniquement dans le cas d'un tir de pénalité.

C - Situations

Situation 1

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

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

Situation 2

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

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

Situation 3

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

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

Situation 4

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

- a) Le poteau du but et rebondit dans le but;
- b) Le gardien de but et rebondit dans le but;
- c) Le poteau du but et rentre dans le but après avoir rebondi sur le gardien de but;
- d) Le gardien de but et rentre dans le but après avoir rebondi sur le poteau du but.

Nouveau e) Le gardien de but qui glisse avec le palet et entre dans le but, le palet ayant entièrement franchi la ligne de but

Décision: Le but est accordé.

Situation 5

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

Situation 6

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

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

Situation 7

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

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

Situation 8

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

Décision: Le tir de pénalité est considéré comme terminé.

Situation 9

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

Nouveauté

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

Situation 10

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

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

Situation 11

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

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

Règle 511 – PENALITES CONTRE UN GARDIEN DE BUT**A - Procédure pour l'arbitre**

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

3. Au banc des pénalités, l'arbitre doit indiquer au Marqueur Officiel de noter tous les numéros des maillots des joueurs présents sur la glace à ce moment-là. L'un des joueurs présents sur la glace doit effectuer la pénalité.

4. L'arbitre doit informer le capitaine de l'équipe fautive que l'un des joueurs (en lui donnant la liste) doit effectuer la pénalité du gardien de but.

B - Interprétation

1. Si un gardien de but remplaçant est indiqué sur la feuille de match officielle et qu'il est équipé, ce gardien de but remplaçant doit être placé dans les buts avant qu'il soit permis à un joueur de s'équiper en gardien et de garder les buts.

2. Lorsqu'un gardien de but reçoit plus d'une pénalité lors du même arrêt de jeu, l'un des joueurs de son équipe présent sur la glace à ce moment-là doit effectuer les deux pénalités (voir la situation 2 pour plus de précisions).

C - Situations

Situation 1

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

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

Situation 2

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

Nouveauté

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

Situation 3

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

Nouveauté

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

Nouveauté

Situation 4

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

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

Nouveauté

Situation 5

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

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

Exemples de pénalités contre des gardiens de but

Equipe A

Equipe B

1. A1 (gardien de but) 2 + 10 minutes à 3:00
A1 (gardien de but) 2 + 10 minutes à 3:30

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

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

Règle 512 – PENALITES COÏNCIDENTES

B - Interprétation

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

Exemples de Pénalités Mineures Coïncidentes

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

8. A6 - 2 minutes à 3:00 B11 - 2 + 2 minutes à 3:30
 A9 - 2 minutes à 3:30
 - A 3:30 les équipes jouent à 4 contre 4, car la Mineure de A9 annule une mineure de B11
 - L'équipe B doit mettre un substitut au banc des pénalités pour effectuer une mineure de B11
9. A6 - 2 + 10 minutes à 3:00 B11 - 2 + 10 minutes à 3:00
 - Les équipes jouent à 4 contre 4
 - L'équipe A et l'équipe B doivent chacune mettre un substitut au banc des pénalités qui retournera au jeu à 5:00
 - A6 et B11 retournent au jeu au premier arrêt de jeu après 15:00
10. A6 - 2 minutes à 9:00 B4 - 2 minutes à 9:20
 A9 - 2 minutes à 9:20 B7 - 2 minutes à 9:20
 A8 - 2 minutes à 9:20
 - A 9:20 les équipes jouent à 4 contre 5, car les mineures de A9, A8, B4 et B7 s'annulent toutes
11. A6 - 2 + 2 minutes à 3:00 B11 - 2 + 2 minutes à 3:00
 A9 - 2 + 2 minutes à 3:00
 - A 3:00 les équipes jouent à 4 contre 5, car la double mineure de B11 annule une double mineure de A6 ou A9 (choix du capitaine)
12. A6 - 2 minutes à 3:00 B11 - 2 + 2 minutes à 3:00
 A9 - 2 + 2 minutes à 3:00
 - A 3:00 les équipes jouent à 4 contre 5, car les doubles mineures de A9 et B11 s'annulent
13. A6 - 2 minutes à 3:00 B11 - 2 + 2 minutes à 3:00
 A9 - 2 minutes à 3:00 B12 - 2 minutes à 3:00
 A7 - 2 + 2 minutes à 3:00
 - A 3:00 les équipes jouent à 4 contre 5, car les doubles mineures de A7 et B11 s'annulent et la mineure de B12 annule la mineure de A6 ou A9 (choix du capitaine)
14. A6 - 2 minutes à 3:00 B11 - 2 + 2 + 2 minutes à 3:00
 A9 - 2 + 2 minutes à 3:00 B12 - 2 minutes à 3:00
 A7 - 2 + 2 minutes à 3:00
 - A 3:00 les équipes jouent à 4 contre 5, car les mineures de B11 et B12 annulent les mineures de A9 et A7

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

23. A6 - 2 + 10 minutes à 3:00 B11 - 2 minutes à 3:00
 A9 - 2 + 2 minutes à 3:00
- Les équipes jouent à 4 contre 5
 - Les mineures de A6 et B11 s'annulent
 - L'équipe A est en infériorité d'un joueur (A9) pour 4 minutes
 - A9 retourne au jeu à 7:00
 - A6 retourne au jeu au premier arrêt de jeu après 15:00 et B11 au premier arrêt de jeu après 5:00
24. A6 - 2 minutes à 3:00 B11 - 2 minutes à 3:00
 (Accrocher ou Tir de Pénalité)
 A9 - 2 minutes à 3:00
- L'équipe B a le choix entre une mineure à A6 pour Accrocher ou un tir de pénalité, car le joueur de l'équipe B était en situation d'échappée
 - Si l'équipe B choisit le tir de pénalité, les équipes jouent à 4 contre 4
 - Si l'équipe B choisit la pénalité mineure contre A, les équipes jouent à 4 contre 5, avec A6 ou A9 qui effectue la pénalité mineure marquée au tableau (choix du capitaine)

Exemples de Pénalités Majeures Coïncidentes

- | <u>Equipe A</u> | <u>Equipe B</u> |
|---|--|
| 1. A3 - 5 minutes + Méconduite pour le Match à 3:00 | B8 - 5 minutes + Méconduite pour le Match à 3:00 |
| <ul style="list-style-type: none"> - A 3:00 les équipes jouent à 5 contre 5 - Les équipes n'ont pas besoin de placer des substituts au banc des pénalités car A3 et B8 sont expulsés du match | |
| 2. A1 (gardien de but) - 5 minutes + Méconduite pour le Match à 3:00 | B8 - 5 + Méconduite pour le Match à 3:00 |
| <ul style="list-style-type: none"> - A 3:00 les équipes jouent à 5 contre 5 - Les équipes n'ont pas besoin de placer des substituts au banc des pénalités car A1 et B8 sont expulsés du match | |

Exemples de Pénalités Mineures et Majeures Coïncidentes (Combinaisons)

- | <u>Equipe A</u> | <u>Equipe B</u> |
|--|---|
| 1. A6 - 2 minutes à 3:00 | B14 - 5 minutes + Méconduite pour le Match à 3:30 |
| A9 - 5 minutes + Méconduite pour le Match à 3:30 | |
| <ul style="list-style-type: none"> - A 3:30 les équipes jouent à 4 contre 5, car les majeures de A9 et B14 s'annulent - Les équipes n'ont pas besoin de placer des substituts au banc des pénalités car A9 et B14 sont expulsés du match | |

- 55

- A 5:10 les équipes jouent toujours à 4 contre 5, car les quatre mineures s'annulent
- Les équipes n'ont pas besoin de placer des substituts au banc des pénalités car A9 et B4 sont expulsés du match

7. A3 - 2 + 5 minutes + Méconduite pour le Match à 3:00

B8 - 2 + 5 minutes + Méconduite pour le Match à 3:00

- A 3:00 les équipes jouent à 5 contre 5, car toutes les pénalités s'annulent
- Les équipes n'ont pas besoin de placer des substituts au banc des pénalités car A3 et B8 sont expulsés du match

8. A3 - 2 minutes à 3:00

B8 - 2 minutes à 3:00

A7 - 5 minutes + Méconduite pour le Match à 3:00

B9 - 5 minutes + Méconduite pour le Match à 3:00

- A 3:00 les équipes jouent à 5 contre 5, car toutes les pénalités s'annulent
- Les équipes n'ont pas besoin de placer des substituts au banc des pénalités car A7 et B9 sont expulsés du match

9. A6 - 5 minutes + Méconduite pour le Match à 3:00

B11 - 2 minutes à 3:00

A9 - 2 minutes à 3:00

- A 3:00 les équipes jouent à 4 contre 5, car les mineures de A9 et B11 s'annulent
- L'équipe A doit mettre un substitut au banc des pénalités pour effectuer les 5 minutes de pénalité pour A6, qui est expulsé du match

Exemples de Pénalités Majeures et de Match Coïncidentes

Equipe A

Equipe B

1. A6 - 5 minutes + Méconduite pour le Match à 3:00

B7 - Match penalty à 3:00

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

2. A6 - Match penalty à 3:00

B7 - Match penalty à 3:00

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

Règle 513 – PENALITES DIFFEREES

B - Interprétation

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

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

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

Exemples de Pénalités Différées

- | <u>Equipe A</u> | <u>Equipe B</u> |
|--|--|
| <p>1. A6 - 2 + 2 + 10 minutes à 13:00
A6 - 2 minutes à 20:00 (fin de période)</p> <ul style="list-style-type: none">- La mineure infligée à la fin de la période commencera au début de la période suivante et l'équipe A jouera à 4 contre 5- La méconduite recommencera à 2:00, après la fin de cette dernière mineure- A6 retournera au jeu au premier arrêt de jeu après 9:00- L'équipe A doit placer un substitut au banc des pénalités pour effectuer la mineure au début de la période, et il retournera au jeu à 2:00 | |
| <p>2. Les pénalités suivantes sont infligées à l'équipe A pendant un arrêt de jeu :</p> <p>A4 - 2 minutes
A5 - 2 minutes
A6 - 2 + 2 minutes
A7 - 5 minutes + Méconduite pour le Match</p> <ul style="list-style-type: none">- A7 est expulsé du match- Le substitut pour A7 effectuera sa pénalité en dernier- L'ordre dans lequel les trois autres joueurs effectueront leurs pénalités est un choix du capitaine, bien qu'un des joueurs ait reçu une double pénalité mineure | |
| <p>3. A6 - 2 minutes à 3:00</p> | <p>B7 - 2 + 2 minutes à 3:00
B7 - 2 minutes à 3:30
(pendant qu'il se trouve au banc des pénalités)</p> <ul style="list-style-type: none">- A 3:00 les équipes jouent à 5 contre 4- l'équipe B doit mettre un substitut au banc des pénalités pour effectuer la mineure supplémentaire de B7- A 3:30 les équipes jouent toujours à 5 contre 4, car la mineure de B7 (à 3:30, pendant qu'il se trouve au banc des pénalités) s'ajoute au temps effectué par le substitut- le substitut de l'équipe B doit effectuer 4 minutes de pénalité et il retournera au jeu à 7:00- Si l'équipe A ne marque pas de but, les équipes jouent à 5 contre 4 jusqu'à 7:00- B7 effectuera la totalité du temps de ses trois pénalités mineures (6 minutes) et il retournera au jeu au premier arrêt de jeu après 9:00 |

4. A7 - 2 + 2 minutes à 3:00
A8 - 2 minutes à 3:00
A9 - 2 minutes (Banc Mineure) à 3:00
 - A 3:00 les équipes jouent à 3 contre 5
 - A 3:00 A8 et A9 effectuent leurs pénalités mineures (affichées au tableau)
 - A 5:00 A7 commence à effectuer ses deux pénalités mineures
 - A 5:00 les équipes jouent à 4 contre 5
 - A 5:00 A8 ou A9 retourne au jeu (choix du capitaine)
 - Le principe qui prévaut ici est de renvoyer un maximum de joueurs sur la glace

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

Règle 514 – SIGNALEMENT DES PENALITES

A - Procédure pour l'arbitre

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

C - Situations

Situation 1

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

Décision: L'arbitre doit arrêter le jeu.

Situation 2

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

Nouveauté

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

Situation 3

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

Décision: Le but est refusé.

Situation 4

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

Décision: Le but est refusé.

Situation 5

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

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

Situation 6

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

Décision: Si la double pénalité mineure est infligée au même joueur, l'une des pénalités mineures est annulée. Si les pénalités mineures différées sont infligées à deux joueurs différents, c'est le choix du capitaine de décider quelle pénalité mineure doit être annulée.

Situation 7

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

Décision: Le but marqué par l'équipe B annule le tir de pénalité. Le joueur qui effectuait sa pénalité mineure doit rester au banc des pénalités, mais la pénalité mineure différée qui devait être infligée est annulée par le but.

Situation 8

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

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

Situation 10

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

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

Règle 523 – CHARGE DANS LE DOS**B - Interprétation**

1. L'expression "de quelque manière que ce soit" inclut des actions telles que les crosses hautes, les charges avec la crosse, les charges incorrectes, etc., mais pas les obstructions.
2. Un coup dans le dos, dans la bande ou le but, en particulier dans un endroit où le joueur est incapable de se défendre, doit être pénalisée. L'arbitre doit faire un usage strict de cette règle.

3. Lorsqu'un joueur tourne son dos de manière à prendre un coup ou une charge par derrière, cela ne sera pas considéré comme une charge dans le dos car le joueur était conscient du coup qui arrivait. Une telle infraction peut être considérée comme « charge contre la bande » ou « charge incorrecte »

C - Situations

Situation 1

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

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

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

A - Procédure pour l'arbitre

1. Si des joueurs commencent à se brasser après le coup de sifflet, l'arbitre doit donner un avertissement au coach ou au capitaine de chaque équipe.
2. Si cette situation persiste après l'avertissement, l'arbitre doit infliger des pénalités mineures pour Dureté. Si ce type d'incident se reproduit lors d'arrêts de jeu ultérieurs, l'arbitre peut infliger des pénalités de méconduite.
3. S'il se produit une situation qui implique d'infliger plusieurs pénalités de méconduite pour le match, l'arbitre doit s'assurer que toutes les pénalités de méconduite pour le match sont bien enregistrées sur la feuille de match officielle.

B - Interprétations

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

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

Nouveauté

13. Selon la règle 528(f), si un joueur est impliqué dans une altercation avec un autre joueur, l'arbitre peut infliger à l'un des joueurs ou aux deux une Méconduite, une Méconduite pour le Match ou une Pénalité de Match.
14. Selon la règle 528(f), si un joueur est impliqué dans une altercation avec un officiel d'équipe, l'arbitre peut infliger à l'officiel d'équipe uniquement une Méconduite pour le Match ou une Pénalité de Match, alors que le joueur peut recevoir une Méconduite, une Méconduite pour le Match ou une Pénalité de Match.

C - Situations

Situation 1

Deux joueurs se battent à proximité du banc des joueurs Un joueur situé au banc des joueurs prend alors part à cette altercation.

Nouveauté

Décision: Le joueur sur le banc des joueurs doit recevoir une pénalité de Méconduite pour le Match ou une Pénalité de Match, tout dépend de son degré d'implication dans la bagarre. Ce joueur sera considéré comme le « troisième homme » dans l'altercation.

Situation 2

Un joueur, sur ou hors de la glace, prend part à une bagarre avec un officiel d'équipe qui se trouve hors de la glace.

Nouveauté

Décision: L'arbitre doit infliger une pénalité de Méconduite pour le Match ou Pénalité de Match aux deux participants, tout dépend du degré d'implication.

Règle 534 - OBSTRUCTION

B - Interprétation

1. Un joueur à l'attaque peut patiner au travers du territoire de but, que ce soit devant ou derrière le gardien.
2. Si un joueur à l'attaque patine au travers du territoire de but et entre en contact avec le gardien de but, ou qu'il patine derrière le gardien de but et que celui-ci recule et rentre en contact avec le joueur, ce joueur recevra une pénalité mineure pour Obstruction.

Règle 534 – OBSTRUCTION

Règle 554b) – DEPLACEMENT DU BUT

B - Interprétation

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

Règle 539 – FAIRE TREBUCHER

C - Situations

Situation 1

Un joueur est en situation d'échappée ; le gardien de but sort de son but et fait une faute sur le joueur, mais aucun but n'est marqué à cause de cette faute.

Décision: L'arbitre doit infliger une pénalité mineure ou une pénalité majeure plus une pénalité de méconduite pour le match au gardien de but, selon qu'il y ait eu blessure ou non.

Règle 540 – CHARGE CONTRE LA TÊTE OU LA NUQUE

B – Interprétation

1. Toute charge avec la crosse au niveau de la tête et/ou de la nuque doit être pénalisée comme « Charge contre le Tête » et pénalisé selon cette règle.
2. Les coups portés au niveau de la tête durant une altercation ou une bagarre doivent être pénalisés selon la règle 528 – Coups de Poings et Dureté.

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

B – Interprétation

1. L'esprit de cette règle permet de minimiser le risque de blessure induit par un contact physique. Ainsi, toute action ou contact intentionnel qui entraîne une contrainte physique sur un adversaire (sans essayer de prendre le palet) doit être pénalisé sous cette règle. Un contact accidentel qui intervient pendant une tentative normale de jouer le palet ne doit pas être pénalisé sous cette règle.
2. Les contacts corporels au hockey féminin peuvent arriver et l'arbitre veillera à définir son jugement sur la volonté de la joueuse initiatrice du contact. La joueuse initiatrice du contact doit être pénalisée si son intention était de jouer le joueur et non le palet. Toutes les joueuses doivent faire du palet l'objectif prioritaire de leur action et l'arbitre devra accorder aux joueuses le droit de disputer le palet.
3. L'initiatrice d'une collision volontaire ou la volonté d'accentuer une collision doit être pénalisée. Ceci inclut tous les cas où la joueuse fait un pas en direction d'un adversaire qui patine dans le sens opposé, entraînant un contact corporel. La joueuse ne doit pas être pénalisée si son intention est de jouer le palet et si la collision est accidentelle.
4. Il est interdit de patiner au travers d'une joueuse qui ne s'y attend pas dans le but de reprendre possession du palet. Ceci s'applique à chaque fois qu'une joueuse est en attente de recevoir une passe ou se déplace vers le palet. Si une joueuse est en position stationnaire sur la glace, les joueuses de l'équipe adverse doivent la contourner.
5. Les joueuses sont autorisées à s'appuyer sur leur adversaire et produire ainsi un contact alors qu'elles tentent de récupérer le palet le long des balustrades. Ces actions demeurent légales en fonction du degré du contact produit, et ne doivent pas se transformer en « mise en échec ».

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

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

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

B- Interprétation

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

Nouveauté

2. La règle 550(g,h) s'applique lorsque le gardien se trouve sur la glace. Lorsqu'il est en dehors de la glace, il faut se référer à la règle 569(e)

C - Situations

Nouveauté

Situation 1

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

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

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

A - Procédure pour l'arbitre

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

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

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

4. Le fait d'infliger une pénalité de méconduite pour le match à un officiel d'équipe selon les règles 551(b) et 551(c) n'entraîne pas automatiquement une pénalité de banc mineure à son équipe
5. Si un officiel d'équipe reçoit une pénalité de méconduite pour le match ou une pénalité de match, il doit se rendre immédiatement au vestiaire et y rester jusqu'à la fin du match.
6. Si un officiel d'équipe reçoit une pénalité de match, le reste du staff de l'équipe doit désigner, *via* le capitaine, un joueur pour effectuer la pénalité de 5 minutes au banc des pénalités. L'équipe jouera en infériorité pendant ce temps-là, à moins qu'une autre situation spécifique à une autre règle soit applicable.

B - Interprétation

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

Nouveauté

2. Les règles 551(e,f) s'appliquent lorsque le gardien se trouve sur la glace. Lorsqu'il est en dehors de la glace, il faut se référer à la règle 569(e).

Règle 554 – RETARDER LE JEU

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

B – Interprétation

Nouveauté

L'expression « surface de jeu » est défini dans cette règle comme la zone glacée jusqu'au haut des balustrades ou des vitres de protection.

C - Situations

Nouveauté

Situation 1

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

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

Situation 2

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

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

Situation 3

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

Décision: Pas de pénalité.

Situation 4

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

Décision: Le gardien de but reçoit une pénalité mineure.

Nouveauté**Situation 5**

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

Décision: Pas de pénalité.

Situation 6

Un joueur ou un gardien tire le palet directement sur le banc des joueurs.

Décision: pénalité mineure pour le tireur

Situation 7

Un joueur est assis sur la balustrade au banc des joueurs. Le palet est tiré vers le banc, frappe le joueur assis, occasionnant un arrêt de jeu.

Décision: Une pénalité mineure doit être infligée au tireur.

Situation 8

Pendant l'exécution d'un tir de pénalité, le joueur tire directement le palet en dehors de la surface de jeu

Décision: Pas de pénalité.

554(D) – AJUSTEMENT D'UN EQUIPEMENT**B - Interprétation**

1. Un arbitre doit infliger une pénalité mineure pour retard de jeu à un gardien si celui-ci retire délibérément son masque ou casque dans le but d'occasionner un arrêt de jeu, sans avertissement pour le gardien (cf. également Règle 234).

554(E) – JOUEUR BLESSE REFUSANT DE QUITTER LA GLACE

B - Interprétation

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

554(F) – CHANGEMENT ILLEGAL DE JOUEURS APRES UN BUT

A - Procédure pour l'arbitre

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

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

Nouveauté

B - Interprétation

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

554(h) – RETARD DANS LA REPRISE DU JEU

Nouveauté

B - Interprétation

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

Règle 555 – Equipement interdit ou dangereux

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

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

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

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

B - Interprétation

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

2. Les crosses peintes en couleur fluorescente ne sont pas autorisées et doivent être retirées du jeu. Si le joueur refuse de retirer sa crosse, infligez-lui une pénalité de méconduite.

3. Un joueur qui refuse d'arrêter d'utiliser une pièce d'équipement jugée dangereuse par l'arbitre doit recevoir une pénalité de méconduite après un avertissement.

4. Une palette à double courbure doit être considérée comme équipement dangereux.

5. Une courbure illégale de la palette peut être recherchée partout le long de la palette grâce au gabarit spécifique.

6. Les gardiens de but ne sont pas autorisés à porter des maillots exceptionnellement longs qui les aideraient à arrêter le palet. L'arbitre doit demander au gardien de but de changer ou d'ajuster son maillot. Si le gardien de but refuse de changer de maillot après un avertissement, il devra recevoir une pénalité de méconduite.

7. En référence à la règle 555(e), un joueur qui continue à jouer ou qui ne retourne pas immédiatement à son banc après avoir perdu son casque recevra automatiquement une pénalité mineure. L'arbitre n'a pas à donner d'avertissement dans ce cas.

8. En référence à la règle 555(e), le joueur doit recevoir une pénalité mineure s'il continue à participer au jeu de quelque manière que ce soit.

C - Situations

Situation 1

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

Décision: Le joueur peut continuer à participer au jeu jusqu'au prochain arrêt de jeu ou jusqu'à ce qu'il quitte la glace. Aucune pénalité ne sera infligée au joueur car son casque est resté sur sa tête.

Règle 556 – CROSSES BRISEES

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

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

B - Interprétation

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

C - Situations

Situation 1

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

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

Situation 2

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

Décision: Le joueur ne reçoit pas de pénalité pour avoir reçu une crosse de manière illégale mais l'arbitre doit infliger une pénalité selon la règle 556.

Situation 3

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

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

Situation 4

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

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

Situation 5

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

Décision: Aucune pénalité n'est infligée, ni au joueur ni au gardien de but, à moins que leurs actions ne soient couvertes par les règles 534, 569 ou 570.

Situation 6

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

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

Situation 7

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

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

Règle 557 – JOUEUR SE LAISSANT TOMBER SUR LE PALET**C - Situations****Situation 1**

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

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

Situation 2

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

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

Règle 559 – JOUEUR MANIANT LE PALET AVEC SES MAINS

B - Interprétations

1. Si un joueur ferme sa main sur le palet, puis le relâche immédiatement et ne tire pas un avantage de ce fait, ou qu'il n'essaye pas de tirer un avantage de ce fait, le jeu peut continuer. Cependant, s'il se passe un délai avant de relâcher le palet, le jeu doit être arrêté mais aucune pénalité n'est infligée.
2. Si un joueur fait un effort pour attraper avec sa main un palet qui est loin de son corps ou que, après avoir fermé la main sur le palet, il commence à patiner avec la main toujours fermée dessus, le jeu doit être arrêté et une pénalité doit être infligée.
3. Si le palet entre en contact avec le gant d'un joueur mais que celui-ci ne ferme pas la main dessus, il n'y a ni arrêt de jeu.
4. Si un joueur en défense ramasse le palet qui se trouve dans le territoire de but avec ses mains, alors que son a été retiré du jeu, l'arbitre doit accorder un but à l'équipe non fautive (voir règle 557(c)).

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

B- Interprétation

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

Règle 564 – JOUEURS QUITTANT LE BANC SUR UNE ALTERCATION

B – Interprétation

Nouveauté

1. Lorsque le premier joueur à quitter le banc sur une altercation vient du banc des pénalités, il doit être sanctionné d'une pénalité mineure et une pénalité de Méconduite pour le Match pour avoir quitté le banc des pénalités (cf. règle 563(b) plus une double pénalité mineure et une pénalité de Méconduite pour le Match pour avoir été le premier joueur à quitter le banc (cf. Règle 564(b)). Tout autre joueur qui quitte le banc des pénalité sur une altercation doit être sanctionné d'une pénalité mineure additionnée d'une pénalité de Méconduite pour le Match pour avoir quitté le banc des pénalités (cf. Règle 563(b) plus une pénalité de Méconduite en tant que joueur quittant le banc (cf. 564(c)).
2. Si la règle 564(b) est appliquée, alors la règle 564(c) peut également être appliquée en donnant les pénalités de Méconduite appropriées.

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

B – Interprétation

Nouveauté

1. Aucune pénalité ne peut être infligée au docteur (ou désigné comme tel) qui vient sur la glace pendant un arrêt de jeu pour soigner un joueur blessé même sans l'aval de l'arbitre.
2. S'il se doute d'une possible blessure, l'arbitre doit immédiatement appeler le docteur (ou celui désigné comme tel) sur la glace.

Règle 569 – JET DE CROSSE OU D'OBJET SUR LA GLACE

Nouveauté

B - Interprétation

1. Lorsqu'une crosse ou un autre objet est jetée sur la glace en direction du palet ou du porteur du palet dans la zone neutre ou dans la zone d'attaque par :

- un joueur sur la glace
 - o infliger une pénalité mineure contre ce joueur
- un joueur identifié sur le banc des joueurs (cf. Règle 550(g))
 - o Infliger une pénalité mineure plus une Méconduite pour le Match automatique
- Un joueur non identifié depuis le banc des joueurs
 - o infliger une pénalité de banc mineur

2. Lorsqu'une crosse ou un autre objet est jetée sur la glace en direction du palet ou du porteur du palet dans la zone de défense par :

- un joueur sur la glace
 - o accorder un tir de pénalité
- un joueur identifié sur le banc des joueurs (cf. Règle 550(g))
 - o Accorder un tir de pénalité plus une Méconduite pour le Match contre le fautif
- Un joueur non identifié depuis le banc des joueurs
 - o accorder un tir de pénalité

3. Cette règle englobe également le joueur jetant sa crosse ou tout autre objet depuis le banc des pénalités.

4. Lorsqu'une crosse ou un autre objet est jetée sur la glace en direction du palet ou du porteur du palet dans la zone neutre ou dans la zone d'attaque par :

- un officiel d'équipe identifié sur le banc des joueurs (cf. Règle 551(e))
 - o Infliger une pénalité de banc mineure plus une Méconduite pour le Match contre l'officiel d'équipe
- Un officiel d'équipe non identifié depuis le banc des joueurs
 - o infliger une pénalité de banc mineur

5. Lorsqu'une crosse ou un autre objet est jetée sur la glace en direction du palet ou du porteur du palet dans la zone de défense par :

- un officiel d'équipe identifié sur le banc des joueurs (cf. Règle 551(e))
 - o accorder un tir de pénalité plus une Méconduite pour le Match contre l'officiel d'équipe
- Un officiel d'équipe non identifié depuis le banc des joueurs
 - o accorder un tir de pénalité

6. Lorsque le gardien de but a été retiré de la glace, la Règle 569(e) prévaut sur les autres règles et le but doit être accordé pour l'équipe non fautive. Dans ce cas, si la personne est identifiée (joueur, gardien, ou officiel d'équipe), elle doit être sanctionnée d'une pénalité de Méconduite pour le Match (cf. Règle 550(g) et 551(e)). Si cette personne n'est pas identifiée, seul le but automatique doit être validé.

7. En référence à la section e) de ces règles, le palet doit avoir franchit entièrement la ligne bleue défensive de l'équipe non fautive au moment où la crosse ou l'objet est jeté depuis le banc de l'équipe fautive pour accorder un but automatique.

C - Situations

Situation 1

Une crosse est jetée ou tirée par un joueur sur la glace vers un coéquipier qui a perdu ou brisé sa crosse. Ceci est fait en dehors du jeu et n'interfère en aucune manière avec le jeu.

Décision: Aucune pénalité n'est infligée au joueur qui lance ou tire la crosse. La même situation s'applique si une crosse est lancée ou tirée vers un gardien de but.

Situation 2

Une équipe retire son gardien du jeu contre un joueur supplémentaire. Avant de quitter son territoire de but, le gardien de but place sa crosse sur la glace en travers de son but, et son équipe marque un but.

Décision: Si l'arbitre voit que la crosse a été laissée dans cette position avant que le but soit marqué, le but doit être annulé et le gardien de but doit recevoir une pénalité mineure pour obstruction.

Situation 3

Un gardien de but quitte la glace pour être remplacé par un autre joueur et il lâche ou place sa crosse sur la glace de manière à ce qu'elle soit devant son but.

Décision: Une pénalité mineure pour Obstruction doit être infligée au gardien de but, que l'arbitre ait vu l'action ou non. Si le palet est empêché de rentrer dans le but à cause de cette crosse, l'arbitre doit accorder un but. Il est de la responsabilité du gardien de but d'enlever de la proximité de son but tout objet qui pourrait empêcher un but d'être marqué.

Situation 4

Un gardien de but quitte la glace et lâche ou place sa crosse sur la glace à une distance importante de son territoire de but.

Décision: Aucune pénalité ne sera infligée au gardien de but si l'arbitre n'a pas vu l'action. Si l'arbitre a vu l'action, une pénalité mineure pour obstruction doit être infligée au gardien de but. Si le palet est empêché de rentrer dans le but à cause de cette crosse, l'arbitre doit accorder un but.

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

B - Interprétation

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

C - Situations

Situation 1

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

Nouveauté

Décision: L'infraction pour jet de crosse par un joueur en défense dans sa zone de défense doit être pénalisée. Le but sera donc validé pour l'équipe A, car le jet de crosse ne peut être ignoré, et le joueur en pénalité différé devra se rendre au banc pour effectuer sa pénalité.

Règle 571 – PREVENTION DES INFECTIONS

B - Interprétation

1. Un joueur dont le maillot est couvert de sang peut porter un autre maillot avec un autre numéro, mais ce changement de numéro doit être signalé au Marquer Officiel.
2. Si un officiel a du sang sur son maillot, la tâche de sang doit être enlevée avant la reprise du jeu. De même, si un officiel saigne, la coupure doit être refermée avant qu'il ne puisse reprendre l'arbitrage du match.
3. Des objets tâchés par du sang ne peuvent pas être utilisés sur la glace.
4. Si la glace ou ses environs directs sont tâchés par du sang, l'arbitre doit s'assurer que le personnel de la patinoire procède à l'enlèvement de ces tâches de sang dès le premier arrêt de jeu.
5. Un joueur qui saigne ou qui est couvert de sang ne peut retourner au jeu qu'après que sa coupure soit refermée, que le sang soit enlevé et que son équipement soit nettoyé ou changé.

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

C - Situations

Nouveauté

Situation 1

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

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

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

C - Situations

Situation 1

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

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

Situation 2

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

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

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

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

1. Lorsque le jeu prend un retard important dû à la blessure d'un joueur, à des problèmes liés à la glace ou pour des raisons techniques liées à la patinoire, l'arbitre peut autoriser les gardiens de but à retourner à leur banc. Dans ces situations, le gardien de but n'a pas causé de retard dans le jeu en retournant à son banc.

2. Les gardiens de but sont autorisés à se rendre à leur banc pendant les coupures publicitaires télévisuelles.

C- Situations

Situation 1

Un gardien de but retourne à son banc pendant un arrêt de jeu normal.

Décision: L'équipe doit changer son gardien de but, sinon l'arbitre lui infligera une pénalité mineure.

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

C - Situations

Situation 1

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

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

ANNEXE A4.7 - DEVOIR DU JUGE DE LIGNE

B - Interprétation

Nouveauté

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