



Officiating Committee

RECUEIL D'INTERPRETATIONS DE REGLES 2018 - 2022

Un complément au livre officiel de règles de jeu IIHF 2018-2022

Table de matière

Interprétations

- **Joueur non éligible dans un match (règle 23)**
- Casque et visières (règles 31, 34)
- Visière colorée ou teintée (règle 31)
- Protège dents joueurs „Overage“ (règle 31)
- Protection de la nuque ou du cou (règle 35)
- Mensuration de crosse (règle 38)
- Cannes – couleur fluorescente (règle 38)
- **Maillots dans les culottes (règle 40VI)**
- L'horloge ne marche pas – le temps continue de tourner malgré que le jeu ait été interrompu (règles 45,94)
- Reculer l'horloge (règle 45)
- Changement de camp au 3^{ème} tiers (règle 50)
- Tirer ou envoyer le puck en dehors de la glace (règle 67)
- **Officiels** sur la glace blessés (règle 86)
- **Changement de joueurs durant l'action de jeu (règle 88III)**
- Réaliser un but sur déviation (règles 96, 97)
- Joueur quitte le banc des pénalités trop tôt (règle 97)
- Marquer un but – But déplacé (règle 98)
- Pénalité mineure – déroulement (règle 104)
- Pénalité majeure – prolongation – substitut (règle 105)
- Abus des officiels (règle 116)
- Comportement antisportifs (règles 116, 168)
- Interprétation pour patinoires qui ne correspondent pas au livre des règles (135)
- Plongeon ou exagération (règle 138)
- Coups de poings et dureté excessive / bagarres (règles 141, 158)
- **Crosse haute (règle 143)**
- **Lancer un objet depuis le banc des joueurs ou de pénalité (règle 165)**
- Tir au but avant le match dans la relève – Pénalités (Regel 177)
- Exécution d'un tir de pénalité – Contrôle avant le tir (règle 178)
- Exécution d'un tir de pénalité – Jets d'objets (règle 178)
- Mesure équipement gardien (règle 187)


Règlement

Prolongation – Déroulement des pénalités - exemples

Jaune = Nouveau ou repris des bulletins de règles de la saison passée

Interprétations des règles

23	<p>Joueur non éligible dans un match</p> <p>Si l'éligibilité du joueur doit être vérifiée, cela doit être fait immédiatement. (voir aussi Directives et Aide Mémoires partie 1 Généralités point 1.8.3)</p>
31, 34	<p>Casque et Visières</p> <p>Les LM (au système à deux les arbitres) contrôlent que les joueurs nés en 1975 et plus jeunes portent une visière. Les visières doivent avoir une hauteur minimum de 7.5 cm et doivent être fixées de chaque côté avec deux vis. Les LM font part de leurs constatations au Head (également lorsque la jugulaire ou la visière n'est pas portée correctement), qui a l'obligation d'avertir l'équipe et chaque autre infraction d'équipement incorrect est punie d'une pénalité de méconduite (NL/SL pas de pénalité > incident Report (BESO))</p>
31	<p>Visière colorée ou teintée</p> <p>Afin qu'un joueur soit habilité à jouer avec une visière teintée il doit avoir une autorisation spécial octroyée par le Medical Committee. Le joueur doit pouvoir présenter cette autorisation en tout temps lorsqu'il porte la visière teintée. Le joueur doit présenter l'autorisation de son propre gré à l'arbitre principal avant chaque match. Si le joueur ne peut pas la présenter il doit changer sa visière et est puni conformément à la règle IIHF 128.</p>
31	<p>Protège dents</p> <p>Un joueur „Overage“ qui joue dans une catégorie Juniors Top, A ou B doit respecter les règles de cette catégorie, c'est-à-dire qu'il doit porter un protège dents. Si un joueur porte un appareil dentaire, qui l'empêche de porter un protège dents, ce joueur doit présenter un certificat médical qui le dispense du port du protège dents.</p>
35	<p>Protection de la nuque ou du cou</p> <p>Le Capitaine de l'équipe A demandé à l'arbitre de contrôler la protection du cou (ou la visière) du joueur B7. Si le contrôle s'avère correct, il n'y a pas de pénalité pour l'équipe A; dans ce cas, il ne s'agit pas d'une mesure. Si le contrôle s'avère non conforme, l'équipe B reçoit un avertissement. Toute autre infraction concernant l'équipement (casque, visière, jugulaire, manches retroussées, etc.) est punie d'une pénalité de méconduite (selon règle 555)</p>
38	<p>Mesure d'une crosse</p> <p>La palette de la crosse doit être d'une hauteur entre 5 – 7.62 cm. Elle est mesurée à 1,5 cm de la pointe de la palette.</p>

<p>38</p>	<p>Crosses – couleur fluorescente</p>  <p>Les crosses qui ont cet aspect ne sont pas conformes aux règles et sont interdites.</p> <p>Du ruban adhésif de n'importe quelle couleur non-fluorescente peut être mis à n'importe quel endroit de la crosse. Des crosses d'une couleur fluorescente ne sont pas permises. <i>Exception Moskito A, B, Piccolo/Bambini.</i></p> <p>L'équipe d'un joueur qui participe à une action de jeu avec un équipement illégal sera d'abord avertie par l'arbitre. Le non-respect de cet avertissement signifiera que n'importe quel joueur de cette équipe qui transgresse encore ces règles se verra infliger une pénalité de méconduite.</p>
<p>40VI</p>	<p>UNIFORMES/JOUEURS DE CHAMP</p> <p>La règle 40VI, les maillots doivent être portés complètement en dehors des culottes, n'est pas appliquée.</p>
<p>45 94</p>	<p>L'horloge ne marche pas – le temps continue de tourner malgré que le jeu ait été arrêté</p> <p>Si on remarque que l'horloge ne marche pas l'arbitre/LM doit tenir compte de la situation de jeu qui se déroule à ce moment. Si une équipe possède une opportunité raisonnable de marquer un but, on n'interrompt pas le jeu. L'arbitre/LM doit „compter“ le temps de ce moment jusqu'au prochain arrêt de jeu.</p> <p>Si cette situation n'existe plus, le jeu est interrompu, le temps de jeu doit être ajusté et le prochain engagement a lieu au point d'engagement le plus proche d'où le jeu a été interrompu.</p> <p>Si l'arbitre interrompt le jeu, qu'on remarque que l'horloge continue de tourner et on peut déterminer combien de temps s'est écoulé, alors on recule l'horloge.</p>
<p>50</p>	<p>Changement de camp au 3^{ème} tiers</p> <p>Sur une patinoire couverte les équipes ne changeront pas de camp au milieu du 3^{ème} tiers, à moins que la pluie ou des chutes de neige n'aient une influence sur le déroulement du jeu. Dans ce cas les arbitres décideront s'il y a lieu de changer de camp.</p>
<p>67</p>	<p>Tirer ou envoyer le puck en dehors de la glace</p> <p>Il n'y a pas de ligne imaginaire qui prolonge le verre de protection. Si le puck passe directement en dehors de la surface de jeu par-dessus le bord supérieur du verre de protection, de la bande ou reste coincé dans un filet fixé latéralement le long de la bande, une pénalité mineure doit être infligée.</p> <p>Si le puck est tiré en dessus de la ligne rouge du filet de protection à l'extrémité de la patinoire il faut également infliger une pénalité mineure.</p>
<p>86</p>	<p>Officiels sur la glace blessés</p> <p>Si, au système à 3, un officiel de glace ne peut plus continuer on procède de la manière suivante:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Défaillance du Head: le jeu se poursuivra au système à 2 b) Défaillance d'un LM : le jeu se poursuit avec un Head et un LM.
<p>88III</p>	<p>Changement de joueurs durant les actions de jeu</p> <p>Le texte entre parenthèses (incluant le gain d'un avantage territorial ou numérique) est biffé et la règle est appliquée comme par le passé (voir aussi règle 166IV)</p>

97

Quitter le banc des pénalités

Exemple 1

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

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

Sa pénalité est terminée à 06:30

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

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

REPONSE:

Le but est valable, car à ce moment la pénalité a été terminée. Le joueur doit retourner sur le banc des pénalités pour purger les 30" qui restent.

Exemple 2

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

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

A 06:40 l'équipe A marque un but.

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

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

REPONSE:

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

Exemple 3

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

Exemple 4

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

REPONSE:

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

98

Marquer un but – But déplacé

Lorsque le but est déplacé et les poteaux reposent encore „à plat sur la glace" et que la partie flexible de l'ancrage du but se trouve toujours dans la glace et dans le cadre du but, le but est valable.

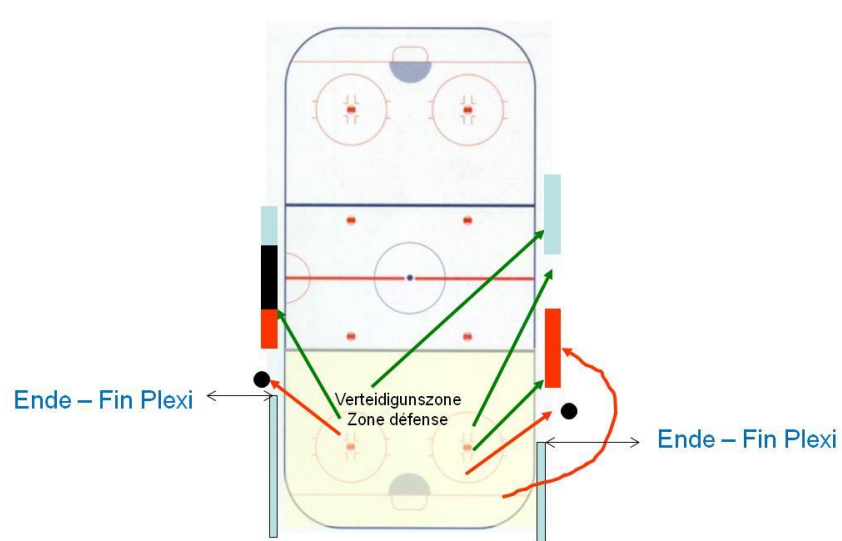


104

Pénalité mineure - déroulement

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

	<p>Ce but est valable; aucune équipe n'a été désavantagée par la faute du chronométreur des pénalités. L'arbitre doit établir un rapport à l'intention de l'autorité compétente. Réponse IIHF du 4.2.2005.</p>
105	<p>Pénalité majeure – prolongation - substitut</p> <p>Si un joueur reçoit une pénalité majeure et une pénalité de méconduite match lors de la prolongation de 5 minutes, un remplaçant doit-prendre place sur le banc des pénalités pour les 5 minutes, malgré que la pénalité se termine au-delà de la fin du match.</p>
116 IIII1	<p>Abus des officiels</p> <p>Cette règle doit être interprétée de la façon suivante: Un joueur qui conteste un officiel de jeu, qui discute avec lui une décision ou fait usage d'un langage obscène, offensant ou grossier se verra infliger une pénalité mineure. S'il persiste dans son comportement, il recevra une pénalité de méconduite.</p> <p>Exemple: Un joueur est pénalisé d'une pénalité mineure et réclame. Le joueur se verra infliger pour son comportement une pénalité mineure supplémentaire et non directement une pénalité de méconduite.</p>
116, 168	<p>Comportements antisportifs (non définis dans le règlement)</p> <p>Comment devrait être pénalisé un officiel d'équipe, un coach ou un joueur qui „agit une serviette blanche”, qui „fait une „simulation d'aveugle” ou d'autres comportements antisportifs non défini par le règlement?</p> <p>Sur la base de la vue d'ensemble des règles section 5 (règles du jeu - général) et des définitions des règles 116/168 ces comportements, non spécifiés dans les règlements, doivent être sanctionnés de la manière suivante :</p> <p>Tout joueur ou officiel d'équipe, n'importe où dans la patinoire, qui brandit une serviette, agit un drapeau ou se rend coupable d'une action similaire visant à humilier l'arbitre, ou se comporte à son égard de manière condescendante, se verra infliger une pénalité de méconduite pour le match.</p> <p>Un joueur ou un officiel d'équipe, n'importe où dans la patinoire, qui fait une „simulation d'aveugle” ou tout autre action de ce type, se verra infliger au moins une pénalité mineure.</p> <p>Un joueur qui prend la crosse d'un adversaire et qui la casse intentionnellement de n'importe quelle façon se verra infliger une pénalité de méconduite pour le match.</p> <p>Un joueur de champ qui se positionne devant le gardien de but adverse et qui agit ses mains devant le visage du gardien (champ de vision) pour le distraire ou pour le provoquer est un comportement de jeu anormal et antisportif et se verra infliger une pénalité mineure (<i>la règle 115iii décrit une situation similaire</i>).</p>

<p>135</p>	<p>Interprétation pour des patinoires qui ne correspondent pas au livre des règles</p> <p>Keine Strafe – Pas de pénalité Strafe - Pénalité</p> 
<p>141 158</p>	<p>Bagarres et dureté (Figthing and Roughing)</p> <p>Les arbitres sont tenus d'entreprendre tout pour éviter des bagarres. Les LM doivent agir à temps et empêcher des altercations qui surgissent et veiller que d'autres joueurs s'en mêlent</p> <p>Ces règles sont interprétées comme suit: Si deux joueurs se rencontrent et sont décidés à se battre, et que la confrontation dégénère on décide comme suit:</p> <p>1. Avec les gants (les deux joueurs veulent se battre)</p> <p>Env. 1-2 coups = 2' (Roughing) Env. 3-4 coups = 2'+2' (Roughing)</p> <p>Si un troisième (ou d'autres) joueur participe à la confrontation il sera pénalisés selon l'infraction, avec 2, 2+2 ou 5'. Ici la règle "Third man in" n'est pas appliquée.</p> <p>Plus de 4 coups = 5' + PMM (Bagarre)</p> <p>Un joueur qui se trouve sur la glace et intervient en premier dans la bagarre sera pénalisé selon la règle "Third man in".</p> <p>Si le combat n'est pas arrêté par un ou les deux joueurs, suite à la demande ou à l'intervention des LM ou si les deux joueurs ont été séparés et qu'un ou les deux continuent ou tentent de continuer la bagarre c'est la règle 141 (Figthing) qui est appliquée.</p> <p>2. Sans gants</p> <p>Joueurs qui se battent sans gants = 5' + méca match (Figthing) si un joueur sur la glace intervient en premier dans la bagarre, il est pénalisé selon la règle "third man in".</p> <p>Compléments généraux:</p> <p>> Si l'instigateur ou l'agresseur est identifiable une pénalité de 2' additionnelle est prononcée</p>

	<p>> Lors d'un coup de poing inattendu / coups dangereux / blessures évidentes par des coups de poings une pénalité de 5' + méc match ou match est prononcée.</p> <p>> Celui qui en vue d'un combat enlève ses gants ou son casque est pénalisé avec une pénalité de méconduite de 10' (règle 141 iii et/ou 158 iv). <i>Si par la suite une pénalité de 5' + méc match est prononcée la pénalité de méconduite de 10' n'est pas infligée</i></p> <p>> A la discrétion des arbitres Il reste à la discrétion des arbitres de prononcer des pénalités de 5' + méc match ou match selon les règles 141 et 158. Par exemple: (pas exhaustive)</p>
<p>143</p>	<p>Crosse haute</p> <p>Une crosse haute au visage donne toujours une pénalité.</p> <p>Lorsqu'un joueur perd l'équilibre il est responsable de sa crosse.</p> <p>Balancer sa crosse d'une main n'est pas une crosse haute mais un coup de crosse et doit être sanctionné avec une pénalité majeure + PMM ou avec un PM.</p> <p>Les crosse hautes involontaires/aléatoires qui causent des "lésions sans gravités" ou des blessures seront pénalisés par 2 + 2, tandis que les crosse hautes imprudents ou intentionnels seront pénalisés par 5 + PMM.</p> <p>Tenter de soulever la canne d'un adversaire", précédemment puni comme "imprudent" est maintenant, dans des circonstances normales, considéré comme "involontaire/aléatoire".</p> <p>Définition de blessure lors une crosse haute</p> <p>Pour l'application de cette règle, un joueur est considéré comme "amoché" ou blessé:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des gouttes de sang tombent du nez • La peau du visage ou à la nuque est coupée, éclatée ou écornée • Une blessure aux dents est visible • Qu'il est plausible pour l'arbitre que le joueur ne puisse plus continuer de jouer <p>(un des critères suffit pour être considéré comme blessure)</p> <p><i>Remarque:</i> <i>Un peu de sang dans la bouche, une lèvre enflée ou une bosse ne suffit pas pour conclure à une blessure. Dans la définition ci-dessus d'une blessure, on peut supposer que le joueur manquera au moins un changement dans le jeu.</i></p>
<p>165</p>	<p>Jetter un objet depuis le banc des joueurs ou de pénalité</p> <p>Un joueur ou officielle d'équipe identifié qui jette n'importe quel objet sur la glace reçoit toujours une PMM.</p>
<p>177</p>	<p>Tir au but avant le match dans la relève – Pénalités</p> <p>La règle est appliquée comme lors d'un tir au but normal. Si un gardien de but commet une faute contre un joueur de champ le gardien de but se verra infliger la pénalité adéquate et un substitut devra aller au banc des pénalités. Si un joueur de champ commet une faute il doit également immédiatement prendre place au banc des pénalités. Le nombre de joueurs sur la glace au début du match se calcule par rapport au nombre de pénalités affichées sur l'horloge du match.</p>
<p>178</p>	<p>Déplacement du but lors du tir de pénalité décisif – tir de pénalité</p> <p>L'arbitre contrôle avant chaque tir de pénalité le but afin de s'assurer qu'il est bien ancré.</p>

<p>178</p>	<p>Exécution d'un tir de pénalité – Jets d'objets</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si les spectateurs jettent des objets sur la glace, pendant l'exécution d'un tir de pénalité, qui gênent ou distraient le joueur exécutant le tir de pénalité, un nouvel essai doit être accordé. Si des objets sont jetés par les spectateurs sur la glace l'arbitre lève le bras et signale ainsi la répétition du tir de pénalité en cas d'échec de ce dernier. 2. Si lors de la répétition du tir de pénalité les spectateurs jettent à nouveau des objets sur la glace, l'arbitre procède comme au point 1. 3. La deuxième répétition est maintenant exécutée dans la zone de fond opposée. Changement de côté pour l'exécution du tir de pénalité. 4. Si lors des Game Winning Shots plusieurs tirs ne sont pas encore exécutés, ils seront effectués uniquement sur un but. 5. Si après avoir changé de côté, il y a de nouveau jets d'objets et, de ce fait, il n'est plus possible de procéder correctement au tir de pénalité l'arbitre n'a pas d'autre possibilité que d'arrêter le match.
<p>187</p>	<p>Equipement de gardien – mesures</p> <p>Pour le SE il y a encore des mesure supplémentaire pour d'autres pièces d'équipement.</p>

PROLONGATION - EXEMPLES PENALITES

Pénalités existantes avant le début de l'Overtime

	Temps	Team A	Team B	Après 60'	Début OT	Explications
1	59:10	A5 - 2'	B17 - 2'	4 : 4	3 : 3	Les pénalités sur l'horloge seront effacées. Les joueurs pénalisés restent sur le banc des pénalités et peuvent, après la fin des pénalités, au prochain arrêt de jeu, le quitter.
2	59:10 59:20 61:10 61:20	A5 - 2'	B17 - 2'	4 : 4	3 : 3 4 : 3 4 : 4	Les joueurs retournent après la fin de leurs pénalités sur la glace. Au premier arrêt de jeu après 61:20 le nombre de joueur est ajusté à 3 : 3.
3	59:10 59:50 61:50	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'	3 : 4	3 : 4 4 : 4	Les pénalités sur l'horloge de A5 et B17 seront effacées. A5 et B17 peuvent après la fin des pénalités, au prochain arrêt de jeu, quitter le banc des pénalités. Au premier arrêt de jeu après 61:50 le nombre de joueur est ajusté à 3 : 3.
4	59:10 59:25 59:40 61:10 61:25 61:40	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'	3 : 4	3 : 4 4 : 4 4 : 5 5 : 5	Les joueurs retournent après la fin de leurs pénalités sur la glace. S'il n'y a pas d'arrêt de jeu jusqu'à 61:40 nous jouons à 5 : 5 jusqu'au prochain arrêt de jeu et on ajuste à 3 : 3. S'il y a un arrêt de jeu avant le nombre de joueurs seront ajustées en conséquence.
5	59:10 59:30 59:40 61:30 61:40	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2' B36 - 2'	3 : 3 4 : 3 4 : 4	3 : 3	Les pénalités sur l'horloge de A5 et B17 seront effacées. A5 et B17 peuvent après la fin des pénalités, au prochain arrêt de jeu, quitter le banc des pénalités. Si les pénalités de A7 et B36 sont expirées nous jouons à 4 : 4 et au prochain arrêt de jeu nous ajustons à 3 : 3.
6	59:10 59:20 59:30 59:40 61:10 61:20 61:30 61:40	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2' B36 - 2'	3 : 3	3 : 3 4 : 3 4 : 4 5 : 4 5 : 5	Les joueurs retournent après la fin de leurs pénalités sur la glace. S'il n'y a pas arrêt de jeu jusqu'à 61:40 nous jouons à 5 : 5 jusqu'au prochain arrêt de jeu puis nous ajustons à 3 : 3. S'il y a un arrêt de jeu avant le nombre de joueurs seront ajustés en conséquence.

Ausgesprochene Strafen im Overtime

	Zeit OT	Team A	Team B	Anzahl Spieler auf dem Eis
7	60:30	A23 - 2'		3 : 4
	61:00		B17 - 2'	3 : 3
	61:30	A7 - 2'		3 : 4
	62:30			4 : 4 Fin de pénalité A23 – S'il y a un arrêt de jeu avant 63:00 on ajuste à 3 : 3.
	63:00			4 : 5 Fin de pénalité B17 - S'il y a un arrêt de jeu avant 63:30 on ajuste à 3 : 4.
	63:30			5 : 5 Fin de pénalité A7 – au prochain arrêt de jeu on ajuste à 3 : 3..