



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


- Application des règles en U17-ELIT
- 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 faciale (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)
- Désignation du lieu d'engagement – Pénalités prononcées
- Procédure pour conduire les engagements (règle 58)
- Engagements incorrects (règle 59)
- Changement de joueurs après un dégagement interdit (règle 136)
- Violations des procédures d'engagement (règle 137)
- Tirer ou envoyer le puck en dehors de la glace (règle 67)
- Toucher le puck avec une crosse haute – engagements (règle 75)
- Officiels sur la glace blessés (règle 86)
- Changement de joueurs durant l'action de jeu (règle 88III)
- Marquer un but (règle 94)
- 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)
- Coup de crosse (règle 159VI)
- Comportement antisportifs (règles 116, 168)
- Interprétation pour patinoires qui ne correspondent pas au livre des règles (135)
- 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

Gén.	Application des règles en U17-ELIT En U17-ELIT on applique les règles de la Regio League et no pas celles du Sport d'Elite (NL,SL,U20-ELIT).
23	Joueur non éligible dans un match Si l'éligibilité du joueur doit être vérifiée, cela doit être fait immédiatement. (voir aussi Directives et Aide Mémoires partie 1 Généralités point 1.8.3)
31, 34	Casque et Visières 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)
31	Visière colorée ou teintée 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.
31	Protège dents Un joueur „Overage“ qui joue dans une catégorie U20 doit respecter les règles de cette catégorie, c'est-à-dire qu'il doit porter un protège dents. Si un joueur porte un appareil dentaire, qui l'empêche de porter un protège dents, ce joueur doit présenter un certificat médical qui le dispense du port du protège dents.
31	Protection faciale  Cette protection faciale n'est pas correcte et doit être sanctionné conformément à la règle 128ii – Equipement dangereux.
35	Protection de la nuque ou du cou 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 128)

<p>38</p>	<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 U13-Top, U13-A, U11 et U9.</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>53</p>	<p>Bestimmen des Anspielortes – Strafen verhängt</p> <p>Si les deux équipes encourent des pénalités qui seront affichées sur l'horloge, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche dans la zone où l'action de jeu a été arrêtée, excepté:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ S'il en résulte une situation d'infériorité numérique --> Lieu d'engagement ZD équipe en infériorité ➤ La deuxième pénalité ne survient que lorsque la première pénalité a été annoncée au marquer officiel --> nous changeons dans la ZD de l'équipe qui a commis la dernière faute <p>Il en est de même pour les pénalités de 10'</p>

58,59

Procédure pour conduire les engagements – Engagements incorrects

136,
137

58iv. Si l'un des joueurs de champ prenant part à l'engagement crée un contact casque contre casque avec son adversaire, il doit recevoir un premier avertissement. Si le juge de lignes ne peut pas différencier quel joueur de champ a causé le contact, les deux joueurs de champ recevront un premier avertissement.

59i. Si l'un ou les deux joueurs de champ qui participent à l'engagement tardent à prendre immédiatement leurs bonnes positions lorsque l'arbitre le leur ordonne, l'officiel de jeu peut donner un premier avertissement.

ii. Une fois le premier avertissement prononcé, le juge de ligne doit avertir l'équipe (les équipes) fautive(s) qu'une seconde violation entraînera une pénalité de banc mineure pour retarder le jeu (Interpretation règles CH pour changement incorrect, Code 41).

iii. Si l'un des joueurs de champ qui ne prend pas part à l'engagement entre dans le cercle prématurément, l'officiel de jeu arrêtera l'engagement. Le joueur de champ à l'engagement de l'équipe fautive doit recevoir un premier avertissement.

iv. Si l'un des joueurs de champ qui ne prend pas part à l'engagement entre dans le cercle prématurément et que le puck a déjà été engagé, le jeu sera arrêté et l'engagement exécuté à nouveau, sauf si l'équipe adverse gagne la possession du puck. Si le jeu est arrêté, le joueur de champ à l'engagement de l'équipe fautive doit recevoir un premier avertissement.

vi. Si un joueur de champ gagne un engagement en donnant un coup de patin au puck en direction d'un coéquipier, le jeu sera arrêté et l'engagement effectué à nouveau. Le joueur de champ à l'engagement de l'équipe fautive doit recevoir un premier avertissement.

vii. Si l'engagement est gagné à l'aide d'une passe avec la main, le jeu sera arrêté, l'engagement recommencé et le joueur de champ de l'équipe qui a fait la passe avec la main doit recevoir un premier avertissement. Si un joueur de champ frappe le puck avec la main lors d'un engagement et que l'équipe adverse gagne la possession du puck, le jeu continuera. N'importe quel officiel de jeu peut siffler cette situation.

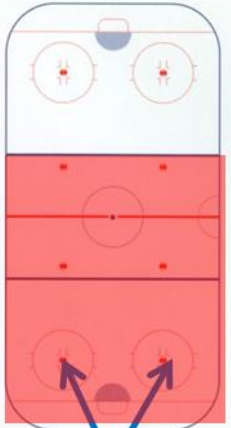
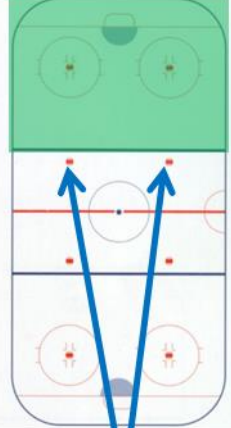
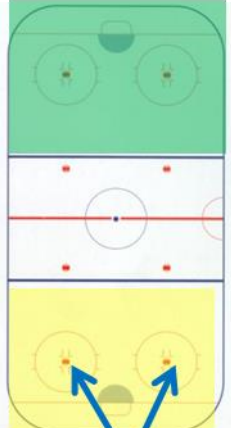
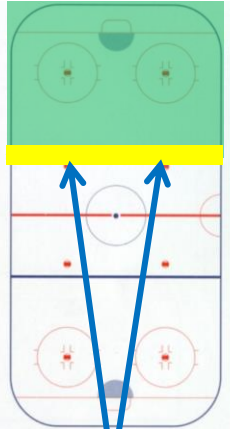
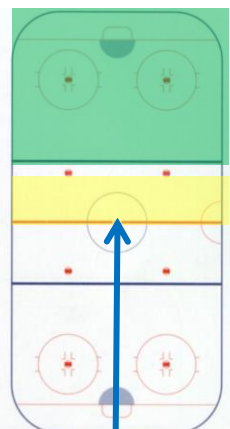
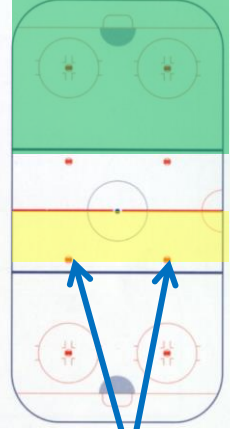
Changement de joueurs après un dégagement interdit

136iii. Tout joueur de champ de l'équipe à la défense qui commet intentionnellement une infraction à l'engagement suivant un dégagement interdit dans le but de retarder le jeu, doit recevoir un premier avertissement. Une seconde violation lors du même engagement résultera en une pénalité de banc mineure pour retarder le jeu.

Violation des procédures d'engagement

137i. Quand un joueur de champ qui ne participe pas à l'engagement entre dans le cercle d'engagement avant que le puck ne soit lâché, le joueur de champ de l'équipe fautive, prenant part à l'engagement doit recevoir un premier avertissement. Pour une deuxième violation par n'importe quel joueur de champ de cette équipe lors du même engagement, l'équipe fautive se verra infliger une pénalité de banc mineure.

ii. Quand un joueur de champ prenant part à l'engagement a reçu un premier avertissement par un officiel de jeu, et qu'un autre joueur de champ de la même équipe tarde à prendre sa position appropriée après l'avertissement, l'équipe fautive se verra infliger une pénalité de banc mineure.

<p>59</p>	<p>Engagements incorrects</p> <p>Une équipe qui commet une seconde violation relative à la procédure d'engagement durant le même arrêt de jeu sera sanctionnée par une pénalité de banc mineure pour engagement incorrect (code 41) et non pas pour retarder le jeu comme prévu dans le livre des règles.</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>75</p>	<p>Toucher le puck avec une crosse haute - engagements</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Zone de défense Zone Neutre</p>  <p>engagement</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Zone d'attaque</p>  <p>engagement</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Crosse haute en Zone d'attaque Reprise Zone de défense</p>  <p>engagement</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <p>Crosse haute en Zone d'attaque Reprise puck en Zone neutre</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>engagement</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>engagement</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>engagement</p> </div> </div> </div>

<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> <p>a) Défaillance du Head: le jeu se poursuivra au système à 2</p> <p>b) Défaillance d'un LM : le jeu se poursuit avec un Head et un LM.</p>
<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>
<p>94ix-xi</p>	<p>Marquer un but</p> <p>A15 :00 l'équipe A marque un but. Le jeu est arrêté et maintenant le LM signale au Head que le l'équipe B avait marqué un but parfaitement valable à 14:25.</p> <p>Décision : Le but de l'équikipe A est annulé, le but de l'équipe B valide et l'horloge est reculé à 14 :25 et si nécessaire des pénalités sont ajustées.</p>
<p>97</p>	<p>Quitter le banc des pénalités</p> <p>Exemple 1</p> <p>Le joueur A13 reçoit à 08:30 une pénalité mineure.</p> <p>A 07:00 A13 retourne sur la glace suite à une erreur du chronométreur des pénalités. Sa pénalité est terminée à 06:30</p> <p>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.</p> <p>REPONSE:</p> <p>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.</p> <p>Exemple 2</p> <p>Le joueur A13 reçoit à 08:30 une pénalité mineure.</p> <p>A 07:00 A13 retourne sur la glace suite à une erreur du chronométreur des pénalités.</p> <p>A 06:40 l'équipe A marque un but.</p> <p>C'est le premier arrêt de jeu depuis que le chronométreur des pénalités a commis son erreur et il en informe immédiatement l'arbitre.</p> <p>La pénalité n'aurait été terminée qu'à 06:30.</p> <p>REPONSE:</p> <p>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.</p> <p>Exemple 3</p> <p>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.</p> <p>Exemple 4</p> <p>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 ?</p>

	<p>REPONSE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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	<p>Marquer un but – But déplacé</p> <p>Dans cette situation un but est valable.</p> 
104	<p>Pénalité mineure - déroulement</p> <p>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 laissent 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> <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 I & III	<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 „agite 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, agite un drapeau ou se rend coupable d'une action similaire visant à humilier l'arbitre, ou se comporte à son égard de manière condescendante, se verra infliger une pénalité de méconduite pour le match.</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>

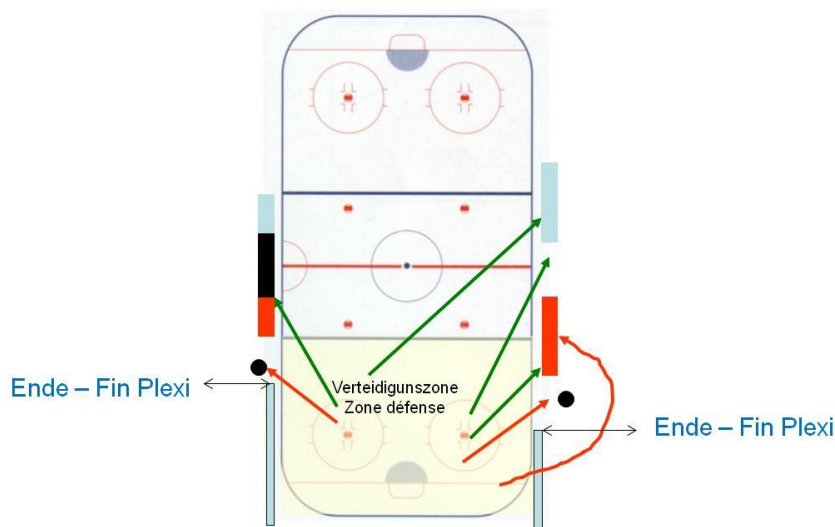
Un joueur qui prend la crosse d'un adversaire et qui la casse intentionnellement de n'importe quelle façon se verra infliger une pénalité de méconduite pour le match.

135

Interprétation pour des patinoires qui ne correspondent pas au livre des règles

Keine Strafe – Pas de pénalité

Strafe - Pénalité



141
158

Bagarres et dureté (Figthing and Roughing)

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

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:

1. Avec les gants (Règle 158)

- Env. 1-2 coups = 2' (Durté excessive)
- Env. 3-4 coups = 2'+2' (Durté excessive)
- Env. 5-6 coups = 5' + PMM (Dureté excessive)

Si un troisième (ou d'autres) joueur participe à la confrontation il sera pénalisé selon l'infraction, avec 2, 2+2 ou 5'. Ici la règle "Third man in" n'est pas appliquée.

2. Avec les gants (Règle 141)

Après plus de 6 coups = 5' + PMM (Bagarre)

Un joueur qui se trouve sur la glace et intervient en premier dans la bagarre sera pénalisé selon la règle "Third man in".

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.

3. Sans gants (Règle 141)

Joueurs qui se battent sans gants = 5' + méc match (Bagarre) en NL, SL U20-ELIT
= PM (Bagarre) en RL.

Compléments généraux:

- > **Si l'instigateur ou l'agresseur est identifiable** une pénalité de 2' additionnelle est prononcée
- > **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.
- > **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).
Si par la suite une pénalité de 5' + méc match est prononcée la pénalité de méconduite de 10' n'est pas infligée
- > **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)
 - > Un joueur est impliqué une deuxième fois dans une altercation dans le même match
- > L'arbitre a invité les deux équipes de respecter les règles
- > **Altercation délibéré et rechercher**

143

Crosse haute.

Une crosse haute au visage donne **toujours** une pénalité.

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

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

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.

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

Définition de blessure lors une crosse haute

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

- Des gouttes de sang tombent du nez
- La peau du visage ou à la nuque est coupée, éclatée ou écornée
- Une blessure aux dents est visible
- Qu'il est plausible pour l'arbitre que le joueur ne puisse plus continuer de jouer

(un des critères suffit pour être considéré comme blessure)

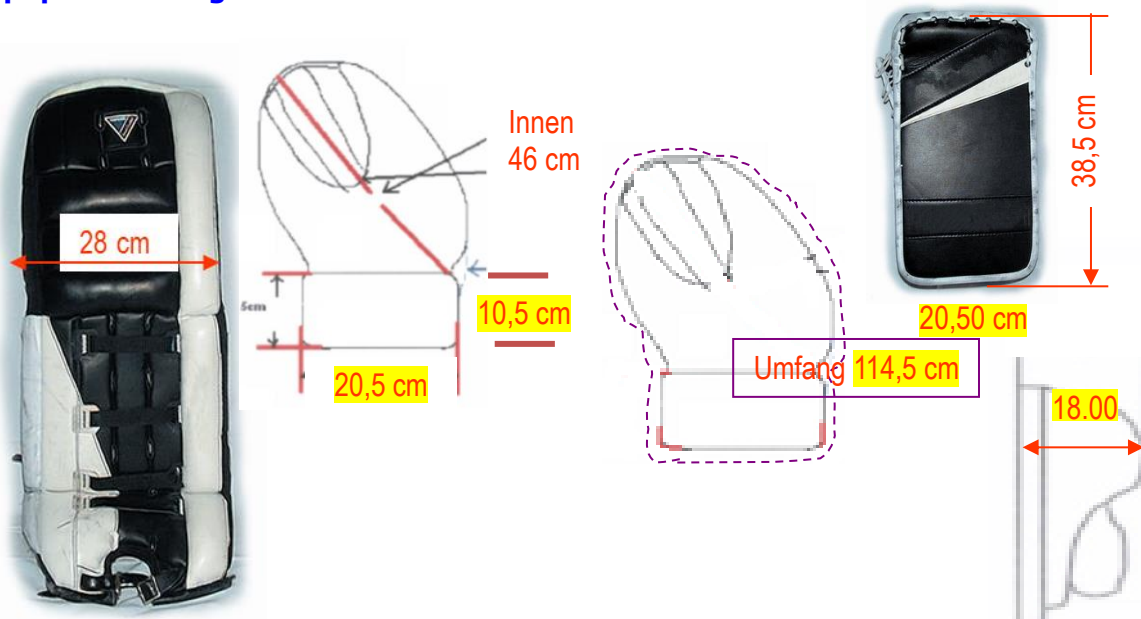
Remarque:

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

<p>159</p>	<p>Coup de crosse (entre les jambes).</p> <p>Un joueur qui lève sa crosse entre les jambes d'un adversaire dans le but d'entrer en contact avec l'aine se verra infliger une pénalité majeure + PMM ou une pénalité de match.</p> <p>Si la crosse est placée entre les jambes de l'adversaire et ensuite on la tire, la lève ou l'accroché (par exemple, mouvement ouvre-boîte), sans frapper, on inflige une pénalité mineure pour accrocher.</p> <p>Ces actions sont moins dangereuses qu'un coup de crosse avec la manchée entre les jambes.</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.

187

Équipement de gardien – mesures



Pour le SE il y a encore des mesure supplémentaire pour d'autres pièces d'équipement.

PROLONGATION - EXEMPLES PENALITES

Pénalités existantes avant le début de l'Overtime

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

Recueil d'interprétations des règles 2018 – 2022

6	59:10 59:30 59:40 61:10 61:30 61:40	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2' B36 - 2'	3 : 3	3 : 3 4 : 4 5 : 4 5 : 5	Les joueurs retournent après la fin de leurs pénalités sur la glace. S'il n'y a pas arrêt de jeu jusqu'à 61:40 nous jouons à 5: 5 jusqu'au prochain arrêt de jeu puis nous ajustons à 3: 3. S'il y a un arrêt de jeu avant le nombre de joueurs seront ajustés en conséquence. .
7	59:10 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	Nombre de joueurs sur la glace
7	60:30 61:00 61:30 62:30 63:00 63:30	A23 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'	3 : 4 3 : 3 3 : 4 4 : 4 Fin de pénalité A23 – S'il y a un arrêt de jeu avant 63:00 on ajuste à 3 : 3. 4 : 5 Fin de pénalité B17 - S'il y a un arrêt de jeu avant 63:30 on ajuste à 3 : 4. 5 : 5 Fin de pénalité A7 – au prochain arrêt de jeu on ajuste à 3 : 3..
8	60:00 61:20	A23 - 2'	B17 - 2'	5 : 5, Debut de la prolongation 3 : 3 3 : 3 Les pénalités ne sont pas sur l'horloge et les joueurs peuvent après la fin des pénalités, au prochain arrêt de jeu, quitter le banc des pénalités. (règle 102i dernier paragraphe).