

IIHF CASE BOOK

2014 – 2018

(version française)

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Contenu

RÈGLE 34 – CASQUES	3
RÈGLE 41 – MESURE DE L'ÉQUIPEMENT D'UN JOUEUR	3
RÈGLE 49 – PUCK EN JEU	3
RÈGLE 53 – DÉTERMINATION DES LIEUX D'ENGAGEMENT/PÉNALTÉS INFLIGÉES	3
RÈGLE 58 – PROCÉDURE POUR CONDUIRE LES ENGAGEMENTS	3
RÈGLE 65 – DÉGAGEMENT INTERDIT/DÉGAGEMENT INTERDIT HYBRIDE.....	4
RÈGLE 66 – DÉGAGEMENTS INTERDITS/SPÉCIFICITÉS DE JEU	4
RÈGLE 69 – PUCK SUR LE FILET DU BUT (BASE ET DESSUS).....	5
RÈGLE 74 – PASSE AVEC LA MAIN.....	6
RÈGLE 75 – TOUCHER LE PUCK AVEC UNE CROSSE HAUTE/ACTION DE JEU.....	6
RÈGLE 78 – HORS-JEU	6
RÈGLE 79 – SITUATIONS DE HORS-JEU	8
RÈGLE 80 – ENGAGEMENTS APRÈS UN HORS-JEU.....	8
RÈGLE 94 – MARQUER UN BUT	9
RÈGLE 96 – BUTS MARQUÉS AVEC LE PATIN.....	9
RÈGLE 97 – BUT REFUSÉ/ACTION DE JEU	9
RÈGLE 99 – UTILISATION DU JUGE DE BUT VIDÉO POUR DÉTERMINER DES BUTS.....	11
RÈGLE 100 – QUAND LES PÉNALTÉS PEUVENT ÊTRE INFLIGÉES.....	11
RÈGLE 107 – DURÉE DES PÉNALTÉS/MÉCONDUITE	11
RÈGLE 111 – SITUATIONS DES PÉNALTÉS	11
Exemples de buts marqués contre une équipe en infériorité numérique	12
Exemples de pénalités signalées lors d'un but marqué.....	14
RÈGLE 112 – PÉNALTÉS COÏNCIDENTES (SIMULTANÉES).....	19
Exemples de pénalités mineures coïncidentes.....	19
Exemples de pénalités majeures coïncidentes.....	22
Exemples de pénalités combinées mineures et majeures coïncidentes	23
Exemples de pénalités combinées majeures et de match coïncidentes	24
RÈGLE 113 – PÉNALTÉS DIFFÉRÉES	25
Exemples de pénalités différées	25

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

RÈGLE 114 – PÉNALITÉS SIGNALÉES	26
RÈGLE 120 – JOUER AVEC UNE CROSSE CASSÉE - REMPLACEMENT	28
RÈGLE 123 – CHARGE DANS LE DOS	29
RÈGLE 131 – RETARDER LE JEU/TOMBER SUR LE PUCK	29
RÈGLE 134 – RETARDER LE JEU/RETARD DANS L'ALIGNEMENT	29
RÈGLE 135 – RETARDER LE JEU/TIRER OU JETER LE PUCK EN DEHORS DE LA SURFACE DE JEU.....	29
RÈGLE 141 – BAGARRES.....	30
RÈGLE 165 – JETER UNE CROSSE OU UN OBJET	30
RÈGLE 169 – HOCKEY FÉMININ/CHARGE ILLÉGALE	31
RÈGLE 171 – ACCORDER UN TIR DE PENALITE/ÉCHAPPÉE	31
RÈGLE 175 – ATTRIBUTION D'UN TIR DE PÉNALITÉ/JOUEUR DE CHAMP TOMBANT SUR LE PUCK	33
RÈGLE 177 – PROCÉDURE DES TIRS AU BUT/EXÉCUTION DU TIR	33
RÈGLE 178 – PROCÉDURE DES TIRS AU BUT/SITUATIONS SPÉCIFIQUES	33
RÈGLE 187 – ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT/GÉNÉRALITÉS	34
RÈGLE 207 – PÉNALITÉS DES GARDIENS DE BUT/VUE D'ENSEMBLE	35
Exemples de pénalités contre les gardiens de but	35
RÈGLE 215 – GARDIEN DE BUT/RETARDER LE JEU - SE RENDRE AU BANC DES JOUEURS DURANT UN ARRÊT DE JEU	37
RÈGLE 223 – GARDIEN DE BUT/QUITTER LE TERRITOIRE DE BUT DURANT UNE CONFRONTATION DE JOUEURS.....	37
ANNEXE 1 – ENREGISTREMENT DES STATISTIQUES.....	37
BUTS ET ASSISTANCES	37

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

RÈGLE 34 – CASQUES

Situation 1

Un joueur est chargé et la jugulaire de son casque s'est détachée mais le casque est resté sur sa tête.

Décision: Le joueur peut continuer à participer au jeu jusqu'à l'arrêt de jeu ou jusqu'à ce qu'il fasse un changement. Aucune pénalité ne doit lui être infligée.

RÈGLE 41 – MESURE DE L'ÉQUIPEMENT D'UN JOUEUR

Situation 1

Un joueur venant d'entrer ou de sortir du banc des pénalités où il se trouvait pour purger ou pour aller purger une pénalité possède une crosse qui semble incorrecte.

Décision : Un joueur qui est sur le banc des pénalités ou qui est revenu sur la glace peut être soumis à une mesure de crosse à tout moment.

RÈGLE 49 – PUCK EN JEU

Situation 1

L'équipe A est en infériorité numérique suite à une pénalité mineure. Une pénalité mineure est signalée contre l'équipe B dans sa zone d'attaque. L'équipe A s'arrête intentionnellement de jouer le puck dans sa zone de défense afin permettre à sa propre pénalité de s'écouler plus rapidement.

Décision : L'arbitre doit arrêter le jeu et l'engagement suivant s'effectuera au point d'engagement de l'équipe pénalisée (équipe B).

RÈGLE 53 – DÉTERMINATION DES LIEUX D'ENGAGEMENT/PÉNALTÉS INFLIGÉES

Situation 1

Sur une pénalité signalée, l'équipe non fautive effectue un changement prématuré de son gardien et l'arrêt de jeu a lieu dans la zone de défense de l'équipe non fautive.

Décision : L'engagement suivant a lieu sur un des points d'engagement de la zone de défense de l'équipe pénalisée.

RÈGLE 58 – PROCÉDURE POUR CONDUIRE LES ENGAGEMENTS

Situation 1

Comment est-ce que les juges de ligne doivent s'assurer que les joueurs qui ne prennent pas part à l'engagement ne changent pas continuellement de position à l'extérieur des cercles d'engagement ?

Décision : Les joueurs qui ne prennent pas part à l'engagement ne sont pas autorisés à changer de position à l'extérieur des cercles d'engagement une fois qu'ils sont placés, même s'ils sont du même côté. Dans leur zone d'attaque, les joueurs à l'attaque doivent prendre leurs positions en premier suivis par ceux de l'équipe à la défense.

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

RÈGLE 65 – DÉGAGEMENT INTERDIT/DÉGAGEMENT INTERDIT HYBRIDE

Situation 1

Un joueur passe le puck depuis sa zone de défense à un coéquipier dont les deux patins se situent avant la ligne rouge centrale, le puck touche la crosse de ce joueur, laquelle est au-delà de la ligne rouge centrale, puis franchit la ligne de dégagement interdit adverse.

Décision: Pas de dégagement interdit.

Situation 2

Le puck est tiré par un joueur à l'attaque, rebondit sur un joueur de l'équipe en défense qui se trouve après la ligne rouge centrale, et repart en direction de la ligne de dégagement interdit adverse de l'équipe ayant initialement tiré le puck.

Décision: Pas de dégagement interdit.

Situation 3

Un joueur a ses patins au-delà de la ligne rouge centrale et le puck est dans la palette de sa crosse qui se trouve avant cette ligne. Depuis cette position il tire le puck en direction de la ligne de dégagement interdit, sans l'avoir passé de l'autre côté de la ligne médiane ou avoir « gagné la ligne ». Le dernier contact avec le puck se situe donc avant la ligne rouge centrale.

Décision: Le dégagement interdit est signalé.

RÈGLE 66 – DÉGAGEMENTS INTERDITS/SPÉCIFICITÉS DE JEU

Situation 1

Le puck est tiré par un joueur de l'équipe A avant la ligne rouge centrale et passe par-dessus la crosse d'un adversaire qui essaye de le jouer, ou bien passe près d'un adversaire qui essaye visiblement de le jouer mais le manque, le puck continue et traverse la ligne de dégagement interdit.

Décision: Le dégagement interdit est signalé.

Situation 2

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

Décision: Au moment où le puck franchit la ligne bleue, le hors-jeu différé est annulé mais le dégagement interdit est signalé (règle 82ii).

Situation 3

Un gardien de but dont la palette de sa crosse se situe juste à l'extérieur de son territoire se déplace en direction du puck mais ses patins restent dans le territoire de but. Lorsqu'il voit que le dégagement interdit va être sifflé, il retire sa crosse.

Décision: Le juge de ligne doit annuler le dégagement interdit. Il est considéré que le gardien s'est déplacé en direction du puck (règle 66ix 5).

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Situation 4

Le puck est tiré par A8 depuis sa zone de défense. Le puck va en direction de la ligne bleue de la zone d'attaque où l'attendent deux joueurs, A10 et B6. B6 est en position de jouer le puck mais, à cause de A10 qui lui lève la crosse, B6 ne peut pas jouer le puck qui continue en direction du fond et traverse la ligne de dégagement interdit. Ni ces deux joueurs, ni aucun autre ne touchent le puck. Cette phase de jeu est-elle toujours en situation de dégagement interdit hybride et est-ce que ces deux joueurs peuvent encore courir pour le puck ?

Décision: Du moment où A10 empêche B6 de jouer le puck alors qu'il se trouve en position de la faire, le dégagement interdit doit être annuler.

RÈGLE 69 – PUCK SUR LE FILET DU BUT (BASE ET DESSUS)

Situation 1

Le puck retombe sur le filet supérieur du but de l'équipe en défense, mais avant que l'arbitre ne siffle, un joueur à l'attaque frappe le puck en dehors du filet avec sa crosse.

Décision: L'arbitre doit laisser le jeu continuer s'il n'y a pas de crosse haute.

Situation 2

Le puck retombe sur le filet supérieur du but de l'équipe en défense, mais avant que l'arbitre ne siffle, un joueur à l'attaque frappe le puck en dehors du filet avec sa crosse puis marque un but.

Décision: But valable tant que le joueur n'était pas dans le territoire de but au moment où le puck y est entré et qu'il n'y ait pas de crosse haute.

Situation 3

Le puck retombe sur le filet supérieur du but de l'équipe en défense, mais avant que l'arbitre ne siffle, un joueur à l'attaque frappe le puck en dehors du filet avec sa crosse depuis l'intérieur du but et marque un but.

Décision: But valable tant que le joueur n'était pas dans le territoire de but au moment où le puck y est entré et qu'il n'y ait pas de crosse haute.

Situation 4

Un joueur qui se trouve après la ligne rouge médiane tire le puck qui atterri sur le filet supérieur du but directement suite au tir ou suite au rebond d'une bande ou d'un verre de protection de fin de zone. Aucune équipe ne veut jouer le puck. L'arbitre arrête le jeu. Où sera effectué l'engagement suivant ?

Décision: L'engagement suivant sera effectué sur le point le plus proche d'où le tir est parti.

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

RÈGLE 74 – PASSE AVEC LA MAIN

Situation 1

A6 frappe le puck avec la main. Le puck touche le gardien de but adverse, rebondit et est récupéré par un coéquipier du joueur ayant frappé le puck.

Décision: L'arbitre doit arrêter le jeu pour passe avec la main car le gardien n'a pas eu le contrôle ou la possession du puck (règle 7, Contrôle/Possession du puck).

Situation 2

A6 frappe le puck avec la main. Le puck frappe le corps de A10 et est récupéré par un adversaire.

Décision: Le jeu ne doit pas être arrêté tant qu'un coéquipier du joueur touché par le puck n'en prend la possession ou le contrôle en premier.

Situation 3

A6, dans sa zone de défense, batte le puck avec sa main de sa propre zone de défense en direction de la zone neutre. Le puck entre en contact avec un adversaire dans la zone neutre qui n'en prend ni la possession, ni le contrôle. Le puck est repris par A10 dans la zone neutre.

Décision: Le jeu doit être arrêté car le joueur adverse n'a pas eu la possession ou le contrôle du puck (règle 7, Contrôle/Possession du puck).

RÈGLE 75 – TOUCHER LE PUCK AVEC UNE CROSSE HAUTE/ACTION DE JEU

Situation 1

B6 touche le puck avec une crosse haute. Le puck rebondit sur l'épaule du gardien de l'équipe A. Est-ce qu'un joueur de l'équipe B peut maintenant jouer du fait qu'il a été touché par l'équipe A ?

Décision: Non. Une déviation par le gardien, un joueur adverse ou un officiel ne constitue pas une possession et contrôle et le jeu doit être arrêté.

RÈGLE 78 – HORS-JEU

Situation 1

Un joueur a un patin sur la ligne bleue ou en zone neutre et un patin en zone d'attaque à l'instant où le puck franchi complètement la ligne bleue.

Décision : Pas de hors-jeu.

Situation 2

Un joueur a les deux patins en zone neutre mais sa crosse est en zone d'attaque à l'instant où le puck franchi complètement la ligne bleue.

Décision: Pas de hors-jeu.

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Situation 3

Un joueur a un patin au-dessus de la ligne bleue ou en zone neutre (mais pas en contact avec la glace) et un patin dans la zone d'attaque à l'instant où le puck franchi complètement la ligne bleue.

Décision: Hors-jeu car le patin qui est en contact avec la glace précède le puck dans la zone d'attaque.

Situation 4

Un joueur a les deux patins complètement positionnés dans la zone d'attaque à l'instant où le puck franchi complètement la ligne bleue.

Décision: Hors-jeu.

Situation 5

Un joueur en zone neutre tire le puck en zone d'attaque et un coéquipier précède le puck en zone d'attaque mais ne le joue pas.

Décision: Le joueur est en hors-jeu différé. Une fois que le joueur sera sorti de la zone d'attaque, son équipe sera à nouveau autorisée à jouer le puck.

Situation 6

Un joueur a un patin en zone neutre et un patin sur la ligne bleue à l'instant où le puck franchi complètement la ligne bleue.

Décision: Pas de hors-jeu.

Situation 7

Un joueur a les deux patins dans la zone d'attaque mais le puck est toujours sur la ligne bleue.

Décision: Pas de hors-jeu tant que le puck n'a pas franchi complètement la ligne bleue.

Situation 8

Un joueur avec les deux patins en zone d'attaque reçoit une passe d'un coéquipier. Il arrête le puck avec sa crosse avant la ligne bleue puis le tire à lui en lui faisant passer la ligne bleue.

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

Situation 9

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

Décision: Hors-jeu.

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Situation 10

Un joueur à l'attaque a les deux patins complètement en zone d'attaque, et un adversaire a le puck sous contrôle en zone neutre et tire, passe ou conduit ce dernier en retrait dans sa zone de défense alors que le joueur à l'attaque s'y trouve encore.

Décision: Pas de hors-jeu.

Situation 11

L'équipe à l'attaque est en possession du puck en zone d'attaque. Le puck est en partie en zone neutre mais toujours en contact avec la ligne (partiellement sur la ligne bleue et partiellement dans la zone neutre). Le joueur à l'attaque envoie alors le puck dans sa zone d'attaque.

Décision: Pas de hors-jeu, car le puck doit avoir complètement franchi la ligne bleue pour se trouver en zone neutre.

Situation 12

Un joueur à l'attaque, à cheval sur la ligne bleue, reçoit une passe sur sa crosse en zone neutre. Il passe ensuite son patin qui se trouvait en zone neutre au-delà de la ligne bleue alors que le puck est toujours sur sa crosse dans la zone neutre puis passe le puck au-delà de la ligne bleue.

Décision Hors-jeu.

Situation 13

Un joueur à l'attaque, dont les deux patins sont positionnés dans la zone d'attaque, reçoit une passe d'un coéquipier positionné dans la zone neutre. Il arrête le puck avant que ce dernier ne franchisse la ligne bleue, puis patine avec un patin sur la ligne bleue, garde son patin sur la ligne, puis passe le puck au-delà de la ligne bleue alors que son patin se trouve toujours sur la ligne bleue.

Décision: Pas de hors-jeu.

RÈGLE 79 – SITUATIONS D'HORS-JEU

Situation 1

Un joueur de l'équipe à la défense tire le puck hors de sa zone de défense, qui franchit complètement la ligne bleue. Le puck est alors dévié en zone neutre par un coéquipier et revient en zone de défense alors qu'un joueur à l'attaque s'y trouve encore.

Décision: Hors-jeu, car cela n'est pas considéré comme une passe.

RÈGLE 80 – ENGAGEMENTS APRÈS HORS-JEU

Situation 1

Un juge de lignes commet une erreur sur un hors-jeu et arrête le jeu. Où doit être effectué l'engagement suivant ?

Décision: Si un juge de lignes commet une erreur sur un hors-jeu, l'engagement suivant doit être effectué au point d'engagement du hors-jeu.

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

RÈGLE 94 – MARQUER UN BUT

Situation 1

Un but est marqué mais, après visionnement (par le juge de but vidéo), l'arbitre est avisé que l'horloge était arrêtée et ne tournait pas au moment où le but a été marqué.

Décision: But valable pour autant que la période ne soit pas terminée. L'arbitre, après concertation avec les juges de lignes et le chronométreur officiel, doit déterminer la durée d'arrêt de l'horloge et procéder aux ajustements nécessaires. Si, ni l'arbitre, ni les officiels hors-glace ne peuvent déterminer l'ajustement de temps nécessaire, le jeu se poursuivra avec le temps alors affiché à ce moment.

Situation 2

Un joueur tire le puck dans le but adverse depuis sa moitié de défense.

Décision: But valable.

Situation 3

Le puck est tiré et frappe le casque ou n'importe quelle partie du corps d'un joueur à l'attaque avant d'entrer dans le but.

Décision: But valable, tant qu'aucune intention de marquer avec une pièce d'équipement ou le corps n'a été démontrée (geste ou mouvement).

Situation 4

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

Décision: But valable.

RÈGLE 96 – BUTS MARQUÉS AVEC LE PATIN

Situation 1

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

Décision : But valable, tant qu'aucun mouvement de coup de patin n'a été donné.

Situation 2

Le puck touche le patin en mouvement d'un joueur à l'attaque et entre dans le but.

Décision: But valable, tant qu'aucun mouvement de coup de patin n'a été donné.

RÈGLE 97 – BUT REFUSÉ/ACTION DE JEU

Situation 1

Un joueur à l'attaque frappe le puck avec la main et il est dévié dans le but par n'importe quel joueur (à l'attaque ou en défense), crosse ou patin, gardien de but ou officiel de jeu dans le but.

Décision: But non valable (règle 74vi).

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Situation 2

Un joueur à l'attaque frappe intentionnellement le puck avec la main, il est dévié par le gardien adverse jusqu'à un autre coéquipier qui tire le puck dans le but.

Décision: But non valable. L'arbitre doit arrêter le jeu pour une passe avec la main car le gardien de but n'a pas pris le contrôle ou la possession du puck (règle 74vi ; règle 7, contrôle/possession du puck).

Situation 3

Un joueur à l'attaque frappe intentionnellement le puck avec la main et il est dévié par le gardien adverse, puis par un joueur en défense jusqu'à un autre joueur à l'attaque qui tire le puck dans le but.

Décision: But non valable. L'arbitre doit arrêter le jeu pour une passe avec la main car ni le gardien de but, ni un autre joueur à la défense n'a pas pris le contrôle ou la possession du puck (règle 74vi ; règle 7, contrôle/possession du puck).

Situation 4

Le puck est frappé de la main par un joueur, touche la crosse d'un coéquipier et rentre directement dans le but adverse.

Décision: But non valable (règle 74vi).

Situation 5

Le puck touche la crosse d'un joueur à l'attaque à un endroit situé au-dessus de la barre transversale puis touche le corps d'un joueur et entre dans le but.

Décision: But non valable.

Situation 6

Le puck touche la crosse d'un joueur à l'attaque à un endroit situé au-dessus de la barre transversale puis rebondit sur un joueur, gardien de but ou officiel de jeu et entre dans le but.

Décision: But non valable.

Situation 7

Un joueur à la défense dirige le puck dans son propre but alors qu'un joueur à l'attaque se tient dans le territoire de but. Quelle décision l'arbitre doit-il prendre si :

- a) Le joueur à l'attaque entre en contact avec le gardien de but ?
- b) Le joueur à l'attaque n'empêche en aucune manière l'aptitude du gardien à faire l'arrêt ?

Décision: a) But non valable et le joueur à l'attaque se voit infliger la pénalité appropriée.
b) But valable.

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

RÈGLE 99 – UTILISATION DU JUGE DE BUT VIDÉO POUR DÉTERMINER DES BUTS

Situation 1

Quels visionnements ne peuvent pas être demandés par l'arbitre ?

Décision:

Aucun visionnement ne peut être demandé par l'arbitre dans les situations suivantes :

- a. Pour vérifier si le puck est entré dans le but avant ou après le coup de sifflet
- b. Si un joueur à l'attaque se trouvait dans le territoire de but lorsque le puck rentre dans le but.
- c. Le but est sorti de ses ancrages lors d'un tir de pénalité ou un tir au but décisif.
- d. Si un deuxième tir a été effectué suite à un rebond durant un tir de pénalité ou un tir au but décisif.

RÈGLE 100 – QUAND LES PÉNALITÉS PEUVENT ÊTRE INFLIGÉES

1. Les juges de lignes n'ont pas l'autorité pour rapporter un « Harponner avec le bout du manche » à l'arbitre quand une double pénalité mineure doit être prononcée. Cependant, ils doivent donner leur version des faits à tout moment si l'arbitre en fait la demande.
2. Les juges de lignes ne peuvent pas arrêter le jeu pour amener une double pénalité mineure pour « crosse haute » qui a entraîné une blessure. Cependant, ils doivent donner leur version des faits à tout moment lorsque l'arbitre en fait la demande.
3. Les juges de lignes n'ont pas l'autorité pour rapporter un « piquer avec la pointe de la palette de la crosse » quand une double pénalité mineure doit être prononcée. Cependant, ils doivent donner leur version des faits à tout moment si l'arbitre en fait la demande.

Situation 1

Une pénalité est signalée contre l'équipe A, et une deuxième infraction de l'équipe A entraînant 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 au premier arrêt de jeu.

RÈGLE 107 – DURÉE DES PÉNALITÉS/MÉCONDUITE

Situation 1

Un joueur est pénalisé d'une pénalité de méconduite et, alors qu'il se trouve au banc des pénalités, il reçoit une deuxième pénalité de méconduite.

Décision: Il reçoit automatiquement une pénalité de méconduite pour le match pour la deuxième pénalité de méconduite. Sur la feuille de match officielle, il sera inscrit 10 minutes pour la première méconduite et 20 minutes pour la méconduite pour le match. La deuxième pénalité de méconduite n'est pas inscrite sur la feuille car elle entraîne automatiquement une méconduite pour le match.

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

RÈGLE 111 – SITUATIONS DES PÉNALITÉS

Trois questions doivent être posées concernant une pénalité mineure :

- Une pénalité mineure est-elle en cours contre cette équipe ?
- L'équipe se trouve-t-elle en infériorité numérique sur la glace suite à des pénalités mineures ou de banc mineures ?
- Un but est-il marqué contre cette équipe ?

Si la réponse à chacune des trois questions est oui, la première pénalité mineure ou de banc mineure en cours se termine après qu'un but soit marqué, excepté si le but est marqué sur un tir de pénalité ou dans les situations décrites à la règle 111.

Situation 1

L'équipe A est sanctionnée par une pénalité de banc mineure pour surnombre. Au même arrêt de jeu, l'équipe A demande la mesure d'une crosse d'un joueur de l'équipe B et la mesure s'avère correcte, ayant pour résultat une deuxième pénalité de banc mineure contre l'équipe A.

Décision: Un joueur de l'équipe A doit purger les deux pénalités mineures (2' + 2')

Situation 2

Une pénalité est signalée contre A5 pour avoir accroché. Lors de l'arrêt de jeu, l'équipe A est sanctionnée par une pénalité de banc mineure.

Décision: A5 doit purger sa pénalité mineure et l'équipe A doit désigner un autre joueur pour purger la pénalité de banc mineure et les équipes joueront à 3 contre 5.

Situation 3

Une pénalité est signalée contre une équipe qui se trouve déjà en infériorité numérique suite à une ou plusieurs pénalités mineures ou de banc mineures et la pénalité signalée aura comme conséquence un tir de pénalité. Mais, avant que l'arbitre ne puisse arrêter le jeu pour accorder le tir de pénalité, l'équipe non fautive marque un but. Quelle décision doit prendre l'arbitre ?

Décision: La pénalité signalée (entraînant le tir de pénalité) doit être infligée en tant que pénalité mineure (double mineure, majeure ou match) et la première des pénalités mineures déjà en cours se termine automatiquement, conformément à la règle 111ii.

Situation 4

L'équipe A est en infériorité numérique en raison d'une pénalité mineure et l'arbitre signale une pénalité majeure, mais l'équipe B marque un but avant l'arrêt de jeu.

Décision: La première pénalité mineure en cours est terminée (règle 111ii) et l'arbitre doit infliger la pénalité majeure augmentée de la pénalité de méconduite pour le match automatique au joueur fautif.

Situation 5

Un joueur se voit infliger une pénalité majeure plus une pénalité de méconduite pour le match automatique et une pénalité de match pour un autre incident avant ou après l'arrêt de jeu.

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Décision: L'équipe doit placer un substitut sur le banc des pénalités pour une durée de 10 minutes pendant lesquelles elle sera en infériorité numérique. Sur la feuille de match officielle, seront inscrites 5 minutes plus 20 minutes plus 25 minutes contre le joueur.

Situation 6

Un officiel d'équipe se voit infliger une pénalité de match.

Décision: Si un officiel d'équipe reçoit une pénalité de match, le reste du staff doit désigner, par l'intermédiaire du capitaine, un joueur pour purger la pénalité de 5 minutes sur le banc des pénalités. L'équipe jouera alors en infériorité numérique durant ce temps, à moins que d'autres situations couvertes par d'autres règles ne surviennent.

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Exemples de buts marqués contre une équipe en infériorité numérique

	Équipe A	Équipe B
1.	3:00, A6 – 2' 3:30, A9 – 2'	3:00, B11 – 2' 4:00, But
	<ul style="list-style-type: none">- 3:00, les équipes jouent à 4 : 4- 3:30, les équipes jouent à 3 : 4- 4:00, A9 peut revenir	
2.	3:30, A6 – 2' 4:00, A9 – 2'	3:00, B11 – 2' 4:30, But
	<ul style="list-style-type: none">- 4:30, A6 peut revenir	
3.	3:00, A6 – 2' 3:30, A9 – 5' + MM	3:00, B11 – 2' 4:00, But
	<ul style="list-style-type: none">- 3:00, les équipes jouent à 4 : 4- 3:30, les équipes jouent à 3 : 4- A9 au vestiaire- substitut pour A9 (5')- 4:00, aucun joueur ne peut revenir	
4.	3:00, A6 – 5' + MM 3:30, A9 – 2'	3:00, B11 – 2' 4:00, But
	<ul style="list-style-type: none">- 3:00, les équipes jouent à 4 : 4- A6 au vestiaire- substitut pour A6 (5')- 3:30, les équipes jouent à 3 : 4- 4:00, A9 peut revenir	
5.	3:00, A6 – 5' + MM 3:00, A9 – 2'	3:00, B11 – 2' 4:00, But
	<ul style="list-style-type: none">- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5- A6 au vestiaire- substitut pour A6 (5')- 4:00, aucun joueur ne peut revenir	

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Équipe A

Équipe B

6. 4:00, A6 – 2' + 5' + MM
8:00, A9 – 2'
- 9:15, But
- A6 au vestiaire
 - Substitut pour A6
 - 9:15, A9 peut revenir, sa pénalité mineure étant la plus ancienne
7. 4:00, A6 – 2' + 5' + MM
9:10, A9 – 2'
- 9:15, But
- A6 au vestiaire
 - substitut pour A6 (5')
 - 9:15, le substitut de A6 peut revenir, sa pénalité mineure étant la plus ancienne
8. 3:00, A7 – 5' + MM
3:10, A11 – 5' + MM
4:00, A12 – 2'
- 4:30, But
- A7 et A11 au vestiaire
 - Substituts pour A7 et A11 (5')
 - Personne ne revient suite au but, la pénalité mineure est différée
9. 10:00, A4 – 2'
10:30, A7 – 2'
11:00, A9 – 2'
- 11:00, B8 – 2'
12:10, But
- 11:00, les équipes jouent à 3 : 5, A9 et B8 n'étant pas affichées
 - 12:00, A4 revient sur la glace, les équipes jouent à 4 : 5 et A7 est encore affichée
 - 12:10, A7 peut revenir sur la glace suite au but
10. 3:00, A9 – 5' + MM
3:30, A6 – 2'
- 3:30, B11 – 2' + 2'
4:30, But
- A9 au vestiaire
 - Substitut pour A9 (5')
 - 3:30, les équipes jouent à 4 : 4
 - 3:30, A6 et la première 2' de B11 s'annulent
 - Substitut pour la deuxième 2' de B11
 - 7:30, B11 revient sur la glace pendant un arrêt de jeu
 - 4:30, personne ne revient sur la glace

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Équipe A

Équipe B

11. 3:00, A6 – 5' + MM
3:30, A9 – 2'
- 3:30, B11 – 5' + MM
4:00, But
- A6 & B11 au vestiaire
 - Substituts pour A6 & B11 (temps différents)
 - 3:30, les équipes jouent à 3 : 4
 - A9 (2') et B11 (5') ne peuvent s'annuler ensemble
 - 4:00, A9 peut revenir sur la glace
12. 12:00, A7 – 2' + 2'
13:15, A9 – 2'
- 12:00, B3 – 2'
13:30, But
- 12:00, substitut pour la deuxième 2' de A7, la 1^{ère} s'annulant avec B3
 - 13:30, le substitut de A7 peut revenir sur la glace suite au but
 - 15:30, A7 peut revenir sur la glace à un arrêt de jeu
13. 3:30, A7 – 2'
- 3:30, B11 – 2'
3:30, B14 – 5' + MM
3:30, B19 – 2'
- 4:00, But
- B14 au vestiaire
 - Substitut pour B14 (5')
 - 3:30, les équipes jouent à 5 : 3 (A7 s'annule avec B11 ou B19, selon décision du capitaine)
 - 4:00, B11 ou B19 peut revenir sur la glace
14. 3:00, A6 – 5' + MM
3:30, A9 – 2'
- 3:30, B11 – 2'
4:00, But
- A6 au vestiaire
 - Substitut pour A6 (5')
 - 3:30, les équipes jouent à 4 : 5
 - A9 & B11 s'annulent
 - Personne ne revient car la pénalité affichée est une 5'
 - 5:30, A9 & B11 peuvent revenir sur la glace après le 1^{er} arrêt de jeu
15. 3:00, A8 – 2'+2'
4:00, A9 – 2'
- 4:30, But
5:30, But
- 4:30, la première 2' de A8 est terminée et les équipes jouent à 3 : 5
 - 5:30, A9 peut revenir sur la glace (plus ancienne 2' affichée), 4 : 5

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Exemples de pénalités signalées lors d'un but marqué

- | | Équipe A | Équipe B |
|----|---|-------------------------------------|
| 1. | 3:00, A15 – 2'
(S) , A23 – 2' + 2'

(S) = signalé | 4:30, But |
| | <ul style="list-style-type: none">- A15 revient sur la glace- la double pénalité mineure signalée contre A23 est infligée à 4:30 | |
| 2. | 3:00, A15 – 2'

(S) , A23 – 2' | 3:30, B12 – 2'

4:10, But |
| | <ul style="list-style-type: none">- Aucun joueur ne revient- Le but annule la pénalité signalée de A23- Raison: L'équipe A n'est pas en infériorité | |
| 3. | 3:00, A15 – 2'

4:00, A23 – 2' | 3:30, B12 – 2'

4:30, But |
| | <ul style="list-style-type: none">- A15 revient sur la glace- Sa pénalité est celle où il reste le moins de temps | |
| 4. | 3:00, A15 – 5'
3:30, A23 – 2' | 4:00, B12 – 2'
4:30, But |
| | <ul style="list-style-type: none">- A23 revient sur la glace- Infériorité numérique causée par une pénalité mineure | |
| 5. | 3:00, A15 – 2'
3:15, A23 – 2' | 3:00, B12 – 2"

4:30, But |
| | <ul style="list-style-type: none">- A23 revient sur la glace | |
| 6. | 3:00, A15 – 2'

4:00, A23 – 2'

4:30, But | 3:30, B12 – 2'

(S) , B3 – 2' |
| | <ul style="list-style-type: none">- La pénalité signalée de B3 n'est pas infligée- la pénalité de B12 ne cause pas d'infériorité numérique à l'équipe B | |

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Équipe A

Équipe B

7. 3:00, A15 – 2'
4:00, A23 – 2'
(S) , A6 – 2'
- 3:30, B12 – 2'
4:30, But
- A15 revient sur la glace
 - La pénalité mineure de A6 commence à 4:30
8. 3:00, A15 – 2'
4:00, A23 – 2'
- 3:30, B12 – 2'
5:00, But
- A15 revient sur la glace, sa pénalité mineure est terminée
 - Les équipes sont au même nombre de joueurs au moment du but
9. 3:00, A15 – 2'
3:30, A23 – 2'
- 4:00, B12 – 2'
4:30, But
- A15 revient sur la glace
10. 3:30, A15 – 2'
4:00, A23 – 5'
- 3:00, B12 – 2'
4:30, But
- A15 revient sur la glace
11. 3:00, A15 – 5'
4:00, A23 – 2'
- 3:30, B12 – 2'
4:30, But
- A23 revient sur la glace
 - Infériorité numérique causée par une pénalité mineure
12. 3:00, A15 – 2'
3:30, A23 – 5'
(S) , A6 – 2'
- 3:00, B12 – 2'
4:30, But
- La pénalité signalée contre A6 n'est pas infligée (sauf si majeure ou match)
 - L'infériorité numérique n'est pas causée par une pénalité mineure

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

RÈGLE 112 – PÉNALITÉS COÏNCIDENTES (SIMULTANÉES)

1. Annuler autant de pénalités que possible.
2. Annuler autant de pénalités pour éviter au maximum les substituts au banc des pénalités.
3. Annuler autant de pénalités pour avoir le maximum de joueurs qui reviennent sur la glace.

Exemples de pénalités mineures coïncidentes

	<u>Équipe A</u>	<u>Équipe B</u>
1.	3:00, A6 – 2'	3:00, B11 – 2'
	- 3:00, les équipes jouent à 4 : 4	
2.	3:00, A6 – 2' + 2'	3:00, B11 – 2'
	- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5	
	- Substitut pour A6 (2 ^{ème} 2')	
	- Les 2' de B11 et une de A6 s'annulent	
3.	3:00, A6 – 2'	
	3:30, A9 – 2'	3:30, B11 – 2'
	- 3:30, les équipes jouent à 4 : 5, les 2' de A9 et B11 s'annulent	
4.	3:00, A6 – 2'	
	3:30, A9 – 2'	3:30, B11 – 2'
	3:30, A7 – 2'	
	- 3:30, les équipes jouent à 3 : 5, la 2' de B11 s'annule avec celle de A9 ou de A7 (décision du capitaine)	
5.	3:00, A6 – 2'	
	3:15, A9 – 2'	3:15, B12 – 2' + 10'
	- 3:15, les équipes jouent à 4 : 5, les 2' de A9 et B12 s'annulent	
6.	3:00, A6 – 2'	
	4:00, A9 – 2' + 2'	4:00, B12 – 2' + 2'
	- 4:00, les équipes jouent à 4 : 5, les 2'+2' de A9 et B12 s'annulent	
7.	3:00, A6 – 2'	3:00, B11 – 2'
	3:00, A9 – 2'	
	- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5, la 2' de B11 s'annule avec celle de A6 ou de A9 (décision du capitaine)	

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Équipe A

Équipe B

8. 3:00, A6 – 2'
3:30, A9 – 2' 3:30, B11 – 2' + 2'
- 3:30, les équipes jouent à 4 : 4, la 2' de A9 annule une des 2' de B11
 - Substitut pour la 2^{ème} 2' de B11
9. 3:00, A6 – 2' + 10' 3:00, B11 – 2' + 10'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 4
 - Substitut de chaque équipe pour les 2' (retour à 5:00)
 - A6 et B11 reviennent sur la glace à 15:00, sur arrêt de jeu
10. 9:00, A6 – 2'
9:20, A9 – 2'
9:20, A8 – 2' 9:20, B4 – 2'
9:20, B7 – 2'
- 9:20, les équipes jouent à 4 : 5, les 2' de A9 et A8 s'annulent avec celles de B4 et B7
11. 3:00, A6 – 2' + 2'
3:00, A9 – 2' + 2' 3:00, B11 – 2' + 2'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5, les 2'+2' de B11 s'annulent avec celles de A6 ou de A9 (décision du capitaine)
12. 3:00, A6 – 2'
3:00, A9 – 2' + 2' 3:00, B11 – 2' + 2'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5, les 2'+2' de B11 et de A9 s'annulent
13. 3:00, A6 – 2'
3:00, A9 – 2'
3:00, A7 – 2' + 2' 3:00, B11 – 2' + 2'
3:00, B12 – 2'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5, les 2'+2' de B11 et de A7 s'annulent et celle de B12 annule celle de A6 ou de A9 (décision du capitaine)
14. 3:00, A6 – 2'
3:00, A9 – 2' + 2'
3:00, A7 – 2' + 2' 3:00, B11 – 2' + 2' + 2'
3:00, B12 – 2'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de B11 et de B12 s'annulent avec celles de A9 et de A7
15. 3:00, A6 – 2'
3:00, A9 – 2' + 2' + 2'
3:00, A7 – 2' 3:00, B11 – 2' + 2'
3:00, B12 – 2' + 2'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de B11 et de B12 s'annulent avec celles de A9 et de A6 ou de A7 (décision du capitaine)

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Équipe A

Équipe B

16. 3:00, A6 – 2'
3:00, A9 – 2' + 2'
3:00, A7 – 2' + 2'
- 3:00, B11 – 2' + 2' + 2'
3:00, B12 – 2' + 2'
- 3:00, les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités s'annulent
17. 3:00, A6 – 2'
3:00, A3 – 2' + 2'
3:00, A5 – 2'
- 3:00, B8 – 2'
3:00, B9 – 2'
3:00, B7 – 2'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de B8, B9 et de B7 annulent celles de A3 et de A6 ou de A5 (décision du capitaine)
18. 3:00, A5 – 2'
3:00, A6 – 2' + 2'
3:00, A7 – 2'
- 3:00, B8 – 2'
3:00, B9 – 2'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de A5 et de A7 annulent annulent celles de B8 et de B9
19. 3:00, A5 – 2' + 2'
3:00, A6 – 2'
3:00, A7 – 2' + 2' + 2'
- 3:00, B8 – 2' + 2'
3:00, B9 – 2' + 2'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de B8 et de B9 annulent celles de A7 et de A6
20. 3:00, A6 – 2'
3:00, A9 – 2'
- 3:00, B11 – 2' + 2'
- 3:00, les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités s'annulent
21. 3:00, A6 – 2'
3:00, A9 – 2'
- 3:00, B8 – 2'
3:00, B7 – 2'
- 3:00, les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités s'annulent
22. 3:00, A6 – 2' + 2'
- 3:00, B8 – 2' + 2'
- 3:00, les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités s'annulent
23. 3:00, A6 – 2' + 10'
3:00, A9 – 2' + 2'
- 3:00, B11 – 2'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5
- Les 2' de A6 et de B11 s'annulent
- L'équipe A joue en infériorité durant 4' (A9)
- A9 revient sur la glace à 7:00
- A6 revient sur la glace à 15:00 sur arrêt de jeu et B11 revient à 5:00 sur arrêt de jeu

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Équipe A

Équipe B

24. 3:00, A6 – Tir de pénalité
3:00, A9 – 2'
- Les équipes jouent à 4 :4
25. 4:00, A15 – 2'
4:30, A18 – 2'
5:00, A77 – 2'+2'
- 4:20, B10 – 2'
5:00, B21 – 2'
- A 4:20, les équipes jouent à 4 :4
- A 4:30, les équipes jouent à 3 :4
- A 5:00, les équipes jouent à 3 :4
- A 5:00, la pénalité de B21 s'annule avec une de A77
- L'équipe A doit mettre un substitut sur le banc
- A 6:00, la pénalité du substitut de A77 commence, mais A15 doit rester sur le banc des pénalités après la fin de sa pénalité, jusqu'au premier arrêt de jeu, et les équipes jouent à 3 :4
- A77 quitte le banc des pénalités au premier arrêt de jeu après 10:00
- B21 quitte le banc des pénalités au premier arrêt de jeu après 7:00
26. 3:00, A6 – 2'
3:30, A7 – 2'
- 3:30, B9 – 2' + MM
- B9 doit est expulsé et doit aller au vestiaire.
- A 3:00, les équipes jouent à 4 :5
- A 3:30, les équipes jouent à 4 :5
- Il n'est pas nécessaire de mettre un substitut sur le banc des pénalités pour la pénalité de B9, cette dernière étant annulée avec celle de A7 (pénalité coïncidentes).

Exemples de pénalités majeures coïncidentes

Équipe A

Équipe B

1. 3:00, A3 – 5' + MM
3:00, B8 – 5' + MM
- 3:00, les équipes jouent à 5 : 5
- Aucun substitut n'est nécessaire, les joueurs étant expulsés
2. 3:00, A1(gardien) – 5' + MM
3:00, B8 – 5' + MM
- 3:00, les équipes jouent à 5 : 5
- Aucun substitut n'est nécessaire, les joueurs étant expulsés

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Exemples de pénalités combinées mineures et majeures coïncidentes

Équipe A

Équipe B

1. 3:00, A6 – 2'
3:30, A9 – 5' + MM
3:30, B14 – 5' + MM
 - 3:30, les équipes jouent à 4 : 5, les 5' s'annulent
 - Aucun substitut n'est nécessaire, A9 et B14 étant expulsés

2. 3:00, A6 – 2'
4:00, A7 – 2' + 5' + MM
4:00, B19 – 2' + 5' + MM
 - 4:00, les équipes jouent à 4 : 5, les 2'+5' de A7 et de B19 s'annulent
 - Aucun substitut n'est nécessaire, A7 et B19 étant expulsés

3. 3:00, A6 – 2'
4:00, A5 – 2'
4:00, A7 – 5' + MM
4:00, B11 – 2'
4:00, B19 – 5' + MM
 - 4:00, les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de A5 et de A7 annulent celles de B11 et de B19
 - Aucun substitut n'est nécessaire, A7 et B19 étant expulsés

4. 3:00, A3 – 2' + 2'
3:00, B8 – 2' + 5' + MM
 - 3:00, les équipes jouent à 4 : 4, la 2' de B8 s'annule avec une de A3
 - Le substitut pour A3 revient sur la glace à 5:00 et celui de B8 à 8:00
 - B8 est expulsé

5. 3:00, A3 – 2' + 2'
3:00, A5 – 2'
3:00, A7 – 5' + MM
3:00, B8 – 2' + 5' + MM
3:00, B9 – 5' + MM
 - 3:00, les équipes jouent à 4 : 4, la 2' de A5 s'annule avec celle de B8 et la 5' de A7 avec celle de B8
 - A7, B8 et B9 sont expulsés
 - Un substitut doit purger la 5' de B9 et revient sur la glace à 8:00

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Équipe A

Équipe B

6. 4:00, A7 – 2'
5:00, A9 – 5' + MM
5:10, A8 – 2'
5:10, A4 – 2'
- 5:00, B4 – 5' + MM
5:10, B3 – 2'
5:10, B7 – 2'
- 5:00, les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de A9 et B4 s'annulent
 - 5:10, les équipes restent à 4 : 5, toutes les pénalités s'annulent
 - Aucun substitut n'est nécessaire, A9 et B4 étant expulsés
7. 3:00, A3 – 2' + 5' + MM
3:00, B8 – 2' + 5' + MM
- 3:00, les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités s'annulent
 - Aucun substitut n'est nécessaire, A3 et B8 étant expulsés
8. 3:00, A3 – 2'
3:00, A7 – 5' + MM
- 3:00, B8 – 2'
3:00, B9 – 5' + MM
- 3:00, les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités s'annulent
 - Aucun substitut n'est nécessaire, A7 et B9 étant expulsés
9. 3:00, A6 – 5' + MM
3:00, A9 – 2'
- 3:00, B11 – 2'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5, les 2' de A9 et de B11 s'annulent
 - Un substitut est nécessaire pour la 5' de A6 qui est expulsé

Exemples de pénalités combinées majeures et de match coïncidentes

Équipe A

Équipe B

1. 3:00, A6 – 5' + MM
3:00, B7 – Match
- Les équipes jouent à 5 : 5 et aucun substitut n'est nécessaire
2. 3:00, A6 – Match
3:00, B7 – Match
- Les équipes jouent à 5 : 5 et aucun substitut n'est nécessaire

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

RÈGLE 113 – PÉNALITÉS DIFFÉRÉES

Exemples de pénalités différées

Équipe A

Équipe B

1. 13:00, A6 – 2' + 2' +10'
20:00, A6 – 2' (fin du tiers)
 - La 2' infligée à la fin du tiers commencera au début du tiers suivant et les équipes joueront à 4 : 5
 - La méconduite continuera une fois la mineure terminée
 - A6 reviendra sur la glace à 29:00, sur arrêt de jeu
 - Un substitut devra purger la 2' et reviendra sur la glace à 22:00

2. Les pénalités suivantes sont prononcées durant un arrêt de jeu :
3:00, A4 – 2'
3:00, A5 – 2'
3:00, A6 – 2' + 2'
3:00, A7 – 5' + MM
 - A7 est expulsé
 - Le substitut de A7 (5') doit être la dernière pénalité purgée
 - L'ordre dans lequel seront purgées les autres pénalités dépend du choix du capitaine, même si un joueur est sanctionné de 2'+2'

3. 3:00, A6 – 2' 3:00, B7 – 2' + 2'
3:30, B7 – 2'
(au banc des pénalités)
 - 3:00, les équipes jouent à 5 : 4
 - Un substitut doit venir purger la 2^{ème} 2' de B7
 - 3:30, les équipes restent à 5 : 4, la nouvelle 2' de B7 viendra s'additionner au temps purgé par le substitut
 - Le substitut devra purger 4' et reviendra sur la glace à 7:00
 - Si l'équipe A ne marque aucun but, elle jouera à 4 : 5 jusqu'à 7:00
 - B7 purgera la totalité de ses pénalités (6') et reviendra sur la glace à 9:00 sur arrêt de jeu

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Équipe A

Équipe B

4. 3:00, A7 – 2'+2'
3:00, A8 – 2'
3:00, A9 – 2' (banc mineure)
- 3:00, les équipes jouent à 3 : 5
 - 3:00, A8 et A9 purgent leurs pénalités (affichées sur la pendule)
 - 5:00, A7 commence à purger sa pénalité de 2'+2'
 - 5:00, les équipes jouent à 4 : 5
 - 5:00, A8 ou A9 revient sur la glace (décision du capitaine)
 - Le but de cette règle est d'avoir le plus possible de joueurs revenant sur la glace (le plus vite possible)
5. 3:00, A6 – 5' + MM
3:30, A8 (substitut de A6) – 2' (au banc des pénalités)
4:00, A8 (substitut de A6) – 10' (au banc des pénalités)
- A6 est expulsé
 - Un substitut vient purger les 5' (A8)
 - 3:00, les équipes jouent à 4 : 5
 - 3:30, A8 reçoit 2' alors qu'il se trouve au banc des pénalités
 - 3:30, les équipes jouent à 4 : 5
 - La 2' de A8 commence à 8:00, à la fin de la 5'
 - 4:00, A8 reçoit une pénalité de méconduite
 - Les équipes jouent toujours à 4 :5
 - 4:00, un deuxième substitut doit venir purger la 2' de A8 reçue à 3:30
 - La pénalité de méconduite de A8 commence à 10:00
 - Si l'équipe A ne reçoit pas d'autre pénalité et qu'aucun but n'est marqué après la fin des 5', les équipes rejoueront à 5 : 5 à 10:00

RÈGLE 114 – PÉNALTÉS SIGNALÉES

Situation 1

Une pénalité est signalée contre l'équipe A et un joueur de l'équipe B tire le puck en direction du but, le gardien de but l'attrape, gagne le contrôle du puck et le dirige délibérément avec son gant vers un coéquipier.

Décision: L'arbitre doit arrêter le jeu.

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Situation 2

Une pénalité est signalée contre un joueur de l'équipe A, et l'équipe B a sorti son gardien de but en faveur d'un joueur supplémentaire. Tout en patinant devant son but avec le puck, un joueur de l'équipe B voit sa crosse frappée par celle d'un joueur de l'équipe A et le puck entre dans le but vide de B.

Décision: Aucun but ne peut être accordé, le puck étant entré dans le but suite à l'action d'un joueur de l'équipe contre laquelle une pénalité est signalée (voir la règle 114v). La pénalité signalée doit être infligée contre le joueur de l'équipe A.

Situation 3

Une pénalité est signalée contre un joueur de l'équipe A, et l'équipe B a sorti son gardien de but en faveur d'un joueur supplémentaire. Un joueur de l'équipe B a la possession du puck, et tout en essayant de passer le puck à un coéquipier, il tire le puck qui est dévié par un joueur de l'équipe A et entre dans le but vide de B.

Décision: But non valable et la pénalité signalée doit être infligée.

Situation 4

L'arbitre a signalé une pénalité contre un joueur de l'équipe A, et l'équipe B a sorti son gardien de but en faveur d'un joueur supplémentaire. Un joueur de l'équipe B tire le puck, qui frappe un joueur de l'équipe A se trouvant derrière la ligne rouge centrale, et est dévié dans le but de l'équipe B.

Décision: But non valable et la pénalité signalée doit être infligée.

Situation 5

L'arbitre a signalé une pénalité contre A6 et va accorder un tir de pénalité suite à cette infraction. Avant que le jeu ne soit arrêté A6 commet une autre infraction méritant une pénalité mineure.

Décision: Si l'équipe B marque avant que le jeu ne soit arrêté, le tir de pénalité est annulé, mais la pénalité mineure contre A6 est infligée. Si l'équipe B ne marque pas avant l'arrêt de jeu, l'arbitre doit accorder un tir de pénalité et infliger la pénalité mineure contre A6. Ce joueur doit se rendre immédiatement sur le banc des pénalités et y rester, quelque soit le résultat du tir de pénalité.

Situation 6

L'arbitre a signalé une pénalité contre l'équipe A qui n'est pas en possession du puck. L'équipe B, en possession du puck, a sorti son gardien de but en faveur d'un joueur supplémentaire. Le joueur de l'équipe B qui est en possession du puck dans sa zone de défense essaie de faire une passe à un coéquipier mais la loupe et le puck va tout droit dans son propre but vide. Son coéquipier plonge pour éviter que le puck ne rentre dans le but vide. Quelle sera la décision de l'arbitre si :

- a) Le joueur manque le puck et, dans son mouvement il heurte le montant du but sortant ce dernier complètement hors de ses ancrages ?
- b) Le joueur arrive à empêcher le puck de rentrer dans le but vide et, dans son mouvement il heurte le montant du but sortant ce dernier complètement hors de ses ancrages ?

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

- Décision:**
- a) Accorder un but et infliger une pénalité à l'équipe A (règle 114 et règle 98i).
 - b) L'arbitre peut: 1) soit estimer que le joueur a déplacé le but accidentellement (très peu probable) après avoir empêché le puck de rentrer dans son but vide. Dans ce cas, aucune pénalité ne sera infligée pour avoir délogé le but. 2) soit l'arbitre estime que l'intention du joueur était de déloger le but vide, alors il accordera un but et la pénalité signalée sera infligée contre l'équipe A.

RÈGLE 120 – JOUER AVEC UNE CROSSE CASSÉE - REMPLACEMENT

Situation 1

Un joueur récupère une crosse jetée dans sa direction depuis son banc des joueurs.

- Décision:** Aucune pénalité ne doit être infligée à celui qui récupère la crosse, par contre, l'arbitre doit infliger une pénalité pour jet de crosse comme précisé dans la règle 168ii4 ou la règle 168v1.

Situation 2

Un joueur de l'équipe A a cassé sa crosse et récupère une crosse jetée depuis le banc des joueurs de l'équipe B qui était destinée à un joueur de l'équipe B qui avait aussi cassé sa crosse.

- Décision:** Une pénalité mineure doit être infligée au joueur de l'équipe A qui a récupéré la crosse de l'équipe B (règle 120iii). L'équipe B doit être pénalisée pour le jet de crosse, conformément à la règle 168ii4 ou la règle 168v1.

Situation 3

Un gardien de but a perdu sa crosse et un coéquipier qui se trouve sur la glace la lui glisse en retour.

- Décision:** Ce n'est pas autorisé. Le coéquipier doit remettre la crosse en mains propres à son gardien de but. Pour une violation de cette règle, une pénalité mineure doit être infligée au joueur fautif pour jet de crosse. Règle 120iii.

Situation 4

Un joueur qui amène une crosse à son gardien de but qui a perdu ou cassé la sienne décide de participer au jeu. Il lâche alors la crosse du gardien de but pour prendre part au jeu.

- Décision:**
- a) Si le joueur joue le puck alors qu'il porte sa crosse et celle du gardien, il se verra infliger une pénalité. Règle 120iv.
 - b) Si le joueur laisse tomber la crosse du gardien et joue le puck, aucune pénalité ne lui sera infligée.

Situation 5

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

- Décision:** Il n'y a aucune limite au nombre de fois qu'une crosse peut être passée d'un joueur à un autre, tant que le dernier joueur reçoit une crosse conformément aux règles.

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Situation 6

Durant le cours du jeu, un joueur casse ou perd la partie finale en bois de sa crosse. Il lâche cette pièce et continue de jouer avec sa crosse.

Décision: La crosse n'est plus considérée comme entière et le joueur doit se voir infliger une pénalité mineure. Règle 120.

RÈGLE 123 – CHARGE PAR DERRIÈRE

Le terme "**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

RÈGLE 131 – RETARDER LE JEU/TOMBER SUR LE PUCK

Situation 1

Le puck est dans le territoire de but et un joueur de champ, qui est en dehors du territoire, pousse ou frappe le puck hors du territoire avec sa main sous son corps, mais ne le couvre pas ou ne le saisit pas alors qu'il se trouve encore dans le territoire. Le jeu est alors arrêté par l'arbitre.

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

Situation 2

Le gardien de but a été retiré de la glace et un autre joueur est couché dans le territoire de but lorsque le puck est tiré sous lui. Il ne fait aucune tentative pour couvrir le puck ou pour tomber dessus ou le dissimuler contre son corps mais il se trouve gelé en dessous.

Décision: L'arbitre ne doit pas accorder de but tant que le joueur ne tente pas délibérément de couvrir le puck.

RÈGLE 134 – RETARDER LE JEU/RETARD DANS L'ALIGNEMENT

Le « **nombre correct** » dans cette règle veut dire le nombre maximum de joueurs autorisés à participer au jeu conformément aux règles (5 joueurs plus un gardien de but – si l'équipe joue au complet, 4 ou 3 plus un gardien de but – si l'équipe évolue en infériorité).

RÈGLE 135 – RETARDER LE JEU/TIRER OU JETER LE PUCK EN DEHORS DE LA SURFACE DE JEU

Situation 1

Le puck est tiré, frappe la crosse ou n'importe quelle pièce d'équipement d'un joueur ou d'un gardien de but et est involontairement dévié au-dessus des bandes.

Décision: Aucune pénalité n'est infligée.

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Situation 2

Le puck est tiré et attrapé par le gardien de but qui le jette ensuite en l'air et, avec sa crosse, ses gants, ses bras ou les jambes, tire le puck au-dessus des bandes dans une action délibérée.

Décision: Le gardien de but est sanctionné par une pénalité mineure. Règle 135i

Situation 3

Un joueur ou un gardien de but tire le puck qui sort par une porte ouverte.

Décision: Aucune pénalité infligée.

Situation 4

Sur une situation de dégagement interdit, le puck est tiré depuis la zone de défense au-dessus du plexi, dans le filet de l'autre côté de la patinoire.

Décision: Une pénalité mineure pour retarder le jeu doit être infligée car cela prévaut sur le dégagement interdit.

Situation 5

L'arbitre signale une pénalité mineure contre un joueur de l'équipe A. Un coéquipier qui se trouve dans sa zone de défense gagne la possession et le contrôle du puck et, au moment de l'arrêt de jeu pour infliger la pénalité, le tire directement au-dessus des verres de protection. Comment l'arbitre doit-il gérer cette situation ?

Décision: Du moment que le coup de sifflet intervient aussitôt que l'équipe A gagne la possession et le contrôle du puck, aucune pénalité supplémentaire ne doit être infligée pour tirer le puck au-dessus des verres de protection.

Note : Une pénalité peut toujours être infligée au joueur de l'équipe A si, selon l'opinion de l'arbitre, il a tiré le puck au-dessus des verres de protection délibérément dans le but de contester la décision des officiels ou sous la règle 135iii.

RÈGLE 141 – BAGARRES

Un joueur ne peut pas être sanctionné d'une pénalité de match et d'une pénalité de méconduite pour le match pour avoir continué une bagarre.

RÈGLE 165 – JETER UNE CROSSE OU UN OBJET

Situation 1

Une pénalité est signalée contre l'équipe A, et l'équipe B a retiré son gardien pour un joueur supplémentaire. Avant l'arrêt de jeu, un joueur de l'équipe B jette sa crosse contre le puck dans sa propre zone de défense.

Décision: L'infraction pour jet de crosse par un joueur en défense dans sa zone de défense doit être pénalisée. L'équipe A doit se voir accorder un but car le jet de crosse ne peut être ignoré mais son joueur contre lequel une pénalité était signalée doit se rendre au banc des pénalités pour la purger.

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

RÈGLE 169 – HOCKEY FÉMININ/CHARGE ILLÉGALE

1. Le but de cette règle est de diminuer au maximum les risques de blessures suite aux contacts physiques. Ainsi n'importe quel contact manifeste ou intentionnel qui a pour but d'utiliser la force physique sur une adversaire (sans essayer d'obtenir le puck) doit être pénalisé selon cette règle. Tout contact accidentel qui se produit pendant le cours normal pour jouer le puck ne sera pas pénalisé selon cette règle.
2. En cas de contact physique dans le hockey féminin, l'arbitre doit évaluer l'intention de la joueuse effectuant le contact. La joueuse qui va au contact sera pénalisée si ses intentions sont de chercher la joueuse et non le puck. Toutes les joueuses doivent faire du puck le premier objectif de leurs actions et les arbitres doivent permettre aux joueuses de se battre pour le puck.
3. Le fait de charger ou la tentative intentionnelle de charger doivent être pénalisés. Ceci inclut tous les cas dans lesquels une joueuse s'avance en direction d'une adversaire qui vient de la direction opposée, créant ainsi une charge. La joueuse ne doit pas être pénalisée si son intention est de jouer le puck et si le contact est involontaire.
4. Il est interdit de patiner contre ou en poussant une joueuse immobile pour gagner la possession du puck. Ceci s'applique chaque fois qu'une joueuse attend pour recevoir le puck ou se déplace vers le puck. Si une joueuse est immobile sur la glace, il est de la responsabilité des adversaires de contourner cette joueuse.
5. Les joueuses sont autorisées de s'appuyer l'une contre l'autre en créant ainsi un contact alors qu'elles essaient de gagner la possession du puck le long des bandes. De telles actions sont correctes tant qu'elles restent au niveau du "contact" et non au niveau de la "charge".
6. Lorsque deux joueuses ou plus sont proches les unes des autres et luttent pour la possession du puck le long des bandes, n'importe quelle charge intentionnelle avec le corps doit être pénalisée. Ceci comprend : pousser, forcer le contact avec l'épaule ou plaquer une adversaire contre les bandes. De même, n'importe quel contact manifeste avec le corps, non dirigé vers le puck, sera pénalisé.
7. Les joueuses sont autorisées à "tenir leur position", dès qu'elles l'ont établie sur la glace. Aucune joueuse n'est obligée de se déplacer pour éviter un contact lorsqu'une joueuse arrive sur elle. N'importe quel mouvement effectué par une joueuse en direction d'une adversaire sera sanctionné par une pénalité mineure pour charge incorrecte.

RÈGLE 171 – ACCORDER UN TIR DE PENALITE/ÉCHAPPÉE

Situation 1

Un joueur de l'équipe A se trouve en situation d'échappée et est victime d'un charge avec la crosse par derrière de la part d'un joueur de l'équipe B. L'arbitre sanctionne une charge par derrière mais maintient toujours le tir de pénalité.

Décision: Le joueur de l'équipe A va effectuer le tir de pénalité et le joueur de l'équipe B qui a commis la faute devra aller purger une pénalité de méconduite automatique.

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Situation 2

Un joueur de l'équipe A se trouve en situation d'échappée et est victime d'une faute par derrière de la part d'un joueur de l'équipe B. La faute entraînera une pénalité majeure plus une pénalité de méconduite pour le match automatique ou une pénalité de match.

Décision: L'arbitre doit accorder un tir de pénalité et le joueur de l'équipe B qui a commis la faute se verra infliger une pénalité majeure plus une pénalité de méconduite pour le match automatique ou une pénalité de match. Un substitut de l'équipe du joueur fautif devra aller au banc des pénalités pour 5'.

Situation 3

Un joueur en situation d'échappée est victime d'une faute par derrière, tombe sur la glace, mais se relève et tire clairement et sans difficulté au but.

Décision: L'arbitre ne doit pas accorder un tir de pénalité car le joueur s'est relevé et a pu tirer au but ; en revanche, il doit infliger une pénalité mineure au joueur fautif.

Situation 4

Un joueur en situation d'échappée est victime d'un faire trébucher et le puck continue librement à glisser. Un coéquipier arrive de derrière, reprend le puck et tire clairement et sans difficulté sur le but adverse mais ne marque pas.

Décision: L'arbitre ne doit pas accorder un tir de pénalité car le joueur a pu tirer au but ; en revanche, il doit infliger une pénalité mineure au joueur fautif.

Situation 5

Un joueur, en situation d'échappée est victime d'une faute par derrière, l'arbitre lève le bras pour signaler un tir de pénalité mais avant que le jeu ne soit arrêté, une deuxième infraction est signalée, que ce soit sur le même joueur ou sur un de ses coéquipiers.

Décision: Le tir de pénalité annule la première infraction mais le joueur doit être puni pour la deuxième infraction. Il doit se rendre immédiatement au banc des pénalités et y rester, quel que soit le résultat du tir de pénalité. Si l'équipe fautive est déjà en train de purger une pénalité, cette dernière continue à être purgée, quel que soit le résultat du tir de pénalité conformément à la règle 171v et l'équipe sera alors en double infériorité numérique.

Situation 6

A10 purge une pénalité sur le banc des pénalités. Une pénalité est signalée contre A8 pour coup de crosse mais, avant que le jeu ne soit arrêté, l'équipe B bénéficie d'un tir de pénalité pour une faute supplémentaire de l'équipe A. L'équipe B marque un but lors du tir de pénalité.

Décision: Aucun joueur ne revient sur la glace et A8 doit aller purger sa pénalité quel que soit le résultat du tir de pénalité.

Situation 7

Un joueur à l'attaque part en échappée. Un joueur de l'équipe en défense se tient derrière son but et le déloge.

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

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

RÈGLE 175 – ATTRIBUTION D'UN TIR DE PÉNALITÉ/JOUEUR DE CHAMP TOMBANT SUR LE PUCK

Situation 1

Le gardien de but de l'équipe A est sur la glace. Un joueur à la défense de cette équipe est dans le territoire de but et il ramène le puck de l'extérieur du territoire à l'intérieur, il ne le saisit ou ne le couvre pas tant que le puck est se trouve à l'extérieur du territoire mais il tombe dessus ou le couvre à l'intérieur du territoire de but, entraînant un arrêt de jeu.

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

RÈGLE 177 – PROCÉDURE DES TIRS AU BUT/EXÉCUTION DU TIR

Situation 1

Sur un tir de pénalité, le puck frappe le verre de protection derrière le but, rebondit sur le dos du gardien et entre dans le but.

Décision: Le but n'est pas valable. Une fois que le puck a franchi la ligne de but/dégagement interdit, le tir est terminé.

Situation 2

Un joueur effectuant un tir de pénalité tire le puck qui rebondit sur le gardien puis à nouveau sur le joueur qui a effectué le tir et entre dans le but.

Décision: But non valable.

Situation 3

Le joueur effectuant le tir de pénalité essaie de tirer mais ne touche pas le puck qui continue à avancer en direction du but. Il essaie une deuxième fois de tirer et marque un but.

Décision: Le but est valable. Comme il n'y a eu aucun contact avec le puck la première fois, ce n'est pas considéré comme tir. La deuxième tentative, avec un réel contact, sera alors considérée comme premier tir.

RÈGLE 178 – PROCÉDURE DES TIRS AU BUT/SITUATIONS SPÉCIFIQUES

Si une équipe joue sans gardien de but équipé et qu'un tir de pénalité est sifflé contre elle, un joueur doit être désigné et il prendra alors tous les privilèges du gardien de but. Ce joueur doit observer les mêmes règles qu'un gardien de but normal durant l'exécution du tir; cependant, il n'est pas obligé de porter l'équipement intégral. Une fois le tir exécuté, le joueur doit alors reprendre sa place en tant que joueur normal. Cette situation s'applique seulement quand une équipe n'a pas de gardien de but et uniquement dans le cas d'un tir de pénalité.

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Situation 1

Un joueur effectuant un tir de pénalité tire le puck qui frappe :

- a. Le poteau de but et rebondit dans le but ;
- b. Le gardien de but et rebondit dans le but ;
- c. Le poteau de but et entre dans le but après déviation du gardien de but ;
- d. Le gardien de but et entre dans le but après déviation du poteau de but ;
- e. Le gardien de but et glisse avec ce dernier dans le but et le puck franchit complètement la ligne de but.

Situation 2

Le joueur effectuant le tir de pénalité jette ses gants pendant qu'il patine vers le but, afin de distraire le gardien de but, et il tire alors le puck dans le but.

Décision: Le tir de pénalité est considéré comme terminé. Le but n'est pas valable. Règle 178viii.

Situation 3

Un joueur casse sa crosse durant le tir de pénalité.

Décision: Le tir est considéré comme terminé.

Situation 4

Pendant un tir de pénalité, le gardien de but commet une faute contre le joueur effectuant le tir de pénalité et doit encourir une pénalité majeure et aucun but n'est marqué.

Décision: L'arbitre doit infliger la pénalité majeure plus la pénalité de méconduite pour le match automatique au gardien de but. Il doit être renvoyé au vestiaire avant que le tir ne soit retiré. Le coach ou l'entraîneur, par l'intermédiaire du capitaine, doit désigner un joueur pour purger les cinq minutes. Avant que le tir ne soit répété, le joueur désigné doit immédiatement aller au banc des pénalités et y rester jusqu'à la fin de la pénalité. Le gardien de but remplaçant doit défendre le but contre le deuxième tir.

RÈGLE 187 – ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT/GÉNÉRALITÉS

Situation 1

L'équipement d'un gardien de but est mesuré entre deux périodes et s'avère non conforme ; le gardien reçoit une pénalité mineure.

Décision : N'importe quel joueur peut purger la pénalité puisqu'il n'y avait aucun joueur sur la glace au moment de la mesure.

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

RÈGLE 207 – PÉNALITÉS DES GARDIENS DE BUT/VUE D'ENSEMBLE

Situation 1

Le gardien de but a été sanctionné d'une pénalité de méconduite. Un joueur substitut prend place sur le banc des pénalités pour purger la pénalité et, alors que ce joueur est sur le banc des pénalités, le gardien de but se voit infliger une deuxième méconduite.

Décision: Le gardien est renvoyé au vestiaire (la deuxième pénalité de méconduite devient automatiquement une méconduite pour le match – règle 107ii) et le substitut de la première méconduite doit quitter le banc des pénalités.

Situation 2

Un gardien de but au banc des joueurs (pendant un arrêt de jeu ou pendant que le jeu est en cours) commet une infraction aux règles ou une faute contre un adversaire.

Décision: Un joueur, qui était sur la glace au moment de l'arrêt de jeu doit aller purger cette pénalité. Le manager ou le coach, par l'intermédiaire du capitaine, doit désigner ce joueur.

Exemples de pénalités contre les gardiens de but

Équipe A

Équipe B

1. 3:00, A1 (gardien) – 2' + 10'
3:30, A1 (gardien) – 2' + 10'
 - 3:00, deux substituts (1x2', 1x12') qui étaient sur la glace
 - 3:30, un troisième substitut qui était sur la glace
 - Suite à la deuxième méconduite, A1 (gardien) reçoit automatiquement une méconduite pour le match
 - Le substitut purgeant les 12' infligées à 3:00 peut revenir sur la glace (le gardien étant au vestiaire)
 - 3:30, les équipes jouent à 3 : 5
 - La 2^{ème} pénalité mineure commence à 3:30
 - Le joueur purgeant la 1^{ère} 2' revient sur la glace à 5:00 si aucun but n'est marqué
 - Un total de 34' (2 + 10 + 2 + 20) doit être inscrit sur la feuille de match officielle, sous le gardien A1

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Équipe A

Équipe B

2. 3:00, A30 (gardien) – 2'
3:30, A30 (gardien) – 2'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5.
 - Un substitut qui était sur la glace pour la 1^{ère} faute.
 - 3:30, un 2^{ème} substitut qui était sur la glace pour la 2^{ème} faute.
 - 3:30, les équipes jouent à 3 : 5.
 - Le substitut de la 1^{ère} pénalité revient à 5:00 si aucun but n'est marqué.
 - Toutes les pénalités doivent être inscrites sous A30 sur la feuille de match.
3. 3:00, A30 (gardien) – 2'
3:30, A30 (gardien) – 10'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5.
 - Un substitut qui était sur la glace pour la 1^{ère} faute.
 - 3:30, un 2^{ème} substitut sur la glace pour la 2^{ème} faute (méconduite).
 - 3:30, les équipes jouent à 4 : 5.
 - La 2^{ème} pénalité (méconduite) commence à 3:30.
 - Le substitut de la 1^{ère} pénalité revient à 5:00 si aucun but n'est marqué.
 - Le substitut de la 2^{ème} pénalité revient à 13:30, sur arrêt de jeu
 - Toutes les pénalités doivent être inscrites sous A30 sur la feuille de match.
4. 3:00, A30 (gardien) – 10'
3:30, A30 (gardien) – 2'
- 3:00, les équipes jouent à 5 : 5.
 - Un substitut qui était sur la glace pour la 1^{ère} faute (méconduite).
 - 3:30, un 2^{ème} substitut qui était sur la glace pour la 2^{ème} faute (mineure).
 - 3:30, les équipes jouent à 4 : 5.
 - La 2^{ème} pénalité (mineure) commence à 3:30.
 - Le substitut de la pénalité mineure revient à 5:30 si aucun but n'est marqué.
 - Le substitut de la 1^{ère} pénalité (méconduite) revient à 13:00, sur arrêt de jeu
 - Toutes les pénalités doivent être inscrites sous A30 sur la feuille de match.

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

RÈGLE 215 – GARDIEN DE BUT/RETARDER LE JEU - SE RENDRE AU BANC DES JOUEURS DURANT UN ARRÊT DE JEU

Situation 1

Un gardien de but se rend à son banc des joueurs pour célébrer après un but.

Décision: S'il n'est pas remplacé, il se verra infliger une pénalité mineure pour retarder le jeu.

Situation 2

Lors d'une pénalité signalée, le jeu est arrêté et le gardien de but continue de patiner en direction de son banc des joueurs.

Décision: Les officiels sur la glace doivent avertir le gardien de retourner dans son but. L'arbitre doit avertir l'équipe avant que cette situation ne cause un retard de jeu. Avertissement la première fois, la seconde fois, l'équipe doit changer son gardien sinon il se verra infliger une pénalité mineure pour retarder le jeu. Règle 215.

RÈGLE 223 – GARDIEN DE BUT/QUITTER LE TERRITOIRE DE BUT DURANT UNE CONFRONTATION DE JOUEURS

Situation 1

Lors d'une altercation ou une mêlée dans une extrémité de la patinoire, le gardien qui se trouve à l'autre extrémité décide de se rendre à son banc des joueurs qui est situé de son côté de la patinoire.

Décision: S'il se rend à son banc des joueurs, l'arbitre doit considérer cela comme une situation d'un gardien qui se rend à son banc durant un arrêt de jeu et appliquer la règle 215.

Situation 2

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

Décision: Il doit se voir infliger une pénalité mineure pour avoir quitté le territoire plus une pénalité de méconduite pour le match pour être le troisième homme dans une altercation, ainsi que toutes les autres pénalités qu'il peut encourir selon les règles.

ANNEXE 1 – ENREGISTREMENT DES STATISTIQUES

BUTS ET ASSISTANCES

Situation 1

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

Décision: Des assistances sont accordées à A8 et à A9.

Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF)

CASE-BOOK, supplément au livre de règles officiel IIHF

Situation 2

A8 tire le puck dans la direction du but mais pas sur le gardien de but, A9 récupère le puck et le passe à A10 qui marque un but.

Décision: Des assistances sont accordées à A8 et à A9 car aucun joueur de l'équipe B n'avait repris le contrôle du puck.

Situation 3

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

Décision: Des assistances sont accordées à A8 et à A9 car aucun joueur de l'équipe B n'avait repris le contrôle du puck.

Situation 4

A8 tire le puck sur le gardien de but qui arrête le tir, le puck rebondit et est poussé par A10 dans le but.

Décision: Une assistance est accordée à A8.

Situation 5

A8 passe le puck à A9, qui essaye de passer le puck à A10, mais B8 l'intercepte et en prend la possession et le contrôle. A10 charge B8 et tire le puck dans le but.

Décision: Aucune assistance n'est accordée si un joueur adverse a repris le contrôle du puck avant que le but ne soit marqué.

Situation 6

A8 passe à A9, qui passe à A10, qui tire au but, mais le tir est arrêté par le gardien de but et rebondit. Il est alors tiré dans le but par A10.

Décision: Une assistance doit être accordée à A8 et à A9.