



Collection des Modifications + Interpré- tations de règles Unified Rulebook

Un complément au Unified Rulebook 2021-2022
Valable pour la NL, SL et U20Elit

Mise à jour 08.11.2021

Table de matière

Général	4
Application des règles pour les match contre des équipes étrangères.....	4
Interpretationen & Règleänderungen	4
Règle 5.1 - Joueur non éligible dans un match	4
Règle 8 - Joueur pénalisé blessé - substitution	4
Règle 8.3 - Sang	4
Règle 9.1 - Uniformes - Similarité des couleurs	5
Règle 9.6 - Casque et Visières	5
Règle 9.7 - Visière colorée ou teintée	5
Règle 9.7 - Protection faciale.....	5
Règle 9.13 + 202.3 - Protège dents	6
Règle 38 - Crosses - Nexus.....	6
Règle 10.4 - Gardien de but crosse perdue.....	6
Règle 10.5 - Mesure d'une crosse.....	6
Règle 10.6 - Mesure d'une crosse GWS	6
Règle 12.1 - Équipement incorrect.....	6
Règle 19.5 - Pénalités Coïncidentes / même arrêt de jeu	6
Règle 20.3 - Pénalité majeure - prolongation - substitut	7
Règle 20.4 - Pénalité majeur - Pénalite majeure et Pénalité de méconduite pour le match automatic.....	7
Règle 21 - Pénalité de match	7
Règle 22.1 - Pénalité de méconduite	7
Règle 24 - Tir de pénalité.....	7
Règle 24 - Exécution d'un tir de pénalité - Jets d'objets.....	7
Règle 24 - Exécution d'un tir de pénalité - Contrôle avant le tir	8
Règle 31.11 - Officiels sur la glace blessés	8
Règle 34.7 - Horloge ne marche pas - Temps continue de tourner après un arrêt du jeu	8
Règle 37.4 + 49.2 - Kicking Motion /	8
Règle 38.4 - Video Review - 38.4 - Coaches Challenge	8
Règle 39 Incorrection envers les officiels / Règle 40 Agression physique contre les officiels .	9
Règle 39/49/75 - Comportements antisportifs (non définis dans le règlement)	10
Règle 39.4 Tirer le puck au loin.....	11
Règle 46 - Coup de poing (bagarre).....	11
Règle 60 - Crosse haute	11
Règle 61 - Coup de crosse (entre les jambes).....	12
Règle 63 - Tirer ou lancer le puck en dehors de la surface de jeu.....	12
Règle 70.9 - Quitter le banc des pénalités.....	13
Règle 75 - Comportement antisportif	13



Modification des règles + Interpretations 2021 - 2022 - SE

Règle 76.2 - Détermination du lieu de jeu - sanctions infligées	14
Règle 76.6 - Engagements incorrects	14
Règle 78 - Marquer un but - But déplacé.....	14
Règle 81 - Icing.....	14
Règle 85 - Puck hors de la surface de jeu	15
Règle 202 - Protection de la nuque ou du cou.....	15
Annexe II - Blind-sided Hit.....	15
Prolongation - Exemples Pénalités	16

Extrait Status SIHF, Art. 7, al.4 : Le texte allemand fait foi en cas de divergence rédactionnelle entre les versions des différentes langues officielles.



Général

En U17-ELIT on applique les règles de la Regio League et non pas celles du Sport d'Elite (NL,SL,U20-ELIT).

Application des règles pour les match contre des équipes étrangères

Dans **tous** les matchs où une équipe suisse joue contre une équipe étrangère, les règles de l'IHF s'appliquent. Sauf si les arbitres sont informés à l'avance de toute autre application des règles.

Règles Unified Rule Book, qui ne sont **pas appliquées** en SE (NL, SL, U20Elit):

- 9.3. Les maillots doivent être portés entièrement à l'extérieur des culottes.
- 18.4. Examen vidéo sur la glace d'une double pénalité mineure pour crosse haute
- 20.6. Examen vidéo sur la glace d'une pénalité majeure
- 21.5. Examen vidéo sur la glace d'une pénalité de match
- 22.4. Toutes les sanctions disciplinaires infligées pour " mauvais traitements à l'égard des officiels " doivent être rapporté en détail aux autorités compétentes.
- 34.3. En cas de prolongation pour un match de "round robin" ou du tour préliminaire, le chronométreur du match remet l'horloge à cinq (5) minutes pour se préparer à la prolongation. La période de prolongation commence immédiatement après que toute la surface de la glace a été dégagée à l'aide de pelles.
- 37.7 Juge de but derrière le but - Pas de revue vidéo disponible
- 38.3. Dans la dernière minute de la 3e période et à tout moment pendant la prolongation, les opérations d'examen vidéo de l'IHF commenceront l'examen de tous les scénarios qui seraient autrement soumis à un Coach's Challenge.

Interpretationen & Règleänderungen

Règle 5.1 - 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 1.6.1)*

Règle 8 - Joueur pénalisé blessé - substitution

A 23 :00 un joueur reçoit une pénalité mineure (2') et une méconduite (10'), se blesse et ne peut pas purger ses pénalités. Combien de substitut doivent aller au banc des pénalités?
Réponse : 2, un pour les 2' et un pour les 10'.

Règle 8.3 - Sang

Le joueur doit quitter la glace lorsque l'arbitre lui demande de le faire. S'il ne se conforme pas à cette demande, un avertissement sera donné et toute nouvelle participation au jeu sera sanctionnée par une pénalité mineure.

Règle 9.1 - Uniformes - Similarité des couleurs

NL/SL/U20-Elit

Les équipes doivent jouer avec les couleurs de maillot confirmées par écrit avant le début du championnat. Au cas où l'équipe recevant devait changer de maillot parce que l'équipe invitée ne porte pas les maillots clairs prévus, une procédure contre le club fautif sera ouverte auprès du Juge unique compétent.

Règle 9.6 - Casque et Visières

General

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 **minimale 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 pénalisée conformément à la règle 9.8 comme suit :

NL/SL > pas de pénalité et pas de rapport

U20-ELIT > Pénalité de méconduite

Obligation du port du casque sur le banc des joueurs

U20-ELIT : Le port du casque est obligatoire pour les gardiens remplaçants.

NL/SL Les gardiens n'ont pas besoin de porter un casque.

Règle 9.7 - Visière colorée ou teintée

Afin qu'un joueur soit habilité à jouer avec une visière teintée il doit avoir une autorisation spéciale 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 9.8.

Règle 9.7 - Protection faciale



Cette protection faciale n'est pas correcte et doit être sanctionnée conformément à la règle 12.1 - Equipement dangereux.

Règle 9.13 + 202.3 - 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.

Règle 38 - Crosses - Nexus



Ces cannes sont autorisées dans la mesure où elles correspondent aux dimensions et sont enroulées de ruban adhésif. Il n'est pas indiqué si le trou doit être enveloppé (plus visible) ou non.

Règle 10.4 - Gardien de but crosse perdue

Une crosse intacte tombée accidentellement par le gardien de but peut être déplacée, poussée ou glissée par un coéquipier vers le gardien de but. S'il s'agit de la crosse d'un coéquipier, cela n'est pas autorisé et sera sanctionné par une pénalité mineure, sauf si le gardien a déjà joué avec la crosse d'un joueur.

Règle 10.5 - Mesure d'une crosse

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.

Règle 10.6 - Mesure d'une crosse GWS

Aucune mesure de crosse n'est autorisée pendant la séance de tirs au but pour déterminer le vainqueur.

Règle 12.1 - Équipement incorrect

Une fois que l'équipe a reçu l'avertissement, tout autre joueur qui enfreint cette règle sera sanctionné par une pénalité mineure. Si le même joueur recommence, il reçoit une pénalité de méconduite et, la prochaine fois, un PMM.

Règle 19.5 - Pénalités Coïncidentes / même arrêt de jeu

À 19:30, l'équipe A joue en infériorité numérique (4 contre 5). Peu avant la fin de la première période, l'arbitre indique une pénalité mineure différée contre un joueur de l'équipe B. La pénalité est prononcée après la fin de la période (0:00 sur l'horloge).

Les équipes reviennent sur la glace au début de la deuxième période et un joueur de l'équipe A reçoit une pénalité mineure pour conduite antisportive (20:00 sur l'horloge). Quelle est la force du jeu au début de la période ?

RÉPONSE Nous commençons la deuxième période avec 4 contre 5. La pénalité mineure contre l'équipe B à la fin de la première période et la pénalité mineure contre l'équipe A au début de la deuxième période sont considérées comme faisant partie du même arrêt de jeu. Les pénalités sont coincidentes et ne sont pas indiquées sur l'horloge.

Remarques:

La même interprétation est appliquée si une pénalité est accordée à l'équipe A lors d'un arrêt de jeu et que l'équipe B reçoit ensuite une pénalité de banc mineure sur la mise au jeu. Là encore, la situation de l'horloge doit être adaptée.

Règle 20.3 - Pénalité majeure - prolongation - substitut

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.

Règle 20.4 - Pénalité majeur - Pénalité majeure et Pénalité de méconduite pour le match automatique.

Si un joueur est sanctionné d'une deuxième pénalité majeure, il recevra une pénalité automatique de méconduite pour le match. Si la deuxième pénalité avait été un 5'+PMM, il ne reçoit toutefois qu'un PMM.

Règle 21 - Pénalité de match

NL/SL

Pendant la phase de préparation et les matchs tests, aucune image vidéo n'est à disposition et les PSO ne sont par conséquent pas en action. C'est pourquoi les pénalités de match doivent être prononcées directement sur la glace.

Lors des **matchs de championnat**, on n'inflige aucune pénalité de match **sur la glace**, mais seulement des pénalités majeures et des pénalité de méconduite pour le match automatique.

Règle 22.1 - Pénalité de méconduite

Un joueur qui reçoit une pénalité de méconduite au troisième tiers qui l'empêche de revenir pendant le temps réglementaire ou la prolongation doit se rendre au vestiaire.

Règle 24 - Tir de pénalité

Un tir de pénalité ne peut être accordé que pour les infractions explicitement mentionnées dans le livre des règles (par exemple, pas pour une charge avec la crosse, une charge par derrière, etc.)

Règle 24 - Exécution d'un tir de pénalité - Jets d'objets

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 ré-pétition 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.

Règle 24 - Exécution d'un tir de pénalité - Contrôle avant le tir

L'arbitre **contrôle** avant chaque tir de pénalité le but afin de s'assurer qu'il est bien ancré.

Règle 31.11 - Officiels sur la glace blessés

Si, au système à 3, un officiel sur la glace ne peut plus continuer on procède de la manière suivante :

- a) Défaillance du Head: le jeu se poursuivra au système à 2
- b) Défaillance d'un LM : le jeu se poursuit avec un Head et un LM.

Règle 34.7 - Horloge ne marche pas - Temps continue de tourner après un arrêt du jeu

En NL, cela peut être vérifié et ajusté au moyen du Video Review.

Si on remarque en **SL/U20Elit** 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.

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.

Si l'arbitre interrompt le jeu, qu'on remarque que l'horloge continue de tourner et qu'on peut déterminer combien de temps s'est écoulé, alors on recule l'horloge.

Règle 37.4 + 49.2 - Kicking Motion /

Un " puck botté " qui est " dévié " par la crosse de n'importe quel joueur (sauf la crosse du gardien) est considéré comme un " but valable ".

Règle 38.4 - Video Review - 38.4 - Coaches Challenge

Question : Les arbitres peuvent-ils refuser un but si l'entraîneur demande un Coach Challenge pour obstruction sur le gardien et que les arbitres voient qu'il s'agit d'une situation de crosse haute ?

Réponse : Le CC ne s'applique qu'à cette situation spécifique que l'équipe conteste.

Procédure :

Selon la règle 37, le VGJ et les arbitres doivent d'abord déterminer si le but est un but valable (but botté, puck dévié dans le but par une crosse haute, suite à un jeu ininterrompu, etc.)

Si le but est refusé, il n'y a pas de pénalité pour le Coach Challenge car il n'était pas nécessaire en raison de cette décision.

Si le but est validé, le coach challenge est vérifié :

- S'il s'agit d'une obstruction sur le gardien de but > But non valable.
- Si non > But valable > Pénalité de banc mineure pour l'équipe fautive.

Règle 39 Incorrection envers les officiels / Règle 40 Agression physique contre les officiels

Coaches, membres du staff et fonctionnaires de club

Tout manager, coach, membre du staff ou fonctionnaire de club qui retient ou frappe un arbitre sera sanctionné d'une pénalité de méconduite pour le match et devra quitter le jeu. Le cas doit être rapporté à l'organe disciplinaire compétent pour examen.

Procédure

Immédiatement après un match lors duquel a été prononcée la pénalité de méconduite pour le match, l'équipe arbitrale décide de la catégorie dans laquelle l'incident doit être classé selon elle et rapporte le cas oralement au Referee Management (RiC ou Director Officiating - Officiating Department), en indiquant la catégorie et la nature de l'incident. Un rapport écrit est en outre établi à l'attention du Juge unique. Le juge unique examine, évalue et décide de l'incident, puis détermine également le déroulement de la procédure.

Remarque :

L'Officiating Department a le droit de déposer une requête auprès du Juge unique dans les cas concernant la procédure IV, en cas de circonstances exceptionnelles et en cas d'incidents ignorés et non sanctionnés.

Généralités :

Il ne devrait plus y avoir de cas qui se situent entre les catégories. Un cas devrait - s'il atteint le potentiel requis - être classé dans l'une de ces trois catégories.

Catégorie I

(Suspensions de match)

La catégorie I comprend toutes les situations dans lesquelles l'arbitre ou le juge de ligne est menacé ou humilié de quelque manière que ce soit sans contact physique. Sont également à évaluer dans cette catégorie toutes les insultes et dénigrement envers un arbitre ou un juge de ligne. Un cas particulier dans cette catégorie est celui d'un joueur qui tente de se défaire de l'arbitre ou du juge de ligne pendant une altercation avec un adversaire.

La sanction pour cette catégorie est une suspension d'au moins un match et de quatre au maximum.

Les circonstances suivantes peuvent être citées à titre d'exemple pour cette catégorie : Tout joueur qui humilie physiquement ou menace physiquement un arbitre ou un juge de ligne en agitant une crosse ou toute partie de son équipement ou objet. Tout joueur qui insulte, dénigre - que ce soit par des mots ou des gestes - ou utilise un langage grossier, abusif ou injurieux envers l'arbitre ou le juge de ligne. En outre, les joueurs qui tentent de se défaire de l'arbitre ou du juge de ligne qui est intervenu pendant ou après une altercation, et qui, ce faisant, portent atteinte à l'intégrité physique de l'arbitre ou du juge de ligne, seront pénalisés dans cette catégorie.

Catégorie II

(Suspensions de match)

La catégorie II comprend toutes les situations où un joueur a un contact physique avec l'arbitre ou le juge de ligne et où ce contact va au-delà de ce que l'on peut attendre du jeu dans cette situation. Il s'agit notamment d'un contact physique négligent mais sans intention d'attaquer physiquement ou de

blessier l'arbitre ou le juge de ligne. Néanmoins, l'action peut exposer l'arbitre ou le juge de ligne à un danger potentiel. Cette catégorie comprend également les actions où l'arbitre ou le juge de ligne est délibérément attaqué mais où l'intensité est trop faible pour l'exposer à un danger. De plus, on punit dans cette catégorie un joueur qui tire négligemment le puck en direction de l'arbitre ou du juge de ligne. Cette catégorie comprend également les situations où un joueur crache dans la direction de l'arbitre ou du juge de ligne sans le toucher.

La sanction pour cette catégorie est une suspension minimum de trois matches et de sept au maximum.

Les circonstances suivantes peuvent être citées comme exemple pour cette catégorie : Tout joueur qui, de quelque manière que ce soit, porte atteinte à l'intégrité physique d'un arbitre ou d'un juge de ligne (autres que les actions décrites dans la catégorie III) sans avoir l'intention de le blesser, sera pénalisé conformément à cette catégorie. Les situations dans lesquelles un joueur tire le puck en direction de l'arbitre ou du juge de ligne seront évaluées dans cette catégorie si le joueur le fait par négligence et que l'arbitre ou le juge de ligne ne pouvait pas s'attendre à ce que le puck soit joué dans sa direction.

Catégorie III

(Suspensions de match)

La catégorie III comprend toutes les situations où un joueur porte délibérément atteinte à l'intégrité physique d'un arbitre ou d'un juge de ligne. Cette catégorie comprend également les situations dans lesquelles un arbitre ou un juge de ligne se fait cracher dessus ou se fait essuyer du sang. Sont également pénalisés les cas où un joueur tire délibérément le puck en direction de l'arbitre ou du juge de ligne, qu'il le touche ou non.

La sanction pour cette catégorie est une suspension d'au moins sept matches.

Les circonstances suivantes peuvent être citées à titre d'exemple pour cette catégorie : Tout joueur qui frappe intentionnellement, blesse intentionnellement ou devient violent envers un arbitre ou un juge de ligne ou qui, de quelque manière que ce soit, tente de blesser ou de mettre en danger un arbitre ou un juge de ligne sera pénalisé dans cette catégorie.

Clarification pour l'application : "L'intention" doit être comprise comme toute intention et également comme dol éventuel.

Règle 39/49/75 - Comportements antisportifs (non définis dans le règlement)

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 ?

Sur la base des règles 39.1. et 75.1., ces comportements ou des comportements similaires qui ne sont pas spécifiquement mentionnés dans le livre des règles doivent être pénalisés comme suit :

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.

Simulation d'aveugle

Un joueur ou un officiel d'équipe qui se couvre les yeux, fait des marques de lunettes ou autres (infractions mineures, moins évidentes) recevra une pénalité mineure ou une pénalité de banc mineure.

Un joueur ou un officiel d'équipe qui se couvre les yeux en relation avec une "crosse d'aveugle" ou d'une action similaire qui remet en question l'intégrité et l'autorité de l'arbitre se verra infliger une pénalité de méconduite pour le match.

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.

Un joueur ou un officiel de l'équipe qui tousse manifestement sur un arbitre, un adversaire ou toute autre personne est pénalisé avec une pénalité mineure (joueur), resp. une pénalité de banc mineure (officiel d'équipe). En outre, un BESO doit être établi.

Un joueur de champ à l'attaque qui se positionne, en dehors du territoire de but, devant le gardien de but adverse et qui s'engage dans des actions telles qu'onduler ses bras ou sa crosse devant le visage du gardien de but se verra infliger une pénalité mineure (règle 75).

Le gardien de but casse sa crosse sur la cage de but - comportement de frustration :

Personne n'est mis en danger, aucune pénalité.

Une personne est mise en danger (par exemple par un mouvement de balancier ou des pièces volantes):

Situation 1: Touche l'arbitre -> PMM (Règle 39)

Situation 2: Touche un adversaire > 2' (Règle 75)

Situation 3: Touche dangereusement un adversaire -> 5+PMM NL/SL / MAT U20-Elit (Règle 53.6)

Le gardien de but casse sa crosse sur la cage de but - - en guise de protestation contre une décision de l'arbitre :

Situation 1: Touche personne -> 2' (Règle 39)

Situation 2: Touche l'arbitre ou lance en direction de l'arbitre -> PMM (Règle 39)

Situation 3: Touche un adversaire -> 2' (Règle 39) + 2' (Règle 75)

Situation 4: Touche dangereusement un adversaire -> 2' (Règle 39) + 5+PMM NL/SL / MAT U20-Elit (Règle 53.6)

Le joueur de champ jette sa crosse cassée :

Situation 1: Touche personne > pas de pénalité :

Situation 2: Touche un adversaire > Pénalité mineure (2')

Situation 3: Touche dangereusement un adversaire > 5+PMM NL/SL / MAT U20-Elit (Règle 53.6).

Règle 39.4 Tirer le puck au loin

Si un joueur tire le puck au loin pendant un arrêt de jeu dans la surface de jeu, il recevra une pénalité de méconduite.

Règle 46 - Coup de poing (bagarre)

Si un joueur enlève ses gants pour provoquer un adversaire dans l'intention pour commettre un faute, il sera sanctionné par une pénalité de méconduite (pour comportement antisportif, provocation).

Toutefois, si des pénalités sont infligées pour des coups de poing, le ou les joueurs seront pénalisés d'une 5' + PMM.

Règle 60 - Crosse haute

Tout contact avec une crosse haute au-dessus de la hauteur des épaules d'un adversaire (en position debout) est interdit et sera sanctionné par une pénalité mineure.

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 une PM.

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)

Règle 61 - Coup de crosse (entre les jambes).

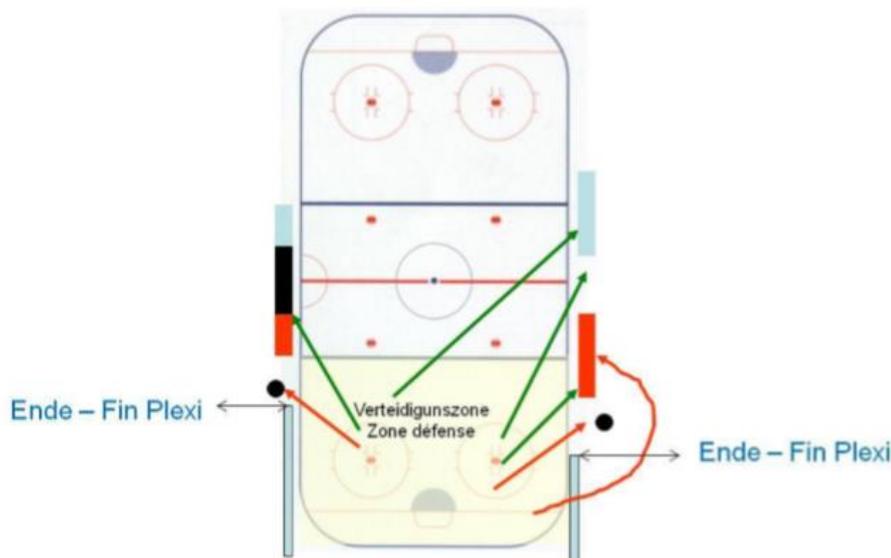
Un joueur qui lève sa crosse entre les jambes d'un adversaire dans le but d'entrer en contact avec l'aine se verra infliger une pénalité majeure + PMM ou une pénalité de match. Si la crosse est placée entre les jambes de l'adversaire et qu'ensuite on la tire, la lève ou l'accroche (par exemple, mouvement ouvre-boîte), sans frapper, on inflige une pénalité mineure pour accrocher.

Règle 63 - Tirer ou lancer le puck en dehors de la surface de jeu.

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

Keine Strafe – Pas de pénalité

Strafe - Pénalité



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. 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**.

S'il y a des filets sur les côtés longitudinaux pour protéger le public et que le puck est tirée dans ces filets:

- Le jeu est interrompu et le prochain engagement a lieu au point d'engagement le plus proche de l'endroit où le puck a été tirée et qui offre le moins d'avantage territorial à l'équipe fautive.
- Une pénalité mineure est infligée si un joueur qui a tiré le puck depuis sa zone de défense.

Règle 70.9 - Quitter le banc des pénalités

Exemple 1

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

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

Sa pénalité est terminée à 06:30

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

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

REPONSE:

Le but est valable, car à ce moment la pénalité était terminée. Le joueur doit retourner sur le banc des pénalités pour purger les 30'' restante.

Exemple 2

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

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

A 06:40 l'équipe A marque un but.

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

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

REPONSE:

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

Exemple 3

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

Exemple 4

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

REPONSE:

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

Règle 75 - Comportement antisportif

Un joueur qui tire le puck après le coup de sifflet et qui touche un adversaire recevra une pénalité de méconduite. Si l'adversaire est blessé un rapport PSO sera émis.

Un joueur attaquant qui asperge le gardien de but, qui a bloqué le puck, avec de la glace/neige en freinant se verra infliger une pénalité mineure..

Règle 76.2 - Détermination du lieu de jeu - sanctions infligées

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:

- 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 marqueur officiel → nous changeons dans la ZD de l'équipe qui a commis la dernière faute

Si un joueur est sanctionné d'une pénalité de méconduite ou d'une pénalité de méconduite pour le match (pénalité non inscrite sur l'horloge), l'engagement suivant aura lieu au point d'engagement le plus proche dans la zone dans laquelle le jeu a été arrêté, et non à chaque fois dans la zone défensive de l'équipe fautive.

Règle 76.2 - Détermination du lieu de l'engagement - Time-Out

Question : L'équipe B est pénalisée par une pénalité mineure. L'équipe A décide que l'engagement suivant aura lieu au point d'engagement situé à droite du gardien de but de l'équipe B. Avant que la mise en jeu ne soit effectuée, une équipe demande son temps mort. Après l'expiration du temps mort, l'équipe A peut-elle modifier sa décision et demander que l'engagement soit effectuée à la gauche du gardien de l'équipe B ?

Réponse : Lorsque le temps mort est écoulé, le processus de choix du point d'engagement recommence et l'équipe A peut choisir l'autre point d'engagement si elle le souhaite.

Règle 76.6 - Engagements incorrects

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.

Règle 78 - Marquer un but - But déplacé



Dans cette situation un but est valable.

Règle 81 - Icing

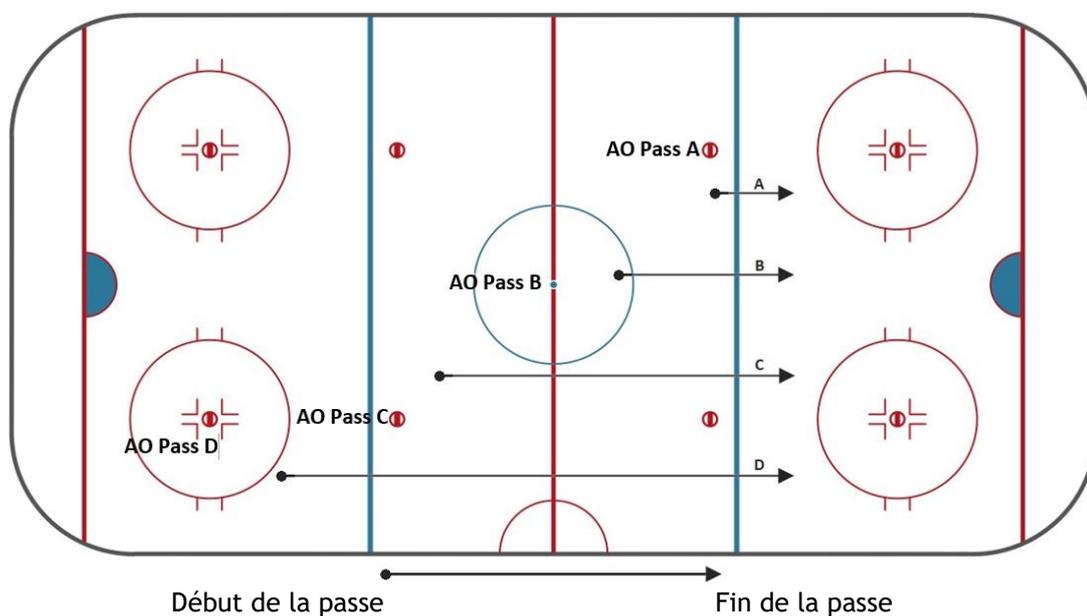
S'il n'y a pas de "course" pour le puck, il n'est décidé d'un icing que lorsqu'un joueur défensif franchit sa ligne défensive bleue et que le puck franchit la ligne de but.

Règle 85 - Puck hors de la surface de jeu

Lorsque le puck est tiré de derrière la ligne médiane rouge dans le filet derrière le but de l'adversaire, les possibilités suivantes existent :

1. Depuis sa propre zone défensive - Pénalité mineure selon la règle 63.2 iii.
2. Depuis la zone neutre (involontairement) : - arrêt de jeu selon la règle 85.1 Engagement au point d'engagement le plus proche de l'endroit où le puck a été tiré (pas d'avantage territorial).
3. Depuis la zone neutre (délibérée, tactique) - Pénalité mineure selon la Règle 63.2 ii.

Lieux d'engagement (AO) après un hors jeu de passe



Règle 202 - Protection de la nuque ou du cou

Le Capitaine de l'équipe A a demandé à l'arbitre de contrôler la protection du cou (ou de 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 (même si on mesure la visière - 7,5 cm). 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 12.1)

Annexe II - Blind-sided Hit

Un Blind-Side-Hit dangereux ou imprudent peut être sanctionné comme une charge illégale (5, 5+PMM, MAT) s'il n'y a pas une autre infraction aux règles.

Prolongation - Exemples Pénalités

Pénalités existantes avant le début de l'Overtime

Ex:	Temps	Team A	Team B	Après 60'	Début OT	Explications
1	59:10 61:10	A5 - 2'	B17 - 2'	4 : 4	3 : 3 3 : 3	Les pénalités seront effacées au début de la prolongation. Les joueurs retournent sur la glace, au 1 ^{er} arrêt de jeu, après la fin de leurs pénalités.
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 prochain 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 prochain arrêt de jeu à 3 à 3
4	59:10 59:50 61:10	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'	3 : 4	3 : 4 4 : 4	Les pénalités de A5 et B17 seront effacées au début de la prolongation. 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 prochain arrêt de jeu à 3 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.

Ex	Temps	Team A	Team B	Après 60'	Début OT	Explications
6	59:10 59:30 59:40 61:30 61:40	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2' B36 - 2'	3 : 3	3 : 3 4 : 3 4 : 4	Les pénalités de A5 et B17 seront effacées au début de la prolongation. 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 59:50 61:10 61:20 61:30 61:50	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.

Sanctions prononcées en Overtime

	Temps OT	Team A	Team B	Nombre de joueurs sur la glace
8	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.
9	60:00 61:20	A23 - 2'	B17 - 2'	5 : 5, Début 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).