



Referee Committee

RECUEIL D'INTERPRETATIONS DE REGLES 2014 - 2018

Un complément au livre officiel de règles de jeu IIHF 2014-2018

Table de matière

Interprétations

- Casque et visières (règles 31, 34)
- Protège dents joueurs „Overage“ (règle 31)
- Protection de la nuque ou du cou (règle 35)
- Mensuration de crosse (règle 38)
- L'horloge ne marche pas – le temps continue de tourner malgré que le jeu ait été interrompu (règles 45,94)
- Reculer l'horloge (règle 459)
- Changement de camp au 3^{ème} tiers (règle 50)
- Hybrid Icing (règle 65)
- Tirer ou envoyer le puck en dehors de la glace (règle 67)
- Joueur quitte le banc des pénalités trop tôt (règle 97)
- Pénalité mineure – déroulement (règle 104)
- Pénalité majeure – prolongation – substitut (règle 105)
- Interprétation pour patinoires qui ne correspondent pas au livre des règles (135)
- Plongeon ou exagération (règle 138)
- Coups de poings et dureté excessive / bagarres (règles 141, 158)
- Crosse haute (règle 143)
- Crosse haute – interprétation blessure
- Exécution d'un tir de pénalité – Contrôle avant le tir (règle 178)
- Exécution d'un tir de pénalité – Jets d'objets (règle 178)
- Pénalité contre le gardien – substitut (règle 207)

Règlement

Prolongation – Déroulement des pénalités - exemples

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

Interprétations des règles

31,34	<p>Casque et Visières</p> <p>Les LM (au système à deux les arbitres) contrôlent que les joueurs nés en 1975 et plus jeunes portent une visière.</p> <p>Les visières doivent avoir une hauteur minimum de 7.5 cm et doivent être fixées de chaque côté avec deux vis.</p> <p>Les LM font part de leurs constatations au Head (également lorsque la jugulaire ou la visière n'est pas portée correctement), qui a l'obligation d'avertir l'équipe et chaque autre infraction d'équipement incorrect est punie d'une pénalité de méconduite.</p>
31	<p>Protège dents</p> <p>Un joueur „Overage“ qui joue dans une catégorie Juniors Top, A ou B doit respecter les règles de cette catégorie, c'est-à-dire qu'il doit porter un protège dents.</p> <p>Si un joueur porte un appareil dentaire, qui l'empêche de porter un protège dents, ce joueur doit présenter un certificat médical qui le dispense du port du protège dents.</p>
35	<p>Protection de la nuque ou du cou</p> <p>Le Capitaine de l'équipe A demandé à l'arbitre de contrôler la protection du cou (ou la visière) du joueur B7.</p> <p>Si le contrôle s'avère correct, il n'y a pas de pénalité pour l'équipe A; dans ce cas, il ne s'agit pas d'une mesure. Si le contrôle s'avère non conforme, l'équipe B reçoit un avertissement. Toute autre infraction concernant l'équipement (casque, visière, jugulaire, maillot, etc.) est punie d'une pénalité de méconduite (selon règle 555)</p>
38	<p>Mesure d'une crosse</p> <p>La palette de la crosse doit être d'une hauteur entre 5 – 7.62 cm. Elle est mesurée à 1,5 cm de la pointe de la palette.</p>
45 94	<p>L'horloge ne marche pas – le temps continue de tourner malgré que le jeu ait été arrêté</p> <p>Si on remarque que l'horloge ne marche pas l'arbitre/LM doit tenir compte de la situation de jeu qui se déroule à ce moment. Si une équipe possède une opportunité raisonnable de marquer un but, on n'interrompt pas le jeu. L'arbitre/LM doit „compter“ le temps de ce moment jusqu'au prochain arrêt de jeu.</p> <p>Si cette situation n'existe plus, le jeu est interrompu, le temps de jeu doit être ajusté et le prochain engagement a lieu au point d'engagement le plus proche d'où le jeu a été interrompu.</p> <p>Si l'arbitre interrompt le jeu, qu'on remarque que l'horloge continue de tourner et on peut déterminer combien de temps s'est écoulé, alors on recule l'horloge.</p>
45	<p>Reculer l'horloge après un faux engagement</p> <p>Après un faux engagement l'horloge est toujours reculée si on peut déterminer qu'il y a eu une perte de temps.</p> <p>Si cela n'est techniquement pas possible ou que le chronométreur officiel n'est pas en mesure de reculer l'horloge on compense la perte de temps en ne laissant pas tourner l'horloge.</p>
50	<p>Changement de camp au 3^{ème} tiers</p> <p>Sur une patinoire couverte les équipes ne changeront pas de camp au milieu du 3ème tiers, à moins que la pluie ou des chutes de neige n'aient une influence sur le déroulement du jeu. Dans ce cas les arbitres décideront s'il y a lieu de changer de camp.</p>
65	<p>Icing /Hybrid</p>

	<p>Si le puck est tiré depuis la zone de défense au-delà de la ligne d'icing et en dehors de la surface de jeu on inflige 2' selon la règle 135 peu importe si l'équipe est en supériorité ou en infériorité.</p>
67	<p>Tirer ou envoyer le puck en dehors de la glace</p> <p>Il n'y a pas de ligne imaginaire qui prolonge le verre de protection. Si le puck passe directement en dehors de la surface de jeu par-dessus le bord supérieur du verre de protection, de la bande ou reste coincé dans un filet fixé latéralement le long de la bande, une pénalité mineure doit être infligée.</p> <p>Si le puck est tiré en dessus de la ligne rouge du filet de protection à l'extrémité de la patinoire il faut également infliger une pénalité mineure.</p>
97	<p>Quitter le banc des pénalités</p> <p>Exemple 1</p> <p>Le joueur A13 reçoit à 08:30 une pénalité mineure.</p> <p>A 07:00 A13 retourne sur la glace suite à une erreur du chronométreur des pénalités. Sa pénalité est terminée à 06:30</p> <p>A 05:45 l'équipe A marque un but alors que le joueur A13 se trouvait sur la glace. C'est le premier arrêt de jeu depuis que le chronométreur des pénalités a commis son erreur et il en informe immédiatement l'arbitre.</p> <p>REPONSE:</p> <p>Le but est valable, car à ce moment la pénalité a été terminée. Le joueur doit retourner sur le banc des pénalités pour purger les 30" qui restent.</p> <p>Exemple 2</p> <p>Le joueur A13 reçoit à 08:30 une pénalité mineure.</p> <p>A 07:00 A13 retourne sur la glace suite à une erreur du chronométreur des pénalités.</p> <p>A 06:40 l'équipe A marque un but.</p> <p>C'est le premier arrêt de jeu depuis que le chronométreur des pénalités a commis son erreur et il en informe immédiatement l'arbitre.</p> <p>La pénalité n'aurait été terminée qu'à 06:30.</p> <p>REPONSE:</p> <p>Etant donné que le joueur A13 était „illégalement" sur la glace car sa pénalité n'était pas encore terminée, le but n'est pas valable et A13 doit retourner sur le banc des pénalités pour purger les 30" qui restent.</p> <p>Exemple 3</p> <p>Si un joueur quitte le banc des pénalités par sa faute et revient sur la glace avant que sa pénalité ne soit terminée et que son équipe marque un but, le but n'est pas valable et une pénalité appropriée est prononcée pour avoir quitté le banc des pénalités. Cela est également valable si un but est marqué après l'expiration de la pénalité et que le joueur était «valablement» sur la glace. En principe c'est traité comme une pénalité signalée.</p> <p>Exemple 4</p> <p>Si un joueur quitte le banc des pénalités par sa faute et revient sur la glace avant que sa pénalité ne soit terminée et que l'autre équipe marque un but alors qu'il est encore „illégalement" sur la glace. Est-ce que ce but compte et est-ce que la pénalité est terminée ?</p> <p>REPONSE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le but est valable 2. Par le but, la pénalité non terminée est annulée. Le joueur doit retourner sur le banc des pénalités pour purger sa pénalité pour avoir quitté le banc des pénalités.
104	<p>Pénalité mineure - déroulement</p>

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

Si le combat n'est pas arrêté par un ou les deux joueurs, suite à la demande ou à l'intervention des LM ou si les deux joueurs ont été séparés et qu'un ou les deux continuent ou tentent de continuer la bagarre c'est la règle 141 (Figthing) qui est appliquée.

2. Sans gants

Joueurs qui se battent sans gants = 5' + méç match (Figthing)

si un joueur sur la glace intervient en premier dans la bagarre, il est pénalisé selon la règle "third man in".

Compléments généraux:

- **Si l'instigateur ou l'agresseur est identifiable**
Une pénalité de 2' additionnelle est prononcée
- **Lors d'un coup de poing inattendu / coups dangereux / blessures évidentes par des coups de poings**
Une pénalité de **5' + méç match** ou **match** est prononcée.
- **Celui qui en vue d'un combat enlève ses gants ou son casque**
Est pénalisé avec une pénalité de méçconduite de 10' (règle 141 iii et/ou 158 iv).
(Si par la suite une pénalité de 5' + méç match est prononcée la pénalité de méçconduite de 10' n'est pas infligée)
- **A la discrétion des arbitres**
Il reste à la discrétion des arbitres de prononcer des pénalités de 5' + méç match ou match selon les règles 141 et 158.
Par exemple: (pas exhaustive)
 - Un joueur est impliqué dans le même match une deuxième fois dans une bagarre.
 - L'arbitre a demandé aux deux équipes de respecter les règles.
 - Bagarre intentionnelle et recherchée.

143

Crosse haute

II. Un joueur qui porte ou tient sa crosse au dessus de la hauteur de ses épaules et blesse un adversaire avec n'importe quelle partie se verra infliger une double pénalité mineure si cela s'est produit **par hasard, involontairement et ni de manière insouciant.**

III. Un joueur qui blesse **de manière insouciant, sans respect ou par négligence** un adversaire avec une crosse haute se verra infliger une pénalité majeure et une PMM. Un joueur qui, **selon l'opinion de l'arbitre**, blesse ou **tente** de blesser un adversaire **intentionnellement** avec une crosse haute, se verra infliger une pénalité de match.

IV. Il devrait être prononcé une double pénalité mineure si un joueur, dans le but de tirer le puck, arme son tir (backswing) ou suivant le tir touche un adversaire au visage et le blesse. Si cela se fait sans respect et de manière insouciant, une pénalité majeure + PMM devrait être prononcée et si c'était, selon l'opinion de l'arbitre, intentionnel, une pénalité de match.

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

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

	Balancer sa crosse d'une main n'est pas une crosse haute mais un coup de crosse et doit être sanctionné avec une pénalité majeure + PMM ou avec un PM.
143	<p>Définition de blessure lors une crosse haute</p> <p>Un joueur est considéré comme blessé, si:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des gouttes de sang tombent du nez • La peau du visage ou à la nuque est coupée, éclatée ou écornée • Une blessure aux dents est visible • Qu'il est plausible pour l'arbitre que le joueur ne puisse plus continuer de jouer <p>(un des critères suffit pour être considéré comme blessure)</p> <p><i>Remarque:</i> <i>Un peu de sang dans la bouche, une lèvre enflée ou une bosse ne suffit pas pour conclure à une blessure. Dans la définition ci-dessus d'une blessure, on peut supposer que le joueur manquera au moins un changement dans le jeu.</i></p>
178	<p>Déplacement du but lors du tir de pénalité décisif – tir de pénalité</p> <p>L'arbitre contrôle avant chaque tir de pénalité le but afin de s'assurer qu'il est bien ancré.</p>
178	<p>Exécution d'un tir de pénalité – Jets d'objets</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si les spectateurs jettent des objets sur la glace, pendant l'exécution d'un tir de pénalité, qui gênent ou distraient le joueur exécutant le tir de pénalité, un nouvel essai doit être accordé. Si des objets sont jetés par les spectateurs sur la glace l'arbitre lève le bras et signale ainsi la répétition du tir de pénalité en cas d'échec de ce dernier. 2. Si lors de la répétition du tir de pénalité les spectateurs jettent à nouveau des objets sur la glace, l'arbitre procède comme au point 1. 3. La deuxième répétition est maintenant exécutée dans la zone de fond opposée. Changement de côté pour l'exécution du tir de pénalité. 4. Si lors des Game Winning Shots plusieurs tirs ne sont pas encore exécutés, ils seront effectués uniquement sur un but. 5. Si après avoir changé de côté, il y a de nouveau jets d'objets et, de ce fait, il n'est plus possible de procéder correctement au tir de pénalité l'arbitre n'a pas d'autre possibilité que d'arrêter le match.
207	<p>Pénalités du gardien de but</p> <p>L'équipement d'un gardien est mesuré entre deux périodes s'avère non conforme ; le gardien reçoit une pénalité mineure. N'importe quel joueur peut purger la pénalité puisqu'il n'y avait aucun joueur sur la glace au moment de la mesure.</p>

VERLÄNGERUNG - STRAFEN BEISPIELE PROLONGATION - EXEMPLES PENALITES

Pénalités existantes avant le début de l'Overtime

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

Pénalités prononcées en Overtime

	Temps OT	Team A	Team B	Nombre de joueurs sur la glace
7	60:30	A23 - 2'		3 : 4
	61:00		B17 - 2'	3 : 3
	61:30	A7 - 2'		3 : 4
	62:30			4 : 4 Fin pénalité A23 – S'il y a un arrêt avant 63:00 on ajuste à 3 : 3
	63:00			4 : 5 Fin pénalité B17 - S'il y a un arrêt avant 63:30 on ajuste à 3 : 4
	63:30			5 : 5 Fin pénalité A7 – Au prochain arrêt on ajuste à 3 : 3.