



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

- Composition des équipes (règles 21, 202)
- 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)
- **Cannes – couleur fluorescente (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 45)
- Refus de jouer le puck (règles 46, 114)
- 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)
- **Marquer un but – Engagement après la fin d'un tiers ou du match (règle 94)**
- **Obstruction sur le gardien, territoire de but, écran (Screening) et violations du territoire de but (règles 94, 95, 122, 151, 183, 184, 185, 186)**
- Réaliser un but sur déviation (règles 96, 97)
- Joueur quitte le banc des pénalités trop tôt (règle 97)
- Marquer un but – But déplacé (règle 98)
- Pénalité mineure – déroulement (règle 104)
- Pénalité majeure – prolongation – substitut (règle 105)
- Abus des officiels (règle 116)
- Comportement antisportifs (règles 116, 168)
- Interprétation pour patinoires qui ne correspondent pas au livre des règles (135)
- Plongeon ou exagération (règle 138)
- Coups de poings et dureté excessive / bagarres (règles 141, 158)
- Crosse haute (règle 143)
- Crosse haute – interprétation blessure (règle 143)
- Tir au but avant le match dans la relève – Pénalités (Regel 177)
- Exécution d'un tir de pénalité – Contrôle avant le tir (règle 178)
- Exécution d'un tir de pénalité – Jets d'objets (règle 178)
- Mesure équipement gardien (règle 187)
- 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

<p>21, 202</p>	<p>Composition des équipes</p> <p>Pour être en mesure de participer à un match, une équipe doit être en mesure d'aligner au moins cinq joueurs de champ et un gardien de but sur la glace pour commencer la rencontre.</p> <p>C'est à dire que si aucun second gardien n'est présent la rencontre peut débuter. Si le 2^{ème} gardien arrive plus tard, il peut participer à la rencontre, pour autant qu'il ait été enregistré sur la feuille de match avant le début de la rencontre. Si le 2^{ème} gardien n'arrive pas, ou si aucun 2^{ème} gardien n'a été inscrit sur la feuille de match, entrent alors en ligne de compte, les règles 202.vii et 202.viii.</p>
<p>31, 34</p>	<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>
<p>31</p>	<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>
<p>35</p>	<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>
<p>38</p>	<p>Mesure d'une crosse</p> <p>La palette de la crosse doit être d'une hauteur entre 5 – 7.62 cm. Elle est mesurée à 1,5 cm de la pointe de la palette.</p>

<p>38</p>	<p>Crosses – couleur fluorescente</p>  <p>Les crosses qui ont cet aspect ne sont pas conformes aux règles et sont interdites.</p> <p>Du ruban adhésif de n'importe quelle couleur non-fluorescente peut être mis à n'importe quel endroit de la crosse. Des crosses d'une couleur fluorescente ne sont pas permises. <i>Exception Moskito A, B, Piccolo/Bambini.</i></p> <p>L'équipe d'un joueur qui participe à une action de jeu avec un équipement illégal sera d'abord avertie par l'arbitre. Le non-respect de cet avertissement signifiera que n'importe quel joueur de cette équipe qui transgresse encore ces règles se verra infliger une pénalité de méconduite.</p>
<p>45 94</p>	<p>L'horloge ne marche pas – le temps continue de tourner malgré que le jeu ait été arrêté</p> <p>Si on remarque que l'horloge ne marche pas l'arbitre/LM doit tenir compte de la situation de jeu qui se déroule à ce moment. Si une équipe possède une opportunité raisonnable de marquer un but, on n'interrompt pas le jeu. L'arbitre/LM doit „compter“ le temps de ce moment jusqu'au prochain arrêt de jeu.</p> <p>Si cette situation n'existe plus, le jeu est interrompu, le temps de jeu doit être ajusté et le prochain engagement a lieu au point d'engagement le plus proche d'où le jeu a été interrompu.</p> <p>Si l'arbitre interrompt le jeu, qu'on remarque que l'horloge continue de tourner et on peut déterminer combien de temps s'est écoulé, alors on recule l'horloge.</p>
<p>45</p>	<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>
<p>49, 114</p>	<p>Refus de jouer le puck</p> <p>Passé avec la main / Crosse haute</p> <p>L'arbitre doit arrêter le jeu lorsque les joueurs des deux équipes ne veulent plus jouer le puck (par exemple, l'un afin d'éviter un arrêt de jeu et l'autre pour laisser avancer le temps d'une pénalité). L'engagement suivant aura alors lieu sur le point d'engagement le plus proche dans la zone ou le jeu a été arrêté (passé avec la main/crosse haute).</p> <p>Pénalité signalée</p> <p>Lorsque l'arbitre a signalé une pénalité et qu'un joueur de cette équipe refuse intentionnellement de jouer le puck, afin de laisser le temps d'une pénalité s'écouler sur l'horloge, l'arbitre arrêtera le jeu et l'engagement suivant aura lieu dans la zone de défense de l'équipe fautive.</p>
<p>50</p>	<p>Changement de camp au 3^{ème} tiers</p> <p>Sur une patinoire couverte les équipes ne changeront pas de camp au milieu du 3^{ème} tiers, à moins que la pluie ou des chutes de neige n'aient une influence sur le déroulement du jeu. Dans ce cas les arbitres décideront s'il y a lieu de changer de camp.</p>

<p>65</p>	<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>
<p>67</p>	<p>Tirer ou envoyer le puck en dehors de la glace</p> <p>Il n'y a pas de ligne imaginaire qui prolonge le verre de protection. Si le puck passe directement en dehors de la surface de jeu par-dessus le bord supérieur du verre de protection, de la bande ou reste coincé dans un filet fixé latéralement le long de la bande, une pénalité mineure doit être infligée.</p> <p>Si le puck est tiré en dessus de la ligne rouge du filet de protection à l'extrémité de la patinoire il faut également infliger une pénalité mineure.</p>
<p>94</p>	<p>Marquer un but – Engagement après la fin d'un tiers ou du match</p> <p>Si le puck entre dans le but avant que la sirène annonçant la fin de la période ne retentisse et que l'arbitre valide le but, il n'est pas nécessaire que l'arbitre effectue l'engagement suivant au centre de la patinoire. L'arbitre doit s'assurer que le marqueur officiel enregistre le but à 19:59 sur la feuille de match officielle.</p>
<p>94, 95, 122, 151, 183, 184, 185, 186</p>	<p>Obstruction sur le gardien, territoire de but, écran (Screening) et violations du territoire de but</p> <p>1. Obstruction avec le gardien (dans et hors du territoire) IHF règle 151</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des pénalités doivent être infligées dans tous les cas où les joueurs à l'attaque créent une obstruction délibérément sur le gardien (151, 95, 183i, 184ii, 186i, 186ii) • Les buts marqués dans cette situation ne doivent pas être accordés (95iv, 186i) • Les contacts non intentionnels, accidentels ou toute autre forme de contact marginal ne doivent pas être pénalisés et sont considérés comme «contact fortuits». • Les situations de contact non intentionnels, accidentelles et / ou marginales (qui ne sont pas «causées» par l'équipe en défense), qui affectent la capacité des gardiens à défendre le but et qui conduisent directement à un but ne doivent pas être pénalisés. Cependant, les buts marqués dans ces conditions ne doivent pas être autorisés. (151ii, 186v) <p><i>Remarque: L'annonce officielle doit être "Le but a été refusé en raison d'un CONTACT FORTUIT avec le gardien de but"</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Un joueur qui «conduit» le puck en direction du but doit éviter d'entrer en contact avec le gardien de but. Tous les buts marqués où la capacité du gardien à défendre son but est affectée par le contact de l'attaquant et ce contact n'est pas causé par l'équipe à la défense ne sera pas accordé. Le joueur attaquant dans cette circonstance ne doit pas être pénalisé à moins qu'il ne fasse un contact délibéré ou évitable avec le gardien de but. • Les situations de contact/obstruction "provoquées" par l'équipe à la défense ne doivent pas avoir comme conséquence de pénaliser l'équipe à l'attaque. Les buts marqués seront accordés. (95i, 183iii, 185ii) • Un «Contact» qui est jugé sans conséquence sur la capacité du gardien de but de défendre son but ou n'est pas considéré comme une pénalité n'entraînera pas un refus de but que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur du territoire de but. (185 iii) • Les joueurs à l'attaque ont la responsabilité d'éviter tout contact avec le gardien dans toutes les circonstances et doivent faire tous les efforts possibles pour l'éviter – afin d'éviter d'être pénalisés.

Les buts doivent être refusés uniquement si:

- (1) Un joueur attaquant, soit par son positionnement passif, soit par contact actif, entrave la capacité du gardien à se déplacer librement ou à défendre son but dans le territoire de but; ou
- (2) Un joueur attaquant déclenche un contact intentionnel ou délibéré avec un gardien de but, à l'intérieur ou à l'extérieur de son territoire de but.

Dans l'application de la présente règle, on comprend tout contact entre un gardien de but et un joueur attaquant, aussi bien qu'avec une crosse ou n'importe quelle partie du corps.

2. Joueurs et territoire de but

Les joueurs peuvent être "légalement dans le territoire de but" sous certaines conditions et **UNIQUEMENT SI** le joueur ne crée pas une obstruction contre le gardien ou n'effectue pas un "écran illégal" contre ce dernier.

Les joueurs sont autorisés à...

- Patiner à travers le territoire. (151v)
- Se trouver dans le territoire si le puck s'y trouve ou qu'un but est marqué. (95ii,iii, 185)
- Avoir sa crosse ou ses patins (*SIHF) dans le territoire avant que le puck n'entre dans ce dernier ou dans le but. (95xiii)

3. Gardiens qui initient le contact avec les joueurs attaquants

Le territoire de but est prévu pour protéger le gardien lorsqu'il "joue sa position" et qu'il défend le but contre d'éventuels goals. (151v, 184)

Les arbitres ont comme directives d'être attentifs aux gardiens, qui **ne défendent pas leur but contre une éventuelle chance de marquer** (lorsque sa propre équipe est en possession du puck et en a le contrôle derrière le but, par exemple), et qui initient un contact inutile et intentionnel contre un adversaire dans le but de "l'entraver" ou de provoquer une pénalité en "embellissant" le contact.

Les gardiens qui commettent des fautes à l'intérieur ou à l'extérieur de leur territoire sont sujets à être pénalisés. (207, 208) Les gardiens ne sont pas autorisés, par exemple, à donner des coups de crosse, à faire trébucher, à jouer durement ou à entraver un adversaire uniquement car ce dernier patine à travers le territoire.

Les joueurs prennent le risque d'être pénalisés lorsqu'ils patinent à travers le territoire. (184) Lorsque le contact/obstruction est créé par l'intention ou l'imprudence d'un joueur (dans le cas où le gardien n'a pas intentionnellement et inutilement créé le contact), les pénalités devraient être infligées au joueur à l'attaque.

Si un gardien de but, dans l'acte d'établir sa position dans son territoire du but, crée un contact avec un joueur attaquant qui est dans le territoire du but, entraînant une diminution de la capacité du gardien à défendre son but et qu'un but est marqué, le but sera refusé.

4. Situations d'écran (hors du territoire de but) - Règle 185iv

"Effectuer un écran" ou une "obstruction visuelle" contre le gardien est légal lorsque...

- "l'écran" est fait à l'aide du positionnement de son corps
- Le joueur à l'attaque se trouve à l'extérieur du territoire
- Il n'y a pas de violation de la règle IIHF 151iii. (obstruction)

5. Situations d'écran (à l'intérieur du territoire de but) - Règle 184iv

Si "l'écran" ou "l'obstruction visuelle" intervient alors que le joueur à l'attaque est **positionné dans le territoire** - le joueur doit être considéré comme...

- "Effectuant un écran illégalement" contre le gardien et donc...
- "illégalement dans le territoire"

Tous les buts marqués sous ces conditions ne seront pas accordés (ceci peut être revu à l'aide du système de juge de vidéo). Toutefois, aucune pénalité ne doit être infligée. (184iv, 186iv)

Le jeu sera arrêté pour "violation illégale du territoire de but"; l'engagement suivant aura lieu dans la zone neutre. (184i)

6. Établir sa position dans le territoire / Violation du territoire - Règle 184

Les joueurs ne sont pas autorisés à établir leur position dans le territoire et lorsque, selon le jugement de l'arbitre, le corps d'un joueur à l'attaque ou une partie substantielle de ce dernier s'y trouve durant plus de temps qu'une période instantanée, le jeu peut être arrêté.

Territoire de but - Lignes directrices pour les arbitres

Les arbitres ont reçu comme directive d'interpréter cette règle dans le but d'éviter des arrêts de jeu inutiles. Le jeu doit être arrêté uniquement lorsque la "violation du territoire" est évidente.

Deux options sont possibles pour les arbitres dans cette situation:

1. Instruire verbalement le joueur pour qu'il sorte du territoire.

- Si le joueur sort – pas d'arrêt de jeu

- Si le joueur ne sort pas – arrêt de jeu et engagement à l'extérieur

2. Arrêter le jeu

S'il s'avère que le joueur est conscient de sa position dans le territoire ou s'il y est entré dans le but "d'établir sa position dans le territoire" ou qu'il n'en sort pas immédiatement, les officiels peuvent arrêter le jeu immédiatement.

Points Important:

Les buts marqués au même moment que le jeu est arrêté par l'arbitre suite à une "violation illégale du territoire" ne seront pas accordés.

Toutes les décisions sont basées sur le jugement des officiels sur la glace.

*Lorsqu'un joueur à l'attaque n'entrave pas l'aptitude du gardien de jouer sa position, les situations décrites dans les règles IIHF 94xii et 94xiii sont toutes deux jugées comme "BUTS VALABLES" selon cette interprétation.

Résumé

Quand un but est marqué, les officiels ont trois possibilités:

1. But valable

But valable sans aucune interférence du gardien ou obstruction significative du gardien de but.


2. Pas de but - Pas de pénalité malgré que le puck se trouve dans le but:

a) L'attaquant provoque un contact fortuit et/ou marginal avec le gardien de but qui affecte la capacité du gardien de but à défendre le but / jouer sa position.

b) Si un gardien de but, dans l'acte d'établir sa position dans son territoire de but, entre en contact avec un joueur attaquant qui est dans le territoire de but, entraînant une diminution de la capacité du gardien à défendre son but et qu'un but est marqué, le but sera refusé.

c) Écrans illégaux dans le territoire de but selon la règle 184 iv..

	<p>3. But annulé et pénalité pour obstruction du gardien de but: Dans tous les cas où un joueur attaquant provoque un contact intentionnel ou délibéré avec un gardien de but, que le gardien soit ou non à l'intérieur du territoire du but, le joueur attaquant recevra, selon l'appréciation de l'arbitre, une pénalité mineure, majeure ou match. Dans l'exercice de son jugement, l'arbitre devrait accorder plus d'attention au degré et à la nature du contact avec le gardien de but qu'à l'emplacement exact du gardien de but au moment.</p>
<p>96V, 97I</p>	<p>Réalisation d'un but sur déviation Définition d'une «déviation» Lorsqu'un puck est dévié dans le but par le corps d'un joueur, sans modifier sa vitesse, ce qui signifie en ne lui apportant aucune énergie supplémentaire (volontairement ou non), le but sera alors un „but valable“.</p> <p>Définition d'un „coup de patin“ (kick) Le coup de patin (kick) consiste en un mouvement du pied ou de la jambe dans le but de diriger le puck dans le but. Il apporte au puck une énergie supplémentaire. La vitesse de déplacement du puck en est visiblement augmentée. Si de l'énergie supplémentaire est apportée ainsi au puck, il en résultera alors un „but non valable“</p>
<p>97</p>	<p>Quitter le banc des pénalités Exemple 1 Le joueur A13 reçoit à 08:30 une pénalité mineure. A 07:00 A13 retourne sur la glace suite à une erreur du chronométreur des pénalités. Sa pénalité est terminée à 06:30 A 05:45 l'équipe A marque un but alors que le joueur A13 se trouvait sur la glace. C'est le premier arrêt de jeu depuis que le chronométreur des pénalités a commis son erreur et il en informe immédiatement l'arbitre. REPONSE: Le but est valable, car à ce moment la pénalité a été terminée. Le joueur doit retourner sur le banc des pénalités pour purger les 30" qui restent.</p> <p>Exemple 2 Le joueur A13 reçoit à 08:30 une pénalité mineure. A 07:00 A13 retourne sur la glace suite à une erreur du chronométreur des pénalités. A 06:40 l'équipe A marque un but. C'est le premier arrêt de jeu depuis que le chronométreur des pénalités a commis son erreur et il en informe immédiatement l'arbitre. La pénalité n'aurait été terminée qu'à 06:30. REPONSE: Etant donné que le joueur A13 était „illégalement“ sur la glace car sa pénalité n'était pas encore terminée, le but n'est pas valable et A13 doit retourner sur le banc des pénalités pour purger les 30" qui restent.</p> <p>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.</p> <p>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 ?</p>

	<p>REPONSE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le but est valable 2. Par le but, la pénalité non terminée est annulée. Le joueur doit retourner sur le banc des pénalités pour purger sa pénalité pour avoir quitté le banc des pénalités.
98	<p>Marquer un but – But déplacé</p> <p>Lorsque le but est déplacé et les poteaux reposent encore „à plat sur la glace“ et que la partie flexible de l’ancrage du but se trouve toujours dans la glace et dans le cadre du but, le but est valable.</p> 
104	<p>Pénalité mineure - déroulement</p> <p>Un joueur de l'équipe A et un de l'équipe B se trouvent sur le banc des pénalités pour purger une pénalité mineure. On joue à 4 contre 4. A l'expiration de leur pénalité le chronométrateur des pénalités ne les laissent pas revenir sur la glace et les équipes continuent de jouer à 4 contre 4. 10" plus tard l'équipe A marqué un but.</p> <p>Ce but est valable; aucune équipe n'a été désavantagée par la faute du chronométrateur des pénalités. L'arbitre doit établir un rapport à l'intention de l'autorité compétente. Réponse IIHF du 4.2.2005.</p>
105	<p>Pénalité majeure – prolongation - substitut</p> <p>Si un joueur reçoit une pénalité majeure et une pénalité de méconduite match lors de la prolongation de 5 minutes, un remplaçant doit-prendre place sur le banc des pénalités pour les 5 minutes, malgré que la pénalité se termine au-delà de la fin du match.</p>
116 III1	<p>Abus des officiels</p> <p>Cette règle doit être interprétée de la façon suivante: Un joueur qui conteste un officiel de jeu, qui discute avec lui une décision ou fait usage d'un langage obscène, offensant ou grossier se verra infliger une pénalité mineure. S'il persiste dans son comportement, il recevra une pénalité de méconduite.</p> <p>Exemple: Un joueur est pénalisé d'une pénalité mineure et réclame. Le joueur se verra infliger pour son comportement une pénalité mineure supplémentaire et non directement une pénalité de méconduite.</p>

**116,
168**

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 de la vue d'ensemble des règles section 5 (règles du jeu - général) et des définitions des règles 116/168 ces comportements, non spécifiés dans les règlements, doivent être sanctionnés de la manière suivante :

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.

Un joueur ou un officiel d'équipe, n'importe où dans la patinoire, qui fait une „simulation d'aveugle“ ou tout autre action de ce type, se verra infliger au moins une pénalité mineure.

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.

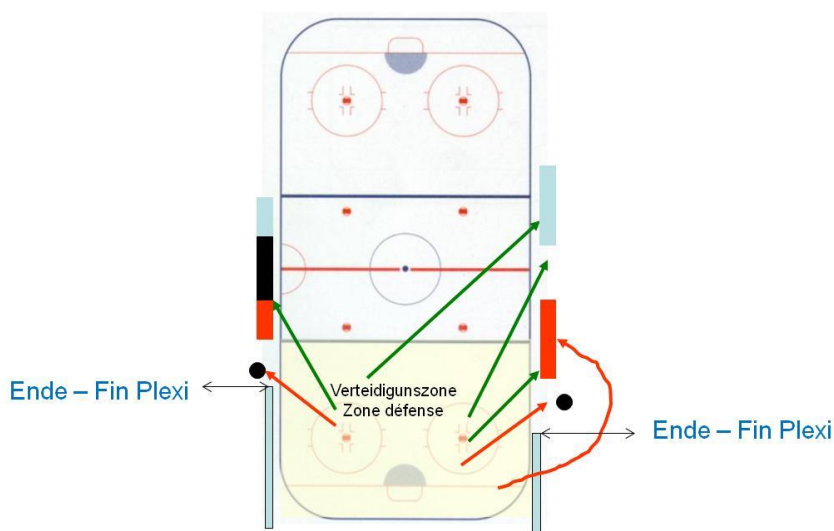
Un joueur de champ qui se positionne devant le gardien de but adverse et qui agite ses mains devant le visage du gardien (champ de vision) pour le distraire ou pour le provoquer est un comportement de jeu anormal et antisportif et se verra infliger une pénalité mineure (la règle 115iii décrit une situation similaire).

135

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

Keine Strafe – Pas de pénalité

Strafe - Pénalité



138

Plongeon ou exagération

Le texte de la règle dans la version allemande n'était pas clair et a été mieux défini. Pas de changement en ce qui concerne le français car le texte est clair.

141
158

Bagarras et dureté (Figthing and Roughing)

Les arbitres sont tenus d'entreprendre tout pour éviter des bagarras.

Les LM doivent agir à temps et empêcher des altercations qui surgissent et veiller que d'autres joueurs s'en mêlent

Ces règles sont interprétées comme suit:

Si deux joueurs se rencontrent et sont décidés à se battre, et que la confrontation dégenère on décide comme suit:

1. Avec les gants (les deux joueurs veulent se battre)

Env. 1-2 coups = 2' (Roughing)

Env. 3 ou plusieurs coups = 2'+2' (Roughing)

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".

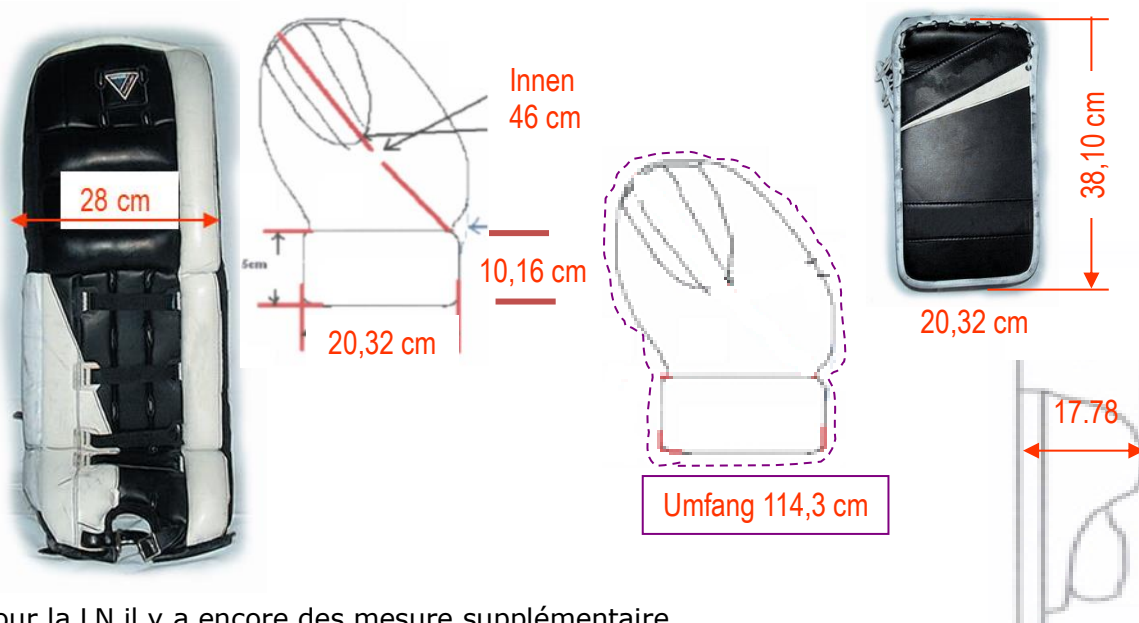
Compléments généraux:

- > **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)

<p>143</p>	<p>Crosse haute</p> <p>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 insouciante.</p> <p>III. Un joueur qui blesse de manière insouciante, 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.</p> <p>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 insouciante, une pénalité majeure + PMM devrait être prononcé et si c'était, selon l'opinion de l'arbitre, intentionnel, une pénalité de match.</p> <p>Une crosse haute au visage donne toujours une pénalité.</p> <p>Lorsqu'un joueur perd l'équilibre il est responsable de sa crosse.</p> <p>Balancer sa crosse d'une main n'est pas une crosse haute mais un coup de crosse et doit être sanctionné avec une pénalité majeure + PMM ou avec un PM.</p>
<p>143</p>	<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>
<p>177</p>	<p>Tir au but avant le match dans la relève – Pénalités</p> <p>La règle est appliquée comme lors d'un tir au but normal. Si un gardien de but commet une faute contre un joueur de champ le gardien de but se verra infliger la pénalité adéquate et un substitut devra aller au banc des pénalités. Si un joueur de champ commet une faute il doit également immédiatement prendre place au banc des pénalités. Le nombre de joueurs sur la glace au début du match se calcule par rapport au nombre de pénalités affichées sur l'horloge du match.</p>
<p>178</p>	<p>Déplacement du but lors du tir de pénalité décisif – tir de pénalité</p> <p>L'arbitre contrôle avant chaque tir de pénalité le but afin de s'assurer qu'il est bien ancré.</p>
<p>178</p>	<p>Exécution d'un tir de pénalité – Jets d'objets</p> <p>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.</p>

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 nouveaux jets d'objets et, de ce fait, il n'est plus possible de procéder correctement au tir de pénalité l'arbitre n'a pas d'autre possibilité que d'arrêter le match.

187 Equipement de gardien – mesures



Pour la LN il y a encore des mesure supplémentaire

207 Pénalités du gardien de but

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.

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.

Recueil d'interprétations des règles 2014 – 2018

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

Ausgesprochene Strafen im Overtime

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