1914 2014

HockeyCanada.ca

Combinaison du manuel des cas et des règles de jeu 2014-2015

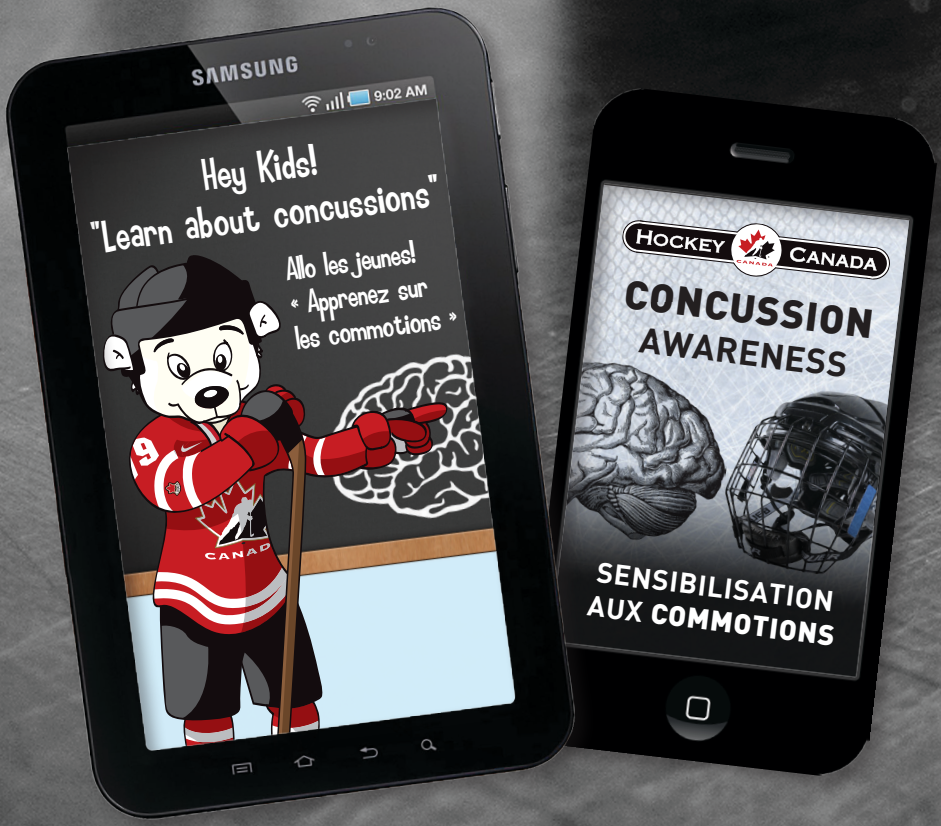


Respect mutuel

joueurs•entraîneurs•officiels•parents

Be Concussion SMART!

Servez-vous de votre tête!



Download the **NEW CONCUSSION AWARENESS APP!**
Téléchargez la **NOUVELLE APP DE SENSIBILISATION AUX COMMOTIONS!**

CANADA

HockeyCanada.ca/Apps

COMBINAISON DU MANUEL DES CAS ET DES RÈGLES DE JEU

Hockey Canada détient exclusivement les droits d'auteur des illustrations et du texte utilisés dans cet ouvrage. Toute reproduction, en tout ou en partie, de cet ouvrage sans la permission écrite de Hockey Canada est strictement interdite.

La Combinaison du Manuel des cas et des règles de jeu est à jour au mai 2014 et entrera en vigueur au début de la saison 2014-15.

INTRODUCTION À LA COMBINAISON DU MANUEL DES CAS ET DES RÈGLES DE JEU

Cet ouvrage combine le Livre des règles de jeu officielles de Hockey Canada et des situations (cas) liées aux règles officielles. Les exemples présentés dans le « Manuel des cas » sont des références importantes pour les arbitres, les joueurs, les entraîneurs et les dirigeants du hockey. Ils contiennent des lignes directrices et des renseignements sur l'application des règles de jeu à des situations diverses et éclaircissent les malentendus liés à l'application des règles.

La Combinaison du Livre des règles et du Manuel des cas n'est pas un manuel de procédures. Les procédures et techniques approuvées pour les officiels sont présentées dans le Manuel des procédures du Programme des officiels de Hockey Canada.

ÉNONCÉ DE MISSION

DIRIGER, DÉVELOPPER ET PROMOUVOIR DES EXPÉRIENCES ENRICHISSANTES AU HOCKEY.

© Copyright 2014 Hockey Canada Tous droits réservés.

On ne peut reproduire, enregistrer et diffuser aucune partie du présent ouvrage, sous quelque forme ou par quelque procédé que ce soit, électronique, mécanique, photographique, sonore, magnétique ou autre, sans l'autorisation préalable du détenteur des droits d'auteur.

Une copie de ce document a été déposée au Centre de documentation pour le sport (CDS), 116, rue Albert, porte 400, Ottawa (Ontario) K1P 5G3

Imprimé au Canada

Publié la première fois au Canada en 1993 par Hockey Canada, 801, avenue King Edward, porte N204, Ottawa (Ontario) K1N 6N5

ISBN 978-1-897355-52-7 10e édition (2012)
N° d'article 55504
This document is also available in English.

INITIATIVE DU FRANC-JEU

À la suite des efforts de Hockey Canada afin d'améliorer le franc-jeu et la communication entre les officiels, les entraîneurs et les joueurs, Hockey Canada a mis en oeuvre la procédure suivante :

« À tous les matchs, les officiels doivent s'approcher de chacun des bancs et rencontrer les entraîneurs. Cette procédure ne devrait pas prendre plus de 15 secondes et sera complétée avant le début de la partie, à la fin de la période d'échauffement. Les officiels devraient aussi serrer la main des capitaines lorsque cela est possible. »

Cette démarche est appuyée par le programme des entraîneurs, le programme des officiels et le conseil d'administration de Hockey Canada.

ANNONCE FRANC-JEU

Il est recommandé de faire cette annonce avant chaque match.

Bon(ne) (soirée, après-midi, avant-midi) mesdames et messieurs, amateurs de hockey. Bienvenue à la partie de (ce soir, cet après-midi, cet avant-midi) entre _____ et _____.

Ce sont de jeunes joueurs de hockey qui vont s'affronter ici aujourd'hui. Ils sont des rivaux amicaux membres d'équipes adverses. Ils ne sont pas des ennemis.

Les entraîneurs pour la partie d'aujourd'hui sont _____ et _____. Ils ont accepté de relever le défi d'enseigner les habiletés de notre beau sport.

Les officiels sont _____, _____ et _____. Ces personnes ont été nommées pour administrer les règles du jeu. Leur entraînement, leur expérience et leur intégrité les qualifient pour remplir ce rôle pendant cette rencontre.

Au nom de (équipe/association) _____, nous espérons que ce match saura vous divertir.

BUREAUX DE HOCKEY CANADA

www.hockeycanada.ca
Adresse électronique : info@hockeycanada.ca

BUREAU DE CALGARY

151, Canada Olympic Road SO,
Bureau 201
Calgary, AB T3B 6B7
Tel.: (403) 777-3636
Fax: (403) 777-3635

BUREAU D'OTTAWA

801 King Edward Ave
Ottawa, ON K1N 6N5
Tel.: (613) 562-5677
Fax: (613) 562-5676

BUREAUX DES DIVISIONS

HOCKEY C.-B.

6671 rue Oldfield
Saanichton, C.-B. V8M 2A1
(Tél.) 250-652-2978
(Téléc.) 250-652-4536
www.bchockey.net

HOCKEY ALBERTA

100 boul. College
2606 - C. P. 5005
Red Deer AB T4N 5H5
(Tél.) 403-342-6777
(Téléc.) 403-346-4277
www.hockeyalberta.ca

ASSOCIATION DE HOCKEY DE LA SASKATCHEWAN

2 – 575, rue Park
Regina, Sask. S4N 5B2
Tel number : (306) 789-5101
(Téléc.) 306-789-6112
www.sha.sk.ca

HOCKEY MANITOBA

145 avenue Pacific, porte 508
Winnipeg, Man. R3B 2Z6
(Tél.) 204-925-5755
(Téléc.) 204-925-5761
www.hockeymanitoba.ca

HOCKEY DU NORD-OUEST DE L'ONTARIO

216 Red River Road, porte 100
Thunder Bay, Ont. P7B 1A6
(Tél.) 807-623-1542
(Téléc.) 807-623-0037
www.hockeyhno.com

FÉDÉRATION DE HOCKEY DE L'ONTARIO

400 Sheldon Drive, porte 9
Cambridge, Ont. N1T 2H9
(Tél.) 416-426-7413
(Téléc.) 416-426-7347
www.ohf.on.ca

HOCKEY EST DE L'ONTARIO

1247 Place Kilborn,
porte D300
Ottawa, Ont. K1H 6K9
(Tél.) 613-224-7686
(Téléc.) 613-224-6079
www.hockeyeasternontario.ca

HOCKEY QUÉBEC

7450 boulevard les Galeries
d'Anjou, Bureau 210
Montréal, QC H1M 3M3
(Tél.) 514-252-3079
(Téléc.) 514-252-3158
www.hockey.qc.ca

HOCKEY NOUVEAU-BRUNSWICK

861 rue Woodstock
C.P. 456
Fredericton, N.-B. E3B 4Z9
(Tél.) 506-453-0089
(Téléc.) 506-453-0868
www.hnb.ca

HOCKEY NOUVELLE-ÉCOSSE

7 avenue Mellor, suite 17
Dartmouth, N.-É. B3B 0E8
(Tél.) 902-454-9400
(Téléc.) 902-454-3883
www.hockeynovascotia.ca

HOCKEY DE L' ÎLE-DU-PRINCE-ÉDOUARD

40, Enman Crescent
C.P. 302
Charlottetown, Î.-P.-É. C1A 7K7
(Tél.) 902-368-4334
(Téléc.) 902-368-4337
www.hockeypei.com

HOCKEY TERRE-NEUVE ET LABRADOR

32 Queensway
Grand Falls-Windsor, T.-N.L.
A2A 2J4
(Tél.) 709-489-5512
(Téléc.) 709-489-2273
www.hockeynl.ca

HOCKEY NORD

3502 rue Raccine
Yellowknife, T.-N.-O. X1A 3J2
(Tél.) 867-920-2729
(Téléc.) 867- 873-3816
www.hockeynorth.ca

CENTRES RÉGIONAUX DE HOCKEY CANADA

QUÉBEC

Centre Bell
1275, rue St-Antoine Ouest
Montréal QC H3C 5H8
Tél.: (514) 925-2240
Téléc.: (514) 925-2243

ONTARIO

Mastercard Hockey Centre
400 Kipling Avenue
Toronto, ON M8V 3L1
Tél.: (416) 548-9683
Téléc.: (416) 251-5770

MEMBRES À VIE

M. Frank McKinnon
13-677 St. Anne Road, Winnipeg MB R2N 4C4

M. Gordon Renwick
1425 rue Bishop Nord, Cambridge ON N1R 6S9

M. Clair Sudsbury
148, avenue Brennan, Summerside PE C1N 2K7

**Membres à vie décédés

** M. C.C. Robinson
** M. Wm. Northey
** Capt. Jas T. Sutherland
** M. W.A. Fry
** M. W.G. Hardy
** M. Cecil Duncan
** M. A.W. Pickard
** M. W.A. Hewitt
** M. J.A. Dunn
** M. Earl Dawson
** M. Frank Sargent
** M. Jack Devine
** M. le juge J.J. Kryczka
** M. Gordon Juckes
** M. Lionel Fleury
** M. Art Potter
** M. Fred Page
** M. Robert Lebel
** M. Hanson T. Dowell, c. r.
** M. Roland Mercier
** M. Frank Libera
** M. Don Johnson

MESSAGE DU CONSEIL D'ADMINISTRATION DE HOCKEY CANADA

Les règles de jeu contenues dans ce livre sont les seules règles devant être utilisées au cours des matchs de hockey sous la compétence de Hockey Canada. Les divisions ou ligues qui choisissent de ne pas suivre ces règlements feront l'objet de sanctions et perdront, au minimum, leur droit au Programme d'assurance de Hockey Canada. Cependant, les divisions peuvent, lors de compétitions à l'intérieur de leur division, apporter des changements aux règles de jeu officielles de Hockey Canada, pourvu que ces changements soient plus restrictifs que les règles de jeu telles que décrites.

Un match doit être arbitré en stricte conformité avec les règles de jeu. Dans certains cas, des arbitres peuvent sentir que les règles ne sont pas satisfaisantes. Cependant, un individu n'a pas à décider si une règle de jeu doit ou non être appliquée. Les règles de jeu sont approuvées par les membres de Hockey Canada et ne peuvent être modifiées qu'à des moments définis par le processus démocratique. Les arbitres sont donc tenus d'appliquer intégralement les règles de jeu de l'Association et de leur division.

Si un arbitre éprouvait de la difficulté à interpréter certaines règles, il devrait consulter l'arbitre en chef de la division et si cette personne ne peut fournir une interprétation satisfaisante, elle devrait à son tour consulter l'arbitre en chef de Hockey Canada.

Il est compréhensible que, dans un pays aussi vaste que le Canada, il soit quelque peu difficile d'en arriver à une interprétation uniforme des règles de jeu. Cependant, c'est là le but à atteindre et si les règles de jeu sont appliquées strictement partout au Canada, il ne devrait pas être difficile de parvenir à ce but.

Ces règles de jeu entrent en vigueur avec le début de la saison 2014-2015.

TABLE DES MATIÈRES

Les signaux de l'arbitre 8
Glossaire. 11

Section un – La surface de jeu 14
Section deux – Les équipes 19
Section trois – L'équipement 29
Section quatre – Les sortes de punitions 48
Section cinq – Les officiels 85
Section six – Les fautes physiques 94
Section sept – Les fautes d'entrave 107
Section huit – Les fautes commises avec le bâton 113
Section neuf – Les autres fautes 118
Section dix – Le déroulement du match 135

Annexes 168
Accrocher . . . . . Article 7.2 .107
Ajustement à l'équipement . . . . . Article 3.1 . . .29
Affectation des officiels . . . . . Article 5.1 . . .85
Agresseur . . . . . Article 6.7 . .100
Agression physique des officiels . . . . Article 9.6 . .131
Aides . . . . . Article 10.4 . .145
Alignement de l'équipe . . . . . Article 2.3 . . .21
Arbitre et juges de lignes . . . . . Article 5.2 . . .85
Assaut. . . . . Article 6.3 . . .96

Banc des punitions . . . . . Article 1.10 . . .17
Bancs des joueurs. . . . . Article 1.9 . . .16
Bataille et rudesse. . . . . Article 6.7 . .100
Bâton brisé . . . . . Article 3.2 . . .31
Bâton de joueur (Illustration) . . . . . Annexe A . .168
Bâton du gardien de but (Illustration) . . Annexe A . .168
Bâtons . . . . . Article 3.3 . . .34
Bâtons élevés . . . . . Article 8.3 . .113
Blessure délibérée. . . . . Article 6.1 . . .94
Botter la rondelle. . . . . Article 10.7 . .151
Buts et aides. . . . . Article 10.4 . .145
Buts accordés . . . . . Article 4.10 . . .70

Capitaine de l'équipe. . . . . Article 2.4 . . .21
Casques . . . . . Article 3.6 . . .39
Chronométreur du match . . . . . Article 5.7 . . .92
Chronométreur des punitions . . . . . Article 5.5 . . .91
Composition d'une équipe . . . . . Article 2.1 . . .19
Contact avec la tête. . . . . Article 6.5 . . .98
Couleurs des équipes . . . . . Article 2.1 . . .19
Coups de bâton. . . . . Article 8.4 . .117
Cracher. . . . . Article 9.7 . .132

Darde . . . . . Article 6.1 . . .94
Dardage . . . . . Article 8.4 . .117
Début du match et des périodes . Article 10.15 . .161
Dégagement refusé . . . . . Article 10.5 . .148
Devoirs des équipes ou des directeurs des arénas relatifs aux conditions de la patinoire. . . . Annexe F . .172
Dimensions de la patinoire . . . . . Article 1.2 . . .14
Directives pour le mesurage. 29
Division de la surface glacée . . . . . Article 1.3 . . .14
Donner de la bande et mise en échec. . . . . Article 6.2 . . .96
Donner du coude. . . . . Article 6.6 . .100
Donner du genou. . . . . Article 6.6 . .100
Donner un coup de patin . . . . . Article 6.1 . . .94
Donner un coup de tête. . . . . Article 6.1 . . .94
Double-échec . . . . . Article 8.2 . .113
Durée d'un match . . . . . Article 10.17 . .162

Éclairage. . . . . Article 1.14 . . .18
Enceinte de l'arbitre. . . . . Article 1.11 . .17
Enceinte du but. . . . . Article 1.5 . . .15
Enceinte du but. . . . . Annexe G . .173
Équipement. . . . . Section 3 . . .29
Équipement dangereux . . . . . Article 3.7 . . .46
Équipement de gardien de but. . . . . Article 3.5 . . .36
Équipement protecteur . . . . . Article 3.6 . .39
Équipes. . . . . Section 2 . . .19
Exemples de punitions majeures ou de match coïncidentes 83
Exemples de punitions mineures 82

Faire trébucher . . . . . Article 7.4 .111
Faucher les patins. . . . . Article 7.4 .111

Gants et jambières de gardien de but (Illustration) . . . . . Annexe B . .169
Gardien de but substitut . . . . . Article 2.2 . .19
Article 2.6 . .26
Article 4.11 . . .74
Glossaire 11

Harcèlement des officiels. . . . . Article 9.2 . .120
Horloge et signaux. . . . . Article 1.12 . . .18
Hors-jeu . . . . . Article 10.8 . .152

Inconduite. . . . . Article 4.5 . . .59
Instigateur. . . . . Article 6.7 . .100
Instructions aux officiels hors glace . . Annexe E . .172

Joueur inadmissible. . . . . Article 9.5 . .124
Joueurs blessés. . . . . Article 2.6 . . .26
Joueurs en uniforme . . . . . Article 2.2 . . .19
Juges de buts . . . . . Article 5.4 . . .90
Juges de lignes . . . . . Article 5.3 . . .87

Lancer un objet ou un bâton . . . . . Article 9.8 . .132
Lignes d'empiètement lors des mises au jeu (Illustration) . . . . . Annexe G . 173

Manier la rondelle . . . . . Article 9.1 . .118
Marqueur officiel . . . . . Article 5.6 . . .91
Match nul . . . . . Article 10.16 . .161
Mise en échec corporelle. . . . . Article 6.2 . . .96
Mise en échec par-derrière . . . . . Article 6.4 . . .97
Mises au jeu . . . . . Article 10.2 . .137
Mordre . . . . . Article 6.1 . . .94

Obstruction par les spectateurs . . . Article 10.6. .151
Article 6.1. . .94
Obstruction . . . . . Article 7.3. .107
Officiels. . . . . .Section 5. . .85

Passes . . . . . Article 10.9. .157
Patinoire . . . . . Article 1.1. . .14
Patinoire (Illustration) . . . . . Annexe C. .170
La patinoire et les marques
sur la patinoire . . . . . Annexe C. .170
Patins . . . . . Article 3.4. . .36
Plonger . . . . . Article 9.3. .123
Point et cercle centraux . . . . . Article 1.6. . .15
Points de mise au jeu en zone neutre
(Illustration) . . . . . .Annexe G .174
Points de mise au
jeu en zone neutre. . . . . Article 1.7. . .16
Points de mise au jeu en zone
d'extrémité (Illustration). . . . . .Annexe G. .174
Points de mise au jeu et cercles aux
extrémités de la patinoire. . . . . Article 1.8. . .16
Poteaux des buts et filets. . . . . Article 1.4. . .15
Prolongation . . . . . Article 10.16. .161
Protège-cou. . . . . Article 3.6. . .39
Protecteur facial . . . . . Article 3.6. . .39
Protection du gardien de but . . . . . Article 7.3. .107
Punitions. . . . . .Section 4. . .48
Punitions. . . . . Article 4.1. . .48
Punitions au gardien de but . . . . . Article 4.11. . .74
Punitions de match . . . . . Article 4.8. . .61
Punitions d'expulsion du match . . . . Article 4.6. . .60
Punitions d'extrême inconduite . . . . Article 4.6. . .60
Punitions d'inconduite . . . . . Article 4.5. . .59
Punitions d'inconduite grossière. . . . Article 4.7. . .60
Punitions majeures . . . . . Article 4.4. . .55
Punitions mineures . . . . . Article 4.2. . .49
Punitions mineures de banc. . . . . Article 4.3. . .55
Punitions retardées . . . . . Article 4.12. . .76

Quitter le banc des joueurs ou le banc
des punitions . . . . . Article 9.5. .124

Refus de se mettre au jeu . . . . . Article 10.14. .160
Règles optionnelles s'appliquant
au hockey junior et senior 165
Règles optionnelles s'appliquant
au hockey senior 166
Renvois réciproques 175
Retarder le match . . . . . Article 10.1. .135
Retenir . . . . . Article 7.1. .107
Retenir le bâton. . . . . Article 7.1 .107
Rondelle . . . . . Article 3.8. . .47
Rondelle (Illustration) . . . . . Annexe A. .168
Rondelle doit être maintenue
en mouvement . . . . . Article 10.10. .157
Rondelle hors de la patinoire
ou injouable . . . . . Article 10.11. .158
Rondelle hors de vue. . . . . Article10.12. .159
Rondelle non réglementaire . . . . . Article 10.12. .159
Rondelle qui frappe un officiel . . . Article 10.13. .159
Rudesse . . . . . Article 6.7. .100

Saisir la mentonnière. . . . . Article 6.1. . .94
Saisir le casque protecteur. . . . . Article 6.1. . .94
Saisir le protecteur facial . . . . . Article 6.1. . .94
Saisir le protège-cou . . . . . Article 6.1. . .94
Signalisation des punitions . . . . . Article 4.13. . .77
Signaux de l'arbitre 8
Six-pouces . . . . . Article 8.1. .113
Substitution des joueurs . . . . . Article 2.5. . .22
Substitution non réglementaire . . . . Article 2.5. . .22
Substitution non réglementaire
délibérée. . . . . Article 2.5. . .22
Substitution prématurée . . . . . Article 2.5 . .22
Supplément s'appliquant au hockey féminin. 164
Supplément s'appliquant au hockey mineur 164
Surface de jeu. . . . . .Section 1. . .14

Tableau des choix de punitions . . . . .Annexe D. .171
Temps d'arrêt . . . . . Article 10.17. 162
Tentative de blesser. . . . . Article 6.1. . .94
Tir botté . . . . . Article 9.4. .123
Tirer les cheveux . . . . . Article 6.1. . .94
Tirs de punition . . . . . Article 4.9. . .61
Tomber sur la rondelle . . . . . Article 10.3. .144
Troisième joueur dans une bataille.. . Article 6.7. .100
Trop de joueurs sur la glace . . . . . Article 2.5. . .22

Vestiaires . . . . . Article 1.13. . .18

Zone neutre. . . . . Article 1.3. . .14
Zone défensive . . . . . Article 1.3. . .14
Zone offensive. . . . . Article 1.3. . .14

Au Canada, le hockey amateur est pratiqué par les hommes, les femmes, les garçons et les filles. On utilise dans cette publication, l'application alternée du genre dans les photographies et la grammaire. Toute référence au masculin s'applique également au hockey féminin et toute référence au féminin s'applique également au hockey masculin. Ceci a pour but d'encourager la plus grande participation possible au hockey!

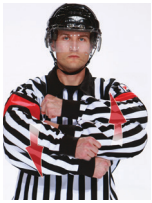
LES SIGNAUX DE L'ARBITRE



ACCROCHER
Un mouvement des deux bras comme si l'on tirait quelque chose de l'avant vers l'estomac.



ANNULATION
Un mouvement d'extension latérale des bras à la hauteur des épaules et partant de l'avant du corps, les paumes vers le bas. Ce signal est utilisé : a) par l'arbitre pour signaler un « but refusé »; b) par les juges de lignes pour indiquer « pas de dégagement » et, dans certains cas, « pas de hors-jeu ».



ASSAUT
Une seule rotation des poings, un autour de l'autre devant la poitrine.



BÂTON ÉLEVÉ
Tenir les poings fermés, l'un immédiatement au-dessus de l'autre, à la hauteur du front et légèrement de côté.



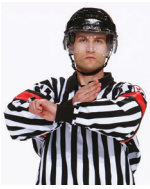
BUT MARQUÉ
Pointer une fois en direction du but dans lequel la rondelle a pénétré de façon réglementaire.



CONDUITE ANTISPORTIVE/PLONGER
Utiliser les deux mains pour former un « T » devant la poitrine.



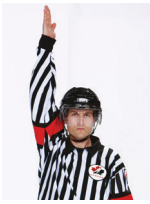
CONTACTS AVEC LA TÊTE
Frapper le côté de la tête avec la paume de la main ne, tenant pas le sifflet.



COUP DE BÂTON
Un mouvement de couteau avec le rebord d'une main sur l'avant-bras opposé.



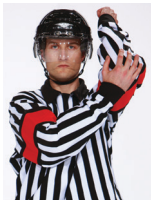
DARDER
Un mouvement de piquer avec les deux mains vers l'avant du corps, puis immédiatement laisser tomber les mains sur le côté du corps.



DÉGAGEMENT REFUSÉ
L'arbitre ou le juge de lignes arrière signale un dégagement possible en élevant un bras ou l'autre au-dessus de la tête. Son bras doit demeurer en haut jusqu'à ce que l'arbitre ou le juge de lignes avant signale que le dégagement est complété (en faisant entendre son sifflet) ou annulé. Lorsque le dégagement est complété, l'arbitre ou le juge de lignes arrière pointera alors le point de mise au jeu approprié et patinera vers ce point de mise au jeu.



DONNER DE LA BANDE
Frapper avec le poing d'une main la paume de la main opposée une fois devant la poitrine.



DONNER DU COUDE
Frapper un coude ou l'autre une fois avec la main opposée.



DONNER DU GENOU
Frapper un genou avec la paume de la main tout en gardant les deux patins sur la glace.



DOUBLE-ÉCHEC
Un mouvement avant et arrière des bras avec les poings fermés, partant de la poitrine sur une distance d'environ un pied.



FAIRE TRÉBUCHER
Frapper la jambe au-dessous du genou avec une main tout en gardant les deux patins sur la glace.



HORS-JEU RETARDÉ
Extension du bras et de la main ne tenant pas le sifflet au-dessus de la tête. Si le hors-jeu retardé est annulé, le bras doit être abaissé sur le côté du corps.



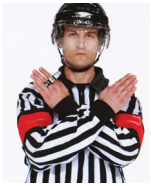
INCONDUITE
Placer les mains sur les hanches.



MISE EN ÉCHEC CORPORELLE
La paume de la main ne tenant pas le sifflet, avec les doigts joints, vient toucher l'épaule opposée par-devant.



MISE EN ÉCHEC PAR-DERRIÈRE
Avec les paumes des mains ouvertes et tournées vers l'avant, une pleine extension des deux bras à partir de la poitrine à la hauteur des épaules.



OBSTRUCTION
Les bras croisés, immobiles et placés à la hauteur de la poitrine.



PASSE AVEC LA MAIN
Pousser vers l'avant en ouvrant la main ne tenant pas le sifflet.



PUNITION DE MATCH
Frapper le dessus de la tête avec la paume de la main.



RETENIR
Tenir un poignet avec l'autre main devant la poitrine.



RETENIR LE BÂTON
Un signal en deux étapes impliquant le signal pour avoir retenu (montré ci-dessus) suivi d'un signal indiquant que vous retenez un bâton à deux mains d'une manière normale.



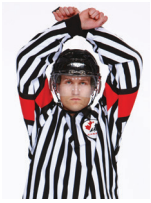
RUDESSE
Le poing fermé et le bras étendu devant ou sur le côté du corps à la hauteur des épaules.



SIGNALISATION RETARDÉE D'UNE PUNITION
Pleine extension au-dessus de la tête du bras et de la main sans le sifflet.



SIX-POUCES
Un mouvement latéral des avant-bras, l'un bougeant sous l'autre.



TIR DE PUNITION
Bras croisés au-dessus de la tête. Donner le signal à l'arrêt du jeu.

GLOSSAIRE

ACCROCHER : L'action de tirer vivement ou normalement avec la lame du bâton pour empêcher l'avancement d'un adversaire. Cette action d'accrocher peut être commise sur toute partie du corps ou du bâton d'un adversaire.

ACCROCHER AVEC LE BOUT DU BÂTON : Geste en vertu duquel un joueur utilise le manche de son bâton au-dessus de la main supérieure pour retenir ou accrocher un adversaire.

AGRESSEUR : Joueur tentant de poursuivre une bataille en donnant ou tentant de donner des coups de poing ou encore en continuant d'empoigner son adversaire avec l'intention de l'intimider ou de lui servir une correction. L'agresseur peut être ou non l'instigateur de la bataille.

ALTERCATION : Altercation est définie comme un incident impliquant un ou des joueurs punis.

ASSAUT : Le fait de prendre plus de deux pas ou enjambées pour frapper un adversaire.

ATTROUPEMENT : Un ou plusieurs joueurs d'une équipe viennent en contact étroit avec un ou plusieurs joueurs adverses, de façon à créer la possibilité qu'une ou des punitions soient imposées à un ou plusieurs de ces joueurs.

BÂTON BRISÉ : Un bâton qui, de l'avis de l'arbitre, ne peut être utilisé de façon normale.

BÂTON ÉLEVÉ : Geste d'un joueur qui porte le bâton ou toute partie de celui-ci au-dessus de la hauteur normale des épaules.

CAPITAINE : Un joueur, autre que le gardien de but, qui est choisi ou nommé par l'équipe pour la représenter auprès des officiels. Partout où le mot « capitaine » apparaît dans le livre des règles de jeu, il sous-entendra tous les joueurs désignés « capitaines » ou « capitaines adjoints » sur la feuille de match.

CONTRÔLE : Un joueur qui pousse la rondelle avec son bâton, son ou ses patins ou son ou ses gants.

COUP DE BÂTON : Le geste d'un joueur qui frappe un adversaire avec le bâton tenu avec une ou les deux mains. Frapper le bâton de l'adversaire en possession de la rondelle n'est pas considéré comme donner un coup de bâton si ce geste est posé dans le seul but de prendre possession de la rondelle. Un joueur balançant son bâton en direction d'un adversaire, sans qu'il y ait nécessairement contact avec ce dernier, donne un coup de bâton.

COUP DE PATIN : Le mouvement d'un joueur utilisant délibérément son ou ses patins avec un geste de coup de pied pour frapper un adversaire sans aucune intention de jouer la rondelle.

DARDER : Le geste de piquer ou de tenter de piquer un adversaire avec le bout de la lame du bâton alors que ce dernier est tenu avec une ou les deux mains.

DÉSAVANTAGE NUMÉRIQUE : Signifie qu'une équipe a moins de joueurs sur la glace que son adversaire.

DOUBLE-ÉCHEC : Utilisation du manche du bâton entre les deux mains pour mettre un adversaire en échec, quelle que soit la hauteur de la mise en échec.

ÉCHAPPÉE : Une situation où un joueur a le contrôle complet de la rondelle en zone neutre ou en zone offensive et n'a aucun adversaire devant lui sauf le gardien de but adverse (ou le but, si le gardien a été remplacé).

EMPIÉTEMENT : Ceci se produit lorsqu'un joueur qui n'est pas le joueur de centre place un patin soit à l'intérieur du cercle de mise au jeu, sur le cercle de mise au jeu ou dans un endroit entre les marques de mise au jeu avant que la rondelle ne soit mise au jeu. On accepte que le bâton d'un joueur soit à l'intérieur du cercle de mise au jeu, mais pas dans un endroit entre les marques de mise au jeu.

ENCEINTES : Ce mot désigne les espaces délimités pour la protection des gardiens de but et l'utilisation de l'arbitre dans l'exercice de leurs fonctions respectives. Les lignes délimitant ces espaces doivent être considérées comme faisant partie de ces enceintes.

ENTRAÎNEUR : Une personne dont la responsabilité première est de diriger et de guider les gestes et efforts de son équipe. En collaboration avec le directeur de l'équipe, il est responsable de la conduite des joueurs dans l'aréna, avant, durant et après le match.

ÉQUIPEMENT PROTECTEUR : L'équipement porté par un joueur dans le seul but de se protéger contre les blessures.

EXPULSION DU MATCH : Lorsqu'un joueur ou un officiel d'équipe est renvoyé du match par l'arbitre, qu'il doit quitter le secteur du banc des joueurs et qu'il ne doit, d'aucune façon, diriger, mener ou aider son équipe pour le reste du match.

FAUCHER LES PATINS : Action de faire trébucher un joueur en fauchant ses patins par-derrière, en donnant un coup de pied ou en laissant traîner la jambe.

GARDIEN DE BUT : Une personne désignée comme telle sur la feuille de match et identifiée par l'utilisation d'un équipement spécial et réglementaire et qui détient certains privilèges lui permettant d'empêcher la rondelle de pénétrer dans le but.

HORS-JEU RETARDÉ : Situation qui se présente lorsqu'un ou des joueurs à l'attaque ont précédé la rondelle au-delà de la ligne bleue offensive, mais que l'équipe à la défensive peut ramener la rondelle en zone neutre sans délai ou contact avec un joueur à l'attaque, ou que le ou les joueurs à l'attaque ont quitté la zone offensive.

INSTIGATEUR : Joueur responsable d'amorcer une bataille en donnant ou en tentant de donner le ou les premiers coups de poing.

JOUEURS : Les membres d'une équipe participant physiquement au jeu. Exception faite des règles de jeu qui lui sont propres, le gardien de but est considéré comme un joueur.

JOUEURS EN UNIFORME : Joueurs qui doivent être inscrits sur la feuille de match officielle et porter l'équipement protecteur obligatoire afin d'être admissible à participer au match.

MATCH : Rencontre de deux équipes jouant pour une durée précise dans le but de déclarer un gagnant par le nombre de buts marqués. Le match est constitué de temps régulier et, lorsque requis, d'une prolongation.

MISE AU JEU : Mouvement de l'arbitre ou d'un juge de lignes de laisser tomber la rondelle entre les lames des bâtons de deux joueurs adverses pour commencer ou reprendre le jeu. La mise au jeu commence au moment où l'arbitre indique l'endroit de la mise au jeu, que les officiels et les joueurs prennent leurs positions respectives et se termine lorsque la rondelle est mise au jeu de façon réglementaire.

MISE EN ÉCHEC PAR-DERRIÈRE : Tout geste où un joueur est intentionnellement poussé, mis en échec, atteint d'un bâton élevé, frappé à l'aide d'un double-échec ou frappé par-derrière de quelque façon que ce soit.

OFFICIEL D'ÉQUIPE : Les cinq personnes clairement identifiées sur la feuille de match, ce qui peut comprendre l'entraîneur, le gérant, le soigneur, le préposé aux bâtons, le médecin de l'équipe, le président et tous les autres membres de la direction de l'équipe.

OFFICIELS HORS GLACE : Ce sont les officiels désignés pour aider les officiels sur la glace dans le déroulement du match et ils sont sous le contrôle de l'arbitre durant le match. Les officiels hors glace sont le marqueur officiel, le chronométreur du match, le chronométreur des punitions et les deux juges de buts.

OFFICIELS SUR LA GLACE : Les officiels sur la glace sont l'arbitre et les juges de lignes.

PATINS DE GARDIEN DE BUT : Les patins de gardien de but sont des patins fabriqués spécifiquement pour les gardiens de but. La lame du patin est fermée aux deux extrémités et construite de façon à empêcher la rondelle de passer entre le patin et la lame.

POSSESSION : La condition d'un joueur autre qu'un gardien de but qui est le dernier à avoir été en contact avec la rondelle. Le gardien de but doit avoir été en contrôle de la rondelle pour être considérer en possession.

PRÉSIDENT : Lorsque le mot « président » est utilisé dans les règles de jeu, il signifie le président de la division de Hockey Canada ou son représentant dûment nommé pour les matchs sous la compétence de la division. En tout autre cas, il signifie le président de Hockey Canada.

PUNITION : Le résultat d'une infraction aux règles de jeu.

PUNITION EN TEMPS : Une punition qui oblige l'équipe du joueur puni à jouer avec moins de six joueurs sur la glace, par ex. une punition mineure, mineure de banc, majeure ou de match.

RETENIR : Geste d'un joueur qui ralentit la progression d'un adversaire que ce dernier soit en possession de la rondelle ou non.

SIX-POUCES : Situation où un joueur utilise le manche de son bâton au-dessus de la main la plus élevée pour mettre un adversaire en échec de n'importe quelle façon ou encore frappe ou tente de frapper un adversaire à l'aide de cette partie du bâton.

TALON DU BÂTON : Il s'agit du point où le manche du bâton et le bas de la lame du bâton se rencontrent.

TENTATIVE DE BLESSER OU BLESSURE DÉLIBÉRÉE : Ces termes désignent le geste d'un joueur ou officiel d'équipe qui, à l'aide d'un bâton, patin ou tout autre objet ou encore à l'aide de son corps, frappe ou tente de frapper un joueur ou un officiel de l'équipe adverse ou un officiel du match avec l'intention de le blesser.

TIR BOTTÉ : Le geste de placer la lame du bâton derrière la rondelle puis de projeter celle-ci en frappant la lame du bâton avec le patin.

MESURE DISCIPLINAIRE SUPPLÉMENTAIRE

En plus des punitions énoncées dans le Livre des règles, les joueurs, équipes et officiels d'équipe se verront imposer des mesures disciplinaires supplémentaires pour les punitions énumérées dans le tableau approprié des suspensions minimales paraissant aux Articles, statuts, règlements et historique de Hockey Canada.

Il est important de souligner que les tableaux des suspensions minimales ne sont aucunement conçus pour empêcher toute division, association ou ligue d'élargir les catégories de punitions pour lesquelles des mesures disciplinaires supplémentaires peuvent être imposées ou d'imposer des mesures disciplinaires supérieures aux minimums énoncés dans le tableau des suspensions minimales concerné.

SECTION 1 – LA SURFACE DE JEU

Article1.1 La patinoire

Le hockey sur glace se jouera sur une surface glacée appelée «patinoire».

Article 1.2 Les dimensions de la patinoire

(a) Autant que possible, il est recommandé que les dimensions d'une nouvelle patinoire soient d'un maximum de 60,96 m (200 pi) de long et 30,48 m (100 pi) de large ou d'un minimum de 60,96 m (200 pi) de long et 25,91 m (85 pi) de large. Les coins seront arrondis dans l'arc d'un cercle de 8,53 m (28 pi) de rayon. Ceci ne s'appliquera qu'aux nouvelles patinoires.

(b) La patinoire sera limitée par des bandes, qui peuvent être faites de bois, de plastique ou de fibre de verre. Mesurées à partir de la surface de la glace, les bandes s'élèveront à une hauteur d'au moins 1,02 m (3 pi 4 po) et d'au plus 1,22 m (4 pi). Le côté des bandes faisant face à la glace sera blanc et libre de toute obstruction et de tout objet pouvant causer des blessures aux joueurs. La plaque de base de la bande, d'une hauteur maximale de 30,48 cm (12 po) sera de couleur claire (jaune recommandé).

(c) Il est recommandé que de la vitre, le plexiglas ou tout autre matériau similaire soit monté sur les bandes, au ras de la surface de jeu, pour éviter que trop de rondelles se retrouvent dans les estrades. De la protection est aussi recommandée devant le secteur des officiels hors-glace. Tout l'équipement utilisé pour retenir la vitre ou le matériel similaire en place devra être monté sur les bandes du côté opposé à la surface de jeu.

(d) Il est recommandé qu'aucun logo ou publicité ne soit permis sur la glace dans les zones d'extrémité. Les logos ne doivent pas nuire à ou altérer toute marque officielle de jeu sur la glace, tel que décrit à la section un des présentes.

Article1.3 Division de la surface glacée

(a) À 3,35 m (11 pi) de chaque bout de la patinoire, une ligne rouge de 5,08 cm (2 po) de large sera marquée sur la glace, parallèlement aux extrémités. Cette ligne sera appelée « ligne des buts » et s'étendra d'un côté à l'autre de la patinoire.

(b) Sur les patinoires mesurant 56,39 m (185 pi) ou plus en longueur, des lignes bleues de 30,48 cm (12 po) de large seront marquées sur la glace parallèlement aux lignes des buts et à une distance de 19,5 m (64 pi) de celles-ci, tandis que la zone neutre occupera la place restante au centre de la patinoire. Ces lignes s'étendront d'un côté à l'autre de la patinoire ainsi que verticalement sur les bandes de côté et seront appelées « lignes bleues ». Sur les patinoires de moins de 56,39 m (185 pieds) de long, les lignes bleues seront placées de façon à diviser la distance entre les lignes des buts en trois secteurs égaux.

(c) À mi-chemin entre les lignes des buts, une ligne rouge de 30,48 cm (12 po) de large sera marquée sur la glace d'un côté à l'autre de la patinoire ainsi que verticalement sur les bandes de côté, parallèlement aux lignes des buts. Cette ligne sera appelée « ligne rouge centrale ».

(d) La portion de la surface glacée où est situé le but sera appelée « ZONE DÉFENSIVE » de l'équipe défendant ce but; la portion centrale sera connue sous le nom de « ZONE NEUTRE » et la portion la plus éloignée du but défendu sera la « ZONE OFFENSIVE ».

Article 1.4 Poteaux des buts et filets

(a) Au centre des lignes des buts, entre les bandes de côté, des poteaux de buts réglementaires et des filets d'une conception et d'un matériau approuvés doivent être placés de façon à demeurer stables pendant le match. Il est recommandé que les buts soient retenus par des attaches magnétiques, ou par des supports flexibles ou d'autres dispositifs de fixation semblables pour les parties jouées sous la compétence de Hockey Canada.

(b) Les poteaux des buts seront placés à une distance de 1,83 m (6 pi) l'un de l'autre, mesure prise à l'intérieur des poteaux. Ils s'élèveront à une hauteur de 1,22 m (4 pi) de la glace et une barre horizontale, de même matériau que les poteaux, réunira le dessus d'un poteau au dessus de l'autre. La barre horizontale sera attachée de façon sécuritaire aux deux poteaux. La mesure externe des deux poteaux et de la barre horizontale sera de 5,08 cm (2 pouces) de diamètre. Le secteur délimité par les poteaux et la barre horizontale sera appelé le « but ».

(c) Un filet d'un modèle et d'un matériau approuvés sera attaché au dos de chaque but.

(d) Les poteaux des buts, la barre horizontale et la surface extérieure de la charpente du but seront peints en rouge. La surface de la plaque de base à l'intérieur du but et tout support autre que les poteaux des buts seront peints de couleur pâle.

Article1.5 L'enceinte du but

(a) Devant chaque but, une « enceinte du but » sera marquée par une ligne rouge de 5,08 cm (2 po) de large.

(b) L'enceinte du but sera délimitée de la façon suivante : un demi-cercle de 1,82 m (6 pi) de rayon et de 5,08 cm (2 po) de largeur sera tracé, utilisant le centre de la ligne des buts comme point central. De plus, une marque en forme de « L » de 12,7 cm (5 po) de longueur (les deux lignes) sera peinte sur la glace à chaque coin avant. L'emplacement des marques en forme de « L » sera mesuré en traçant une ligne imaginaire de 1,22 m (4 pi) de la ligne des buts jusqu'au bord du demi-cercle. À ce point, le « L » pourra être tracé. L'intérieur de l'enceinte sera coloré en bleu pâle, en jaune pâle ou en blanc cassé.

(c) L'espace de l'enceinte du but inclut tout l'espace délimité par les lignes de l'enceinte et s'élève verticalement jusqu'au haut de la charpente du but.

Article1.6 Point et cercle centraux

Un point circulaire bleu et d'un diamètre de 30,48 cm (12 po) sera marqué exactement au centre de la patinoire. Utilisant ce point comme centre, une ligne bleue de 5,08 cm (2 po) de large sera tracée sur la glace pour former un cercle de 4,57 m (15 pi) de rayon.

Article 1.7 Points de mise au jeu en zone neutre

Deux points rouges d'un diamètre de 60,96 cm (2 pi) seront marqués sur la glace dans la zone neutre à une distance de 1,52 m (5 pi) de chaque ligne bleue, et à la même distance des bandes que les points de mise au jeu des zones d'extrémités. À l'intérieur de chaque point de mise au jeu, deux lignes parallèles seront tracées à 7,62 cm (3 po) du haut et du bas de chaque point. L'espace à l'intérieur des deux lignes sera peint en rouge, le reste sera peint en blanc.

Article 1.8 Points de mise au jeu et cercles aux extrémités de la patinoire

(a) Dans les deux zones d'extrémité et des deux côtés de chaque but, des points de mise au jeu et des cercles rouges seront tracés sur la glace. Les points de mise en jeu auront un diamètre de 60,96 cm (2 pi) et les cercles, un rayon de 4,57 m (15 pi) à partir du centre du point. Les cercles seront tracés au moyen d'une ligne de 5,08 cm (2 po) de large. À 5,64 m (18 pi et 6 po) et 6,55 m (21 pi et 6 po) de la ligne des buts et parallèle à cette dernière, deux lignes rouges de 60,96 cm (2 pi) de long et 5,08 cm (2 po) de large s'étendront de l'extérieur des deux côtés de chacun des cercles. Les points de mise au jeu auront un diamètre de 60,96 cm (2 pi). À l'intérieur de chaque point de mise au jeu, deux lignes parallèles seront tracées à 7,62 cm (3 po) du haut et du bas de chaque point. L'espace à l'intérieur des deux lignes sera peint en rouge, le reste sera peint en blanc. À 30,48 cm (1 pi) du bord du point de mise au jeu, deux lignes, mesurant 1,22 m (4 pi) de long et distancées de 45,72 cm (18 po), seront tracées parallèlement aux bandes latérales. De plus, deux autres lignes, commençant chacune à l'extrémité de la ligne la plus près du point de mise au jeu et mesurant 86,36 cm (2 pi 10 po) de long, seront tracées parallèlement aux bandes des extrémités. Toutes les lignes auront 5,08 cm (2 po) de largeur.

(b) L'emplacement du point de mise au jeu sera déterminé comme suit : sur une ligne imaginaire située à 6,09 m (20 pi) de la ligne des buts et parallèle à celle-ci, marquez deux points à 6,71 m (22 pi) de chaque côté d'une ligne droite joignant le centre des deux buts. Chacun de ces points sera le centre des points de mise au jeu et des cercles.

(c) Sur les patinoires de moins de 22,90 m (75 pi) de large, les cercles de mise au jeu seront réduits de façon à ne pas s'entrecroiser et à laisser un espace libre d'au moins 60,96 cm (2 pi) près des bandes adjacentes de côté.

Article 1.9 Les bancs des joueurs

(a) Chaque patinoire devra prévoir des sièges ou des bancs à l'usage de chaque équipe qui seront appelés « bancs des joueurs ». Chaque banc des joueurs devra pouvoir accommoder au moins 14 joueurs et sera placé immédiatement à côté de la glace en zone neutre, aussi près que possible du centre et facilement accessible des vestiaires. Partout où cela est possible, un espace libre de 91,44 cm (3 pi) devrait exister à l'arrière du banc des joueurs (nouvelles patinoires).

(b) Les portes des bancs des joueurs devraient être construites de façon à s'ouvrir vers l'extérieur de la patinoire.

(c) Seuls les joueurs en uniforme et un maximum de cinq officiels d'équipe auront la permission de se trouver au banc des joueurs. Ces personnes devront être enregistrées et inscrites sur la feuille de match officielle. Un maximum de cinq officiels d'équipe peut être inscrit sur la feuille de match officielle.

(d) Au cours d'un match, les entraîneurs, gérants, soigneurs, préposés aux bâtons et autres officiels d'équipe autorisés devront demeurer dans l'espace correspondant à la longueur de leur banc, incluant les portes menant à la glace. La punition pour une infraction à cet article est une punition mineure de banc.

(e) L'équipe locale choisira l'extrémité qu'elle désire défendre au début du match. Elle doit prendre le banc des joueurs correspondant à l'extrémité choisie. Les équipes changeront d'extrémité avant le début de chaque période. Aucune des deux équipes ne peut changer de banc après le début du match.

SITUATION 1 Article 1.9(e)

Dans les cas où les bancs des joueurs sont sur des côtés opposés de la patinoire, cette règle ne s'applique pas et l'équipe locale peut choisir n'importe quel banc.

SITUATION 2 Article 1.9(e)

L'équipe locale doit faire le choix de son bout avant l'échauffement. L'équipe doit ensuite effectuer son échauffement dans le bout choisi.

Article1.10 Le banc des punitions

(a) Chaque patinoire devra prévoir des sièges ou des bancs pouvant accommoder huit personnes qui seront désignés comme le « banc des punitions ». Il sera utilisé pour y faire asseoir les joueurs punis, le chronométreur des punitions, le chronométreur du match et le marqueur officiel. Le banc des punitions devrait être situé à une distance considérable des bancs des joueurs.

Remarque : Le banc des punitions sera situé du côté opposé aux bancs des joueurs ou, si cela n'est pas possible, à une distance d'au moins 6,09 m (20 pi) d'un banc des joueurs.

(b) Là ou les portes du banc des punitions devraient être construites de façon à s'ouvrir vers l'extérieur de la glace et être situées à l'extérieur de l'espace appelé « enceinte de l'arbitre ». Toute patinoire où des éliminatoires interbranches doivent être jouées aura deux bancs des punitions ayant chacun sa porte et désignés respectivement « Local » et « Visiteur ». Les joueurs des équipes adverses doivent être physiquement séparés. Lorsque les portes ne sont pas situées à égale distance du centre de la glace, la plus près du centre sera réservée aux visiteurs.

Article1.11 L'enceinte de l'arbitre

Une ligne rouge de 5,08 cm (2 po) de large en forme d'un demi-cercle de 3,05 m (10 pi) de rayon sera tracée immédiatement face au banc du chronométreur des punitions. L'espace délimité par cette ligne sera appelé enceinte de l'arbitre.

Article 1.12 L'horloge et les signaux

(a) Chaque patinoire devra avoir un signal sonore convenable qui pourra être utilisé par le chronométreur du match.

(b) Chaque patinoire devra être pourvue d'une horloge permettant aux spectateurs, joueurs et officiels d'être constamment au courant du temps qu'il reste à jouer dans le match.

Remarque : Lorsqu'une horloge à quatre faces est utilisée, la face directement devant le chronométreur du match déterminera le temps officiel.

(c) À un endroit convenable derrière chaque but, on installera une lampe témoin rouge à l'usage de chaque juge de buts pour signaler qu'un but a été marqué. Lorsque possible, Hockey Canada recommande que l'on installe un vibreur ou une cloche ainsi qu'une lampe témoin verte au même endroit que la lampe témoin rouge et que ces signaux sonores et lumineux soient synchronisés avec l'horloge afin de fournir à l'arbitre un signal sonore et visuel à la fin d'une période ou d'un match.

Remarque : Un but ne peut être marqué lorsque la lampe témoin verte est allumée.

Article1.13 Les vestiaires

(a) Chaque patinoire devra fournir un vestiaire convenable avec toilette et douche à l'usage des visiteurs.

(b) Un vestiaire distinct sera prévu à l'usage de l'arbitre et des juges de lignes. Il sera équipé d'une toilette et d'une douche.

(c) Aucun officiel d'équipe, joueur ou employé d'un club ne doit s'impliquer dans une discussion acerbe avec un arbitre durant ou après un match. Aucune personne, autre que le président de la division ou de la ligue ou leur représentant, ne sera admise dans le vestiaire des arbitres. Toute infraction à cet article sera rapportée au président de la division qui prendra les mesures disciplinaires qui s'imposent.

Article 1.14 L'éclairage

Toutes les patinoires seront éclairées de façon à ce que les joueurs et spectateurs puissent facilement suivre le jeu.

SECTION 2 — LES ÉQUIPES

Article 2.1 Composition d'une équipe

(a) Une équipe ne devra pas compter plus de six joueurs sur la glace lorsque le jeu est en cours. Ces joueurs seront désignés comme suit : gardien de but, défenseur droit, défenseur gauche, centre, ailier droit et ailier gauche.

(b) Chaque joueur devra porter un numéro individuel d'au moins 25,40 cm (10 po) de haut posé au dos de son chandail.

Remarque – Couleurs des équipes

Chaque équipe devra déclarer ses couleurs au président ou commissaire de la ligue au début de chaque saison. Si ces couleurs sont acceptées, elles ne pourront être changées au cours d'une saison sans l'approbation du président de la ligue ou du gouverneur du groupe.

Lors des compétitions interdivisions, l'équipe locale aura la responsabilité de changer ses bas et chandails si les couleurs des équipes en présence portent à confusion. La décision finale sera laissée à l'arbitre responsable de la partie.

Article 2.2 Joueurs en uniforme

(a) Chaque équipe pourra compter un maximum de 19 joueurs (junior A, B, senior (masculin et féminin) et midget AAA - 20) en uniforme (incluant deux gardiens de but), pour tout match ou échauffement d'avant-match, tous ces joueurs étant dûment enregistrés conformément aux règlements de Hockey Canada. Les joueurs dûment enregistrés en tant que gardiens de but ne pourront jouer que comme gardiens de but. Lors de compétitions interdivisions, les équipes doivent habiller les deux gardiens de but qui doivent être prêts à jouer. Un minimum de six joueurs admissibles en uniforme (n'incluant pas nécessairement un gardien de but) pour chaque équipe sera requis pour le début du match.

(b) Avant le début du match, l'officiel responsable de chaque équipe remettra à l'arbitre ou au marqueur officiel une liste des noms et numéros des joueurs et gardiens de but jusqu'au maximum de 19 (junior A, B, senior (masculin et féminin) et midget AAA - 20) qui seront admissibles à participer au match.

Aucun changement ou addition à la liste ne sera permis après le début du match sauf :

(1) lorsqu'un joueur est en retard au match et que son nom a été inscrit sur la feuille de match officielle avant le match, il lui sera alors permis de participer;

(2) lorsqu'un joueur a été omis de la feuille de match officielle par inadvertance, l'arbitre permettra que son nom soit ajouté à la feuille de match avant la fin du match pourvu que ce joueur ait été en uniforme et sur la glace ou au banc des joueurs au début du match.

(c) Tout officiel d'équipe qui fait une fausse déclaration sur la feuille de match officielle concernant un joueur admissible verra son cas étudié par le président.

(d) Chaque équipe ne pourra compter que sur un seul gardien de but sur la glace à un moment donné. Le gardien de but pourra être remplacé par un « joueur », mais ce joueur ne pourra jouir des privilèges d'un gardien de but.

(e) Aucun joueur autre qu'un gardien de but ou son substitut ne pourra porter l'équipement d'un gardien de but.

Remarque : Les équipes peuvent habiller deux gardiens de but et l'un ou l'autre peut être utilisé à la discrétion de l'équipe.

(f) Lorsqu'un gardien de but substitut se joint au match, il prendra son poste sans délai et aucun échauffement ne sera permis.

(g) Lorsque les deux équipes sont sur la glace pour l'échauffement d'avant-match, elles devront limiter leurs activités à leur propre moitié de la glace. Lorsqu'une équipe enfreint cet article, l'arbitre devra en faire rapport au président qui pourra prendre les mesures qui s'imposent.

(h) Aucun joueur suspendu ne peut participer à la période d'échauffement d'avant-match ou prendre place au banc des joueurs.

SITUATION 1 Article 2.2 (b)

On peut ajouter ou supprimer le nom de joueurs à l'alignement initial sur la feuille de match officielle jusqu'à ce que le match commence.

SITUATION 2 Article 2.2 (b)

Chaque équipe peut compter un maximum de 19 joueurs en uniforme (20 joueurs junior A, B et senior (masculin et féminin) et midget AAA) lors de l'échauffement d'avantmatch. Les équipes ne sont pas tenues d'inscrire ces 19 joueurs (20 joueurs junior A, B et senior (masculin et féminin) et midget AAA) sur la feuille de match officielle. Si un joueur se voit imposer une punition pendant l'échauffement d'avant-match, son nom doit être inscrit sur la feuille de match officielle, conformément à l'article 4.1 (b).

Un joueur n'est pas tenu de participer à l'échauffement d'avant-match pour que son nom soit inscrit sur la feuille de match officielle. Si plus de 19 joueurs d'une équipe (20 joueurs junior A, B et senior (masculin et féminin) et midget AAA) participent à l'échauffement d'avant-match, aucune punition n'est imposée. Cet incident doit, cependant, être signalé au président de la ligue. Les joueurs peuvent être remplacés pendant l'échauffement d'avant-match, pourvu que chaque équipe ne compte pas plus de 19 joueurs (20 joueurs junior A, B et senior (masculin et féminin) et midget AAA).

SITUATION 3

QUESTION :
Est-il possible de commencer un match avec six joueurs, mais sans gardien de but inscrit?

RÉPONSE :
Oui. Les six joueurs doivent être inscrits comme joueurs et l'espace réservé au gardien de but n'est pas rempli.

SITUATION 4 Article 2.2 (b)

Quand le numéro d'un joueur n'a pas été inscrit correctement sur la feuille de match officielle, l'arbitre doit permettre que la correction soit faite avant la fin du match, à condition que le joueur en question ait été en uniforme et sur la glace ou au banc des joueurs au début du match.

Article 2.3 Alignement de l'équipe

Avant le début du match, l'officiel responsable de l'équipe visiteuse doit être le premier à inscrire son alignement sur la feuille de match officielle.

Article 2.4 Le capitaine de l'équipe

(a) Chaque équipe peut désigner un capitaine et pas plus de trois capitaines adjoints. Un de ceux-ci devrait être sur la glace en tout temps et seuls un capitaine ou un capitaine adjoint sur la glace auront le privilège de demander à l'arbitre une interprétation des règles de jeu appliquées au cours du match. Avant le début du match, le gérant ou l'entraîneur de chaque équipe inscrira les noms et numéros de son capitaine et de son ou ses capitaines adjoints sur la feuille de match officielle et en fera part à l'arbitre ou au marqueur officiel.

(b) Le capitaine portera la lettre « C » et le ou les capitaines adjoints, la lettre « A », de façon visible sur le devant de leur chandail. Ces lettres devraient être de couleur contrastante et d'une hauteur d'environ 7,62 cm (3 po). Le fait de ne pas porter les lettres annule tous les privilèges du capitaine ou du capitaine adjoint.

(c) Lorsque le capitaine ou un capitaine adjoint écope d'une punition, il perd tous ses privilèges pour la durée de la punition et doit se rendre directement au banc des punitions. Lorsqu'un de ces joueurs enfreint le présent article, il se verra imposer une punition d'inconduite.

(d) Un gardien de but ou un remplaçant de gardien de but ne peut être choisi ou nommé capitaine ou capitaine adjoint.

(e) Un joueur-entraîneur ou un joueur-gérant ne sera pas admissible aux privilèges d'un capitaine ou d'un capitaine adjoint.

(f) Une punition mineure pour avoir retardé le match sera imposée à tout capitaine, capitaine adjoint ou tout autre joueur qui quittera son banc des joueurs pour discuter une interprétation des règles de jeu avec l'arbitre.

SITUATION 1 Article 2.4 (a)

QUESTION :
Un entraîneur indique qu'il ne veut pas désigner de capitaine. Est-il acceptable pour lui de nommer quatre capitaines adjoints?

RÉPONSE :
Non, ceci est inacceptable. Une équipe ne peut nommer plus de trois capitaines adjoints.

SITUATION 2

QUESTION :
Le capitaine d'une équipe et son ou ses adjoints ne peuvent remplir leurs fonctions en raison de blessures ou de punitions et l'arbitre doit transmettre un message au banc de cette équipe. Quelle est la marche à suivre?

RÉPONSE :
L'arbitre peut choisir un joueur sur la glace pour transmettre le message au banc.

SITUATION 3 Article 2.4 (f)

QUESTION:
Un capitaine quitte le banc des joueurs pour venir discuter avec l'arbitre, mais reste sur la glace afin de participer au jeu. L'arbitre doit-il imposer la punition mineure immédiatement?

RÉPONSE :
Pas immédiatement

Remarque : L'arbitre n'a pas le droit de discuter de toute interprétation de règlement avec le capitaine dans ce cas. Le capitaine, toutefois, doit demeurer sur la patinoire puisque le changement de lignes a eu lieu. L'arbitre doit faire preuve de bon sens et aviser le joueur, de façon appropriée, qu'une conversation ou discussion n'est pas permise à ce moment-ci, mais qu'il doit maintenant demeurer sur la glace. Si le capitaine insiste pour poser des questions ou s'il retourne au banc des joueurs et quitte la glace, une punition pour avoir retardé le match est imposée selon l'article 2.4 (f).

SITUATION 4 Article 2.4 (b)

Afin d'obtenir les privilèges d'un capitaine ou capitaine adjoint, le joueur doit porter le « C » ou un « A » sur son chandail, peu importe ce qui est inscrit sur la feuille de match officielle. Si un joueur porte un « C » ou un « A » sur son chandail et que ceci n'est pas indiqué sur la feuille de match officielle, cela doit alors être ajouté à la feuille de match officielle ou enlevé de son chandail.

SITUATION 5 Article 2.4 (a)

Pendant un match, l'arbitre devient conscient qu'une équipe a plus que le nombre approprié de joueurs portant des « C » et « A ».

DÉCISION :
Imposer une punition mineure de banc à l'équipe fautive.

SITUATION 6 Article 2.4 (b)

QUESTION :
Est-ce qu'un joueur qui porte ni un « C » ni un « A » peut demander un mesurage quel qu'il soit?

RÉPONSE :
Non.

SITUATION 7 Article 2.4 (a)

QUESTION:
Un entraîneur avise qu'il ne veut pas désigner un capitaine ou des capitaines adjoints. Quelle décision l'arbitre doit-il prendre?

RÉPONSE :
Aucune. L'équipe perd tous les privilèges rattachés au rôle de capitaine ou de capitaines adjoints comme la possibilité de demander un mesurage d'équipement ou encore l'interprétation d'une ou des règles de jeu.

Article 2.5 Substitution des joueurs

a) Lorsque le jeu est en cours, pas plus de six joueurs (incluant un gardien de but) ne pourront se trouver sur la glace en même temps.

(b) Les joueurs peuvent être remplacés par des substituts au banc des joueurs en tout

temps au cours du match, à condition que le ou les joueurs quittant la glace soient au banc des joueurs [en deçà de 3,05 m (10 pi)] et hors du jeu avant que tout changement ne soit effectué.

(c) Une joueuse qui est au banc des punitions et qui doit être remplacée après l'expiration de sa punition doit se rendre, par la glace, à son banc des joueuses avant que tout changement ne soit effectué.

(d) Une équipe sera tenue de placer le nombre exact de joueurs sur la glace lorsque requis de le faire par l'arbitre. Les visiteurs devront être les premiers à placer un alignement de jeu sur la glace en tout temps. Chaque équipe a droit à un seul changement de joueur(s) durant un arrêt du jeu.

(e) Une punition mineure de banc sera imposée pour une infraction à toute section du présent article. La punition sera purgée par le joueur commettant l'infraction, tel que décrit à l'article 4.3 – Punitions mineures de banc.

(f) Si, au cours des deux dernières minutes de jeu de temps réglementaire, ou en tout temps en prolongation, une punition mineure de banc est imposée pour une substitution non réglementaire DÉLIBÉRÉE, un tir de punition sera accordé à l'équipe non fautive. La punition mineure de banc ne sera pas purgée. Se reporter à l'article 10.1 (e), Remarque, Retarder le match.

Remarque 1 : Si au cours d'une substitution, soit le joueur arrivant sur la glace ou encore le joueur la quittant joue intentionnellement la rondelle avec son bâton, ses patins ou ses mains ou met en échec ou fait tout contact physique intentionnellement avec un adversaire alors que le joueur respectivement quittant la glace ou y arrivant se trouve encore sur la glace, alors l'infraction pour « trop de joueurs sur la glace » sera signalée.

Remarque 2 : Si au cours d'une substitution, soit le joueur arrivant sur la glace ou le joueur la quittant sont frappés accidentellement par la rondelle, le jeu ne devrait pas être arrêté et aucune punition ne sera imposée.

Remarque 3 : Lorsqu'un gardien de but quitte son enceinte et se dirige vers son banc pour être remplacé par un autre joueur, il doit se trouver à moins de 3,05 m (10 pi) de son banc avant que son substitut saute sur la glace. Si la substitution se fait de façon prématurée, l'officiel arrêtera le jeu lorsque l'équipe fautive sera en possession et en contrôle de la rondelle. La mise au jeu subséquente aura lieu au point de mise au jeu au centre de la glace, à moins que l'équipe fautive n'en tire un avantage territorial, alors la mise au jeu aura lieu là où le jeu s'est arrêté conformément à l'article 10.2 (g).

(g) Lorsqu'il y a substitution d'un ou de joueurs au cours d'un arrêt du jeu, l'arbitre amorcera la procédure pour le changement de lignes dès qu'il sera sécuritaire de le faire pour la mise au jeu qui suivra. L'arbitre accordera ensuite une période de cinq secondes durant laquelle les visiteurs pourront changer de joueur(s). À la fin de cette période de cinq secondes, l'arbitre lèvera un bras pour indiquer que les visiteurs ne peuvent plus changer de joueur(s). L'arbitre laissera alors le bras levé pour indiquer que l'équipe locale dispose de cinq secondes pour la substitution de joueur(s). À la fin de la période de cinq secondes, l'arbitre baissera le bras pour indiquer que l'équipe locale ne peut plus changer de joueur(s). Si une équipe tente de substituer un ou des joueurs après la période de temps qui lui est accordée, l'arbitre renverra le ou les joueurs au banc de l'équipe. Si, au cours du même match, l'équipe récidive, l'arbitre imposera une punition mineure de banc, conformément à l'article 2.5 (e).

(h) Lors d'un changement de lignes pendant un arrêt du jeu, si une mêlée ou un attroupement survient, les joueurs qui arrivent sur la glace doivent rester à leur banc respectif jusqu'à ce que l'attroupement soit dispersé et que l'arbitre indique que le changement de lignes peut se faire. Toute omission de demeurer au banc de l'équipe pourrait entraîner l'imposition d'une punition mineure de banc.

SITUATION 1 Article 2.5 (d)

QUESTION :
Durant un arrêt du jeu, les équipes font des substitutions. L'un des officiels laisse tomber la rondelle pour reprendre le jeu. Immédiatement après la reprise, l'arbitre remarque que l'une des équipes compte trop de joueurs sur la glace. L'arbitre doit-il imposer une punition mineure?

RÉPONSE :
Non. Si l'arbitre s'aperçoit qu'il y a trop de joueurs immédiatement, il doit arrêter le jeu et corriger la situation sans imposer de punition. Cependant, si l'arbitre ne s'en rend pas compte immédiatement et que le jeu se poursuit avec trop de joueurs sur la glace, une punition mineure sera alors imposée.

SITUATION 2 Article 2.5 (f)

Un joueur qui s'apprête à sauter sur la glace participe au jeu en jouant la rondelle. Ce joueur a soit un ou les deux patins encore dans la section du banc.

DÉCISION :
Imposer une punition mineure de banc. Un joueur doit avoir les deux patins sur la glace pour pouvoir participer au jeu. Cette décision s'applique, que l'équipe ait ou non le nombre approprié de joueurs sur la glace. Dans le cas d'un joueur quittant la glace qui joue la rondelle alors qu'il a un ou les deux patins dans la section du banc, la même décision s'appliquerait.

SITUATION 3 Article 2.5 (f)

Si soit le gardien de but qui quitte la glace ou le joueur qui arrive sur la glace joue la rondelle pendant que l'autre se trouve encore sur la glace, une punition pour « trop de joueurs sur la glace » doit être imposée, peu importe que le gardien soit ou non à l'intérieur de la zone de 3 m (10 pi). Avant que l'un ou l'autre des joueurs puisse toucher à la rondelle, l'autre doit être sur le banc. Cette situation aura préséance sur la remarque 3.

SITUATION 4 Article 2.5 (b)

QUESTION :
Les gardiens de but peuvent-ils être changés en cours de jeu?

RÉPONSE :
Oui. Ces changements sont régis par les mêmes règles qui s'appliquent aux substitutions de joueurs. SITUATION 5 (a), (b) et (c) ci-dessous, se reporter à l'article 2.5 – Substitution des joueurs et à l'article 4.10 – Buts accordés.

SITUATION 5 (a), (b) et (c) ci-dessous, se reporter à l'article 2.5
Substitution des joueurs et à l'article 4.10 – Buts accordés.

SITUATION 5 – (a)

Un gardien de but a été remplacé par un attaquant supplémentaire. L'équipe adverse obtient une échappée. Le gardien de but revient sur la glace et lance son bâton en direction de la rondelle ou du porteur de la rondelle qui se trouve en zone neutre ou en zone offensive.

DÉCISION :

Accorder un but. On considère que le gardien de but avait été retiré pendant que son équipe avait un joueur supplémentaire sur la glace.

SITUATION 5 – (b)

Un gardien de but se rend à son banc afin d'être remplacé par un attaquant supplémentaire. Dès que le gardien de but est assez proche de son banc, son remplaçant saute sur la glace. L'équipe adverse prend possession et contrôle la rondelle et obtient une échappée. Un joueur ou le gardien de but (en route vers son banc) lance son bâton en direction de la rondelle ou du porteur de la rondelle qui se trouve en zone neutre ou en zone offensive.

DÉCISION :

Accorder un but. On considère que le gardien de but a quitté la glace dès que le joueur supplémentaire a sauté sur la glace même si le gardien de but se trouvait encore sur la glace à ce moment.

SITUATION 5 – (c)

Un gardien de but sort de l'enceinte de son but et se rend au banc (mais son remplaçant ne se trouve pas encore sur la glace) et un bâton est lancé en direction d'un joueur adverse en échappée en zone neutre ou en zone offensive et aucun but n'est marqué.

DÉCISION :

Accorder un tir de punition. On considère que le gardien de but se trouve toujours sur la glace. Dans un tel cas, seul un tir de punition est accordé.

SITUATION 6 Article 2.5 (f)

Lors d'une punition retardée à l'équipe « B », l'équipe « A » est en possession de la rondelle dans sa zone défensive. Le jeu est arrêté en raison de la substitution prématurée du gardien de but de l'équipe « A ».

DÉCISION :

La mise au jeu aura lieu au point de mise au jeu le plus près en zone neutre à l'extérieur de la zone défensive de l'équipe « A ».

SITUATION 7 Article 2.5 (d) et Article 2.5 (e)

Remarque 1 : Dans le passé, des problèmes ont surgi lorsqu'à la suite d'un but marqué (habituellement un but crucial), tous les joueurs de l'équipe qui a marqué le but, ou la majorité d'entre eux, ont quitté leur banc pour féliciter le marqueur. Dès que la situation se produit, informer les deux équipes que toute récidive de l'une ou l'autre équipe entraînera une punition de banc imposée à l'équipe fautive en vertu de l'article 2.5 (a).

Remarque 2 : Il est évident qu'une équipe aura le droit d'effectuer des changements complets après qu'un but ait été compté. Le but de cette décision est d'empêcher que tous les joueurs quittent le banc.

SITUATION 8 Article 2.5 (d)

Lorsqu'une équipe est incapable d'envoyer le nombre exact de joueurs sur la glace auquel elle a droit, que ce soit en raison de punitions ou de blessures, l'arbitre devra suspendre le match et faire rapport de l'incident au président.

SITUATION 9 Article 2.5 (g)

Lorsqu'une équipe tente d'effectuer un changement de joueur après son temps alloué lors d'un arrêt de jeu et que l'arbitre renvoie le joueur à son banc, alors il donne un avertissement que toute violation subséquente entraînera une punition mineure de banc. Cet avertissement ne s'applique qu'à l'équipe qui a commis l'infraction. Chaque équipe doit être avertie une fois durant le match avant de se voir imposer une punition mineure de banc.

SITUATION 10 Article 2.5 (g)

Une équipe peut envoyer ses joueurs pour une substitution à différents moments durant l'arrêt du jeu. Les défenseurs peuvent arriver en premier et les avants un peu plus tard. Cela est acceptable pourvu qu'ils respectent la procédure et les contraintes de temps. Un seul changement complet est permis pendant un arrêt de jeu donné. Si un changement est effectué et qu'un temps d'arrêt est demandé par la suite, d'autres changements peuvent être apportés. Si l'équipe locale désire exercer son droit au dernier changement, elle doit alors observer strictement la procédure

SITUATION 11 Article 2.5 (f)

QUESTION :
Qu'entend-on par « substitution non réglementaire délibérée » ?

RÉPONSE :
Une substitution non réglementaire délibérée survient quand une équipe envoie délibérément un ou des joueurs supplémentaires sur la glace, pendant que le jeu se déroule, dans le but d'obtenir un avantage, de causer un arrêt du jeu ou d'empêcher un but. Une substitution prématurée (hâtive) lors d'un changement de joueurs n'est pas une substitution non réglementaire délibérée.

Article 2.6 Joueurs blessés

(a) Lorsqu'un joueur, autre qu'un gardien de but, est blessé ou obligé de quitter la glace au cours du match, il devra être remplacé par un substitut et le jeu se continuera sans que les équipes quittent la glace.

(b) Si un gardien de but se rend au banc des joueurs en raison d'une blessure, il devra se retirer de la glace et sa place sera prise par un gardien de but substitut à qui aucune période d'échauffement ne sera permise. Cependant, cela ne s'applique que lorsqu'un gardien de but substitut est habillé. Dans les cas où un gardien de but substitut n'est pas habillé, le gardien de but blessé aura dix minutes pour récupérer. S'il est nécessaire de remplacer le gardien blessé, cinq minutes additionnelles seront accordées, pour un total de quinze minutes. Le gardien de but blessé doit demeurer hors du match jusqu'au prochain arrêt du jeu. Une punition mineure pour avoir retardé la partie sera imposée pour une infraction à cette règle.

(c) Le gardien de but substitut sera assujetti aux règles visant les gardiens de but et il aura droit de porter tout l'équipement du gardien de but. Dans les catégories pee-wee et inférieures, un joueur peut reprendre une position autre que celle de gardien de but après avoir été désigné comme gardien de but. Dans les catégories supérieures au niveau pee-wee seulement, le joueur doit demeurer comme gardien de but après avoir été désigné comme tel.

(d) Lorsqu'un gardien de but est blessé, l'arbitre pourra, à sa discrétion, permettre aux

joueurs de quitter la glace, mais ceux-ci devront être prêts à reprendre le jeu immédiatement au signal de l'arbitre.

(e) Un joueur pénalisé qui doit purger une punition en temps et qui a été blessé peut se rendre à son vestiaire, à condition d'être remplacé au banc des punitions par un substitut qui se trouvait sur la glace au moment de l'infraction. Un joueur pénalisé qui doit purger une punition autre qu'une punition en temps et qui a été blessé peut se rendre à son vestiaire sans devoir être remplacé par un substitut au banc des punitions. Pour une infraction à cet article, une punition mineure de banc sera imposée pour « joueur inadmissible ».

(f) Si un joueur blessé pénalisé revient à son banc des joueurs avant que sa punition ne soit expirée, il devra prendre place au banc des punitions ou remplacer le substitut au banc des punitions au cours du premier arrêt du jeu. S'il prend part au jeu avant l'expiration de sa punition, une punition mineure additionnelle lui sera imposée pour « joueur inadmissible ».

(g) Lorsqu'un joueur est blessé de façon telle qu'il ne peut continuer à jouer ou se rendre à son banc des joueurs, le jeu ne sera pas arrêté avant que son équipe n'ait pris possession et contrôle de la rondelle. Si son équipe est en possession de la rondelle au moment de la blessure, le jeu sera arrêté immédiatement à moins que son équipe ne soit en position de marquer un but. Dans un tel cas, l'arbitre permettra au jeu d'être complété.

Remarque 1 : Lorsqu'il y a raison de croire qu'un joueur a subi une blessure grave, tout officiel sur la glace peut arrêter le jeu immédiatement.

Remarque 2 : Lorsque le jeu a été arrêté pour un joueur blessé, à l'exclusion d'un gardien de but, le joueur blessé doit quitter la glace et ne peut y revenir avant la reprise du jeu. Si le joueur refuse de quitter la glace, il sera puni pour avoir retardé le match.

SITUATION 1 Article 2.6 (g) – (Remarque 2)

Lorsque l'arbitre arrête le jeu parce qu'il le croit nécessaire en raison d'une blessure, mais se rend compte qu'il n'y en a aucune, la règle s'applique malgré tout. L'arbitre doit faire preuve de jugement. Le joueur doit quitter la glace jusqu'à la reprise du jeu.

SITUATION 2 Article 2.6 (g) – (Remarque 2)

L'arbitre arrête le jeu en raison d'un joueur blessé. Après s'être remis, le joueur blessé marque un but peu après la reprise du jeu. Le joueur blessé n'a pas quitté la glace après l'arrêt du jeu en raison de sa blessure. L'équipe adverse fait appel à l'arbitre à propos du joueur qui a marqué le but et n'a pas quitté la glace alors qu'il aurait dû le faire.

DÉCISION :

Du fait que le joueur n'a pas quitté la glace, l'arbitre devrait juger que sa présence était non réglementaire et ainsi annuler le but et punir le joueur fautif. Annuler le but et imposer une punition mineure au joueur fautif. La règle ne s'applique toutefois que si l'infraction est signalée à l'arbitre avant la reprise du jeu qui suit le premier arrêt du jeu causé par la blessure. Tout appel fait après la prochaine mise au jeu n'est pas valable et l'arbitre ne doit prendre aucune mesure.

MOTIF :

Comme le stipule la règle, le joueur blessé responsable de l'arrêt du jeu doit quitter la glace et ne pas y retourner avant la reprise du jeu. Par conséquent, si le joueur n'a pas quitté la glace, il est réputé être un joueur inadmissible.

Remarque : Cette règle s'applique aussi à tout but marqué par l'équipe pendant que le joueur inadmissible se trouvait sur la glace. L'arbitre doit cependant s'assurer que le joueur n'ait pas quitté la glace et y soit retourné avant d'annuler le but.

SITUATION 3 Article 2.6 (c)
Une équipe ne compte qu'un seul gardien de but en uniforme et il est blessé au cours du match. On donne à un joueur de l'équipe le bâton du gardien de but, ses gants, son casque et le protecteur facial approprié pour un gardien, mais le joueur refuse de porter les jambières.

QUESTION :
Le joueur peut-il jouir de tous les privilèges d'un gardien de but bien qu'il n'en porte pas l'équipement complet?

RÉPONSE :
OUI, pourvu que le joueur porte l'équipement obligatoire de gardien de but comme spécifié dans les règles de jeu, le casque, la protection faciale appropriée et le bâton. Articles 3.3 (c), 3.5 et 3.6.

Remarque : Dans les catégories supérieures au niveau pee-wee, dès que le joueur se voit attribuer tous les privilèges d'un gardien de but, il ne peut revenir à sa position de joueur au cours de la joute. Il doit rester gardien de but même si le gardien de but de l'équipe revient participer à la joute.

SITUATION 4 Article 2.6 (g)
Comme ligne de conduite pour l'application de ce règlement, chaque fois qu'un soigneur se rend sur la glace pour soigner un joueur, ce joueur (à l'exception du gardien) doit être catalogué comme blessé et doit quitter la glace jusqu'à ce que le jeu reprenne.

SITUATION 5 Article 2.6 (g)
Lors d'un arrêt de jeu, il est évident qu'un joueur est blessé. Le jeu n'a pas été arrêté à cause de cette blessure.

QUESTION :
Est-ce que ce joueur doit quitter la glace avant que le jeu reprenne?

RÉPONSE :
Si le joueur blessé provoque un retard dans la poursuite du jeu ou si le soigneur vient sur la glace, le joueur blessé (à l'exception du gardien) doit quitter la glace jusqu'à ce que le jeu reprenne.

SITUATION 6

QUESTION :
Un joueur est en échappée en zone neutre ou en zone offensive alors que le gardien de but semble blessé. Croyant qu'il y a blessure, l'arbitre arrête le jeu. Quelle décision doit-il prendre?

RÉPONSE :
Il doit accorder un tir de punition.

SITUATION 7
Si un arbitre s'aperçoit qu'un joueur a une plaie ouverte ou du sang sur la peau ou sur son chandail, il doit l'aviser, le plus tôt possible, que la plaie doit être traitée ou que le chandail doit être changé avant que ce joueur ne puisse revenir sur la glace. Si le joueur revêt un chandail portant un numéro différent, cela doit être noté sur la feuille de match.

SECTION 3 — L'ÉQUIPEMENT

Directives pour le mesurage

1. Le mesurage de tout équipement (les bâtons des joueurs et des gardiens de but, les jambières et les gants des gardiens de but), se fera immédiatement à la demande du capitaine ou d'un capitaine adjoint d'une équipe. Aucun mesurage de quelque pièce d'équipement que ce soit ne sera effectué par l'arbitre à moins d'une demande formelle d'une équipe, selon la procédure établie.
2. Si la plainte concernant les dimensions d'un bâton ou d'une pièce d'équipement s'avère non fondée, l'équipe ayant fait la plainte se verra imposer une punition mineure de banc.
3. Un seul mesurage de tout genre sera permis au cours d'un même arrêt du jeu.
4. Tout équipement non réglementaire devra être retiré, corrigé ou ajusté sans délai inutile.
5. Lorsque le mesurage d'un bâton est demandé par une capitaine ou capitaine adjointe, celle-ci doit désigner à l'arbitre la partie précise du bâton devant être mesurée.
6. Aucun but ne sera refusé en raison de tout mesurage survenant après qu'un but est marqué.

SITUATION 1

Tous les mesurages seront effectués dans l'enceinte de l'arbitre. Une fois le mesurage d'un bâton ou de toute pièce d'équipement terminé, le résultat sera démontré, dans l'enceinte de l'arbitre, seulement au capitaine (ou capitaine adjoint) de l'équipe devant être pénalisée.

Article 3.1 Ajustement à l'équipement

(a) Une punition mineure sera imposée à tout joueur qui retarde le match pour ajuster son équipement.

(b) La responsabilité de maintenir l'équipement en bonne condition appartient au joueur. Si des ajustements sont nécessaires, le joueur devra quitter la glace et le jeu se continuera sans interruption, en utilisant un substitut.

(c) Un gardien de but ne peut retarder le match inutilement au cours d'un arrêt du jeu, pour ajuster son équipement, à moins d'en avoir reçu la permission de l'arbitre et de demeurer près de son but. Si le gardien de but se dirige à son banc des joueurs pour y ajuster son équipement, il devra se retirer du jeu et le gardien de but substitut devra prendre sa place sans période d'échauffement. Cependant, ceci ne s'applique que si un gardien de but substitut est en uniforme. Le gardien de but substitut devra demeurer dans le match jusqu'à ce que le jeu reprenne. Pour une infraction à cet article, une punition mineure pour avoir retardé le match sera imposée.

Remarque : Un gardien de but ne peut se rendre à son banc des joueurs à quelque moment que ce soit lors d'un arrêt du jeu, à moins qu'il ne soit remplacé par un joueur substitut. (Sauf pendant un temps d'arrêt conformément à la règle 10.17 (f), directive 3.)

SITUATION 1 Article 3.1 (c)

Si le gardien de but demande à se rendre à son banc, l'arbitre doit le prévenir que s'il s'y rend, il devra être remplacé par le gardien de but substitut. Cette règle s'applique tout aussi bien à la réparation d'équipement qu'aux blessures. Si le gardien de but demande une serviette pour s'essuyer le visage sous le masque, il doit rester dans son enceinte et on doit lui apporter la serviette si l'arbitre le permet.

SITUATION 2 Article 3.1 (c)

QUESTION :
Un soigneur peut-il se rendre dans l'enceinte du but pour soigner un gardien de but blessé sans que ce dernier soit tenu de quitter la glace et de se faire remplacer par le gardien de but substitut.

RÉPONSE :
Oui. Toutefois, le soigneur doit tout d'abord obtenir l'autorisation de l'arbitre avant de quitter le banc et se rendre sur la glace.

SITUATION 3 Article 3.1 (c)

QUESTION :
Un arbitre peut-il permettre à un gardien de but de se rendre au banc pour rajuster son équipement ou se remettre d'une blessure puis laisser ce gardien de but participer de nouveau au jeu bien qu'un gardien de but substitut en uniforme se trouve au banc des joueurs?

RÉPONSE :
Non.

SITUATION 4 Article 3.1 (c)

QUESTION :
Lors d'un arrêt de jeu, l'arbitre remarque que le gardien de but s'est rendu au banc des joueurs. Il avertit l'équipe qu'elle doit remplacer le gardien de but par le gardien substitut. Est-ce que l'équipe peut choisir de garder le gardien de but original devant le filet et accepter la punition mineure à la place?

RÉPONSE :
Oui.

SITUATION 5 Article 3.1 (c)

Remarque Une punition retardée est signalée contre l'équipe « A. » Le gardien de l'équipe « B » se dirige vers son banc.

DÉCISION :
1) Si la substitution du gardien de but n'a pas été complétée lorsque le jeu est arrêté, le gardien ne doit pas continuer de se diriger vers le banc des joueurs à moins qu'il ne soit en deçà de 3,05 m (10 pieds) de son banc des joueurs.
2) Lorsque la punition est signalée après le coup de sifflet, le gardien ne doit pas se diriger vers le banc des joueurs. Les officiels sont priés d'intervenir avant que le gardien n'atteigne le banc des joueurs, évitant ainsi de devoir punir le gardien de but ou de la remplacer par un gardien de but substitut.

SITUATION 6 Article 3.1 (c)

Une équipe demande que les jambières du gardien de but adverse soient mesurées par l'arbitre. Ce dernier mesure les jambières, constate qu'elles ne sont pas réglementaires et impose une punition mineure en vertu de l'article 3.5 (c).

QUESTION :

Puisqu'on permet au gardien de but de continuer de porter de telles jambières pourvu qu'elles soient ajustées conformément aux mesures correctes, ce gardien de but peut-il se rendre à son banc des joueurs pour faire le nécessaire sans se faire remplacer par un gardien de but substitut?

RÉPONSE :

Oui. Puisque l'équipe adverse a fait la demande de mesurage et que les jambières n'étaient pas réglementaires, l'arbitre ordonne, en fait, au gardien de but de faire le nécessaire. Sous une telle condition seulement, le gardien de but substitut n'est pas tenu de le remplacer pourvu que les jambières puissent être corrigées immédiatement.

SITUATION 7 Articles 3.1(a) et 3.1(c)

Lorsqu'un gardien de but se rend à son banc pendant un arrêt du jeu puis retourne à son but, une punition mineure pour avoir retardé le match doit être imposée en vertu de cette règle. Le gardien de but pénalisé a toutefois le droit de continuer de participer. Le gardien de but substitut ne sera pas tenu de le remplacer.

SITUATION 8

Une équipe peut placer une bouteille d'eau en plastique sur le dessus du filet pour le gardien de but. Il n'est pas nécessaire que la bouteille soit attachée au filet. Si le gardien de but (ou tout autre joueur) lance délibérément la bouteille sur la glace, la ou les punitions prescrites par les règles seront alors imposées

Article 3.2 Bâton brisé

(a) Un joueur ou un gardien de but sans bâton peut participer au match. Un joueur ou un gardien de but dont le bâton est brisé doit immédiatement laisser tomber les morceaux brisés sur la glace. Une punition mineure sera imposée pour une infraction à cet article.

Remarque : Lorsqu'un joueur laisse tomber la ou les portions brisées d'un bâton en la ou les dirigeant vers la bande (mais non au-delà de la bande), de façon à ne pas causer d'obstruction au jeu ou aux adversaires, aucune punition ne sera imposée.

(b) Un joueur ayant perdu ou brisé son bâton ne peut en obtenir un autre qu'à son banc des joueurs ou en acceptant un qui lui est remis de main à main par un coéquipier sur la glace. Il ne peut en prendre un qui lui est lancé sur la glace d'un endroit quelconque de la patinoire. Une punition mineure sera imposée pour une infraction à cet article.

Remarque : Un joueur, à qui on offre un bâton du banc (des joueurs ou des punitions) en le lui lançant sur la glace, et qui ne le ramasse pas, ne sera pas pénalisé. La personne ayant lancé le bâton sera pénalisée, tel que prévu par l'article 7.3 (d) - Obstruction.

(c) Un gardien de but qui brise ou perd son bâton peut utiliser un bâton de joueur qui lui est remis de main à main par un joueur, jusqu'au prochain arrêt du jeu. Dans cette situation, le bâton de joueur ne sera pas considéré comme un bâton non réglementaire. Un gardien de but ne peut continuer à jouer avec un bâton brisé d'aucune façon.

(d) Un gardien de but peut recevoir un bâton d'un coéquipier sans se rendre à son banc des joueurs, pourvu que le bâton lui soit remis de main à main. Un gardien de but recevant un bâton non réglementaire se verra imposer une punition mineure.

(e) Une gardienne de but ne peut se rendre à son banc des joueuses durant un arrêt du jeu pour y remplacer son bâton, mais doit le recevoir d'une coéquipière. Pour une infraction à cet article, une punition mineure pour avoir retardé le match sera imposée à la gardienne de but.

SITUATION 1 Article 3.2 (b)

QUESTION :
Un joueur au banc des punitions remet un bâton à un coéquipier sur la glace, dont le bâton est brisé. Quelle est la punition imposée?

RÉPONSE :
Une punition mineure est imposée au joueur qui reçoit le bâton, pour l'avoir obtenu de façon non réglementaire. Aucune punition n'est imposée au joueur au banc des punitions qui remet le bâton.

SITUATION 2 Article 3.2 (b)

Un joueur sans bâton ramasse sur la glace un bâton qu'on lui a lancé du banc des joueurs. Une punition mineure doit être imposée à ce joueur, pour avoir obtenu un bâton de façon non réglementaire. De plus si l'arbitre identifie la personne (joueur ou officiel d'équipe) qui a lancé le bâton, il doit lui imposer une punition mineure de banc et une punition d'extrême inconduite en vertu de l'article 7.3 (d) – Obstruction. Si l'arbitre n'identifie pas la personne (joueur ou officiel d'équipe) qui a lancé le bâton, il doit imposer à l'équipe fautive une punition mineure de banc en vertu de l'article 7.3 (c) – Obstruction. Si le joueur sur la glace NE RAMASSE PAS le bâton, aucune punition ne lui sera imposée. Toutefois, les dispositions précisées aux numéros 1 et 2 ci-dessus s'appli quent quand même pour avoir lancé un bâton sur la glace à partir du banc.

SITUATION 3 Article 3.2 (b)

Un joueur de l'équipe « A » qui a brisé son bâton ramasse un bâton lancé sur la glace à partir du banc de l'équipe « B » pour un joueur de l'équipe « B » qui a aussi brisé son bâton.

QUESTION :
Quelles punitions sont imposées?

RÉPONSE :
Une punition mineure est imposée au joueur de l'équipe « A » qui ramasse le bâton, pour avoir obtenu un bâton de façon non réglementaire. Une punition mineure de banc est aussi imposée à l'équipe « B » si l'arbitre ne peut identifier le joueur ou l'officiel d'équipe qui a lancé le bâton sur la glace. Si l'arbitre est en mesure de déterminer quel membre de l'équipe a commis l'infraction, il lui imposera une punition mineure de banc et une punition d'extrême inconduite.

SITUATION 4

Lorsqu'un joueur, bâton en main, tire un bâton brisé sur la glace en direction d'un joueur adverse et le frappe ou entrave son avancement, qu'il soit en possession de la rondelle ou non, le joueur responsable d'une telle infraction se verra imposer une punition mineure pour obstruction en vertu de l'article 7.3 (a) (1). Si le joueur est

blessé par le bâton brisé, imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour obstruction en vertu de l'article 7.3 (e). Une punition de match peut être imposée si l'arbitre croit qu'il y a eu blessure délibérée ou tentative de blesser.

SITUATION 5 Articles 3.2 (b) et (d)

Si un joueur sur la glace tire son bâton à un joueur ou un gardien de but qui a perdu son bâton et fait ainsi obstruction au jeu ou aux joueurs adverses, une punition mineure sera imposée à ce joueur pour obstruction en vertu de l'article 7.3 (a) (1). Si un joueur sur la glace tire le bâton au joueur ou au gardien de but qui a perdu son bâton et, ce faisant, ne commet pas d'obstruction envers le jeu ou un joueur adverse, aucune punition ne sera imposée. (Ce règlement est constant avec les lignes directrices pour un bâton renvoyé d'un coup de patin à un coéquipier, comme spécifié à l'article 9.8, situation 4). Si le joueur ou le gardien de but qui a perdu son bâton ramasse celui-ci lorsqu'il lui est tiré, ce joueur ou gardien n'écopera pas d'une punition.

SITUATION 6 Articles 3.2 (a) et (b)

Le no 6 de l'équipe «A» a perdu ou échappé son bâton. Le no 10 de l'équipe «A» remet son bâton au no 6. Après une certaine période de temps et pendant que le jeu est en cours, le no 6 rend le bâton au no 10, qui n'a pas encore obtenu un bâton, ce qui est parfaitement réglementaire. Après ce deuxième échange de bâtons, le no 6 ramasse son bâton qui se trouve sur la glace.

DÉCISION :
Aucune punition n'est imposée au no 6.

MOTIF :
Le seul joueur qui peut ramasser le bâton sur la glace et s'en servir pour participer au jeu est celui qui l'a échappé, peu importe qu'il se soit ou non servi d'un autre bâton dans l'intervalle.

SITUATION 7 Articles 3.2 (a) et (b)

QUESTION :
Y a-t-il une limite du nombre de fois qu'un bâton peut être passé d'un joueur à l'autre sur la glace lorsqu'un joueur participe au jeu sans bâton?

RÉPONSE :
Non.

SITUATION 8 Article 3.2 (c)

Un gardien de but qui brise ou perd son bâton peut se servir du bâton d'un joueur seulement jusqu'au prochain arrêt du jeu. Le bâton du joueur doit être remis au gardien de but conformément aux règles (Se reporter à l'article 3.2, situation 11). Le gardien de but est tenu d'obtenir un bâton de gardien de but au premier arrêt du jeu.

SITUATION 9 Article 3.2 (d)

QUESTION :
Un gardien de but a perdu son bâton dans le coin de la patinoire. Un joueur à la défensive peut-il le ramasser et le rapporter au gardien de but sans qu'on lui impose une punition?

RÉPONSE :
Oui, pourvu que ce joueur ne participe pas au jeu pendant qu'il transporte le bâton du gardien de but. Se reporter à l'article 3.3 (a), situation 3.

SITUATION 10 Article 3.2 (d)

Un joueur qui transporte un bâton de gardien de but à un gardien de but qui a perdu ou brisé son bâton décide de participer au jeu. Le joueur laisse tomber le bâton du gardien de but et participe au jeu.

DÉCISION :

Une punition mineure est imposée au joueur pour obstruction. Une fois que le joueur s'est engagé à transporter le bâton au gardien de but, il doit respecter son engagement. Pourvu qu'il ne participe pas au jeu, le joueur ne se verra imposer aucune punition pour avoir apporté le bâton au gardien de but, bien que le joueur puisse se trouver dans les alentours du jeu.

SITUATION 11

QUESTION :

Un gardien de but brise son bâton. Un joueur de la même équipe obtient un bâton au banc des joueurs et pendant qu'il se dirige vers le gardien de but pour lui remettre le bâton, le joueur fait glisser le bâton sur la glace, vers le gardien de but. Est-ce réglementaire?

RÉPONSE :

Non. Un gardien de but peut recevoir un nouveau bâton de gardien de but sans se rendre au banc des joueurs. Un joueur peut apporter un nouveau bâton au gardien de but. Après avoir obtenu un nouveau bâton de gardien de but du banc des joueurs, le joueur ne peut lancer ou faire glisser le bâton sur la glace, en direction du gardien de but. Il doit apporter le bâton et le remettre au gardien de but.

Un joueur qui fait glisser le bâton ou le lance au gardien de but doit se voir imposer une punition mineure en vertu de l'article 9.8 (c) – Lancer un bâton. Un tir de punition peut toutefois être accordé en vertu de l'article 9.8 (a) si le joueur lance le bâton vers la rondelle ou le porteur de la rondelle dans sa zone défensive. De plus, si le gardien de but ramasse le bâton, une punition mineure lui sera imposée en raison d'un bâton non réglementaire.

Aucune punition n'est imposée au gardien de but dans le cas ci-dessus s'il ne ramasse pas le bâton. Si le joueur entrave un joueur adverse ou la rondelle pendant qu'il transporte l'autre bâton, une punition mineure doit lui être imposée pour s'être servi d'un bâton de dimension non réglementaire en vertu de l'article 3.3 (d) – Bâtons.

Article 3.3 Les bâtons

Le but de ce règlement est de ne permettre que l'usage des bâtons réguliers. Tout changement spécial et toute déviation ou innovation nécessitent la révision et l'approbation du conseil d'administration de Hockey Canada.

(a) Tous les bâtons (incluant les bâtons de gardiens de but) peuvent être faits de bois, de fibre de verre ou d'aluminium ou de tout autre matériau approuvé par le conseil d'administration de Hockey Canada. Ils ne doivent avoir aucune projection, aucune poche, aucun filet ou autre dispositif semblable destiné à aider injustement le joueur ou le gardien de but lors d'un match de hockey.

(b) Le bâton ne dépassera pas 1,60 m (63 po) du talon au bout du manche et 31,75 cm (12 1/2 po) du talon au bout de la lame. La lame du bâton n'aura pas moins de 5,08 cm (2 po) (lorsque mesurée à moins de 1,27 cm (1/2 po) du bout de la lame) ni plus de 7,62 cm (3 po) de large.

(c) La longueur du bâton de gardien de but ne dépassera pas 1,4 m (55 po) du talon au bout du manche. La lame du bâton de gardien de but n'excédera pas 8,89 cm (3 1/2 po) et ne sera pas moins de 7,62 cm (3po) de large en aucun point sauf au talon, où elle n'excédera pas 11,43 cm (4 1/2 po) de large; la longueur de la lame du bâton n'excédera pas 39,37 cm (15 1/2 po) du talon au bout de la lame. La partie élargie du bâton de gardien de but s'élevant le long du manche à partir de la lame n'excédera pas 66,04 cm (26 po) à partir du talon et ne sera pas plus de 8,89 cm (3 1/2 po) ni moins de 7,62 cm (3 po) de large.

(d) Une punition mineure sera imposée à tout joueur, incluant un gardien de but, qui utilise un bâton non conforme aux dimensions stipulées dans cet article.

(e) Le bout du manche de tous les bâtons doit être recouvert pour protéger contre les blessures. Dans le cas de bâtons dont le manche est creux, le bout du manche doit être recouvert d'un bouchon protecteur en plus d'être recouvert pour protéger contre les blessures. Un joueur ne peut avoir qu'un seul bâton pendant qu'il participe au jeu. Une punition mineure pour joueur inadmissible sera imposée à tout joueur qui participe au jeu alors qu'il transporte plus d'un bâton.

(f) Une punition mineure et une punition d'inconduite seront imposées à toute joueuse qui, à la suite d'une demande de mesurage, brise délibérément son bâton ou refuse de le remettre pour qu'il soit mesuré.

(g) Lorsqu'un mesurage lui est demandé, l'arbitre apportera le bâton en cause à l'enceinte de l'arbitre au banc des punitions, où il procédera au mesurage requis à l'aide d'un ruban à mesurer ou d'un gabarit pour bâton.

(h) Le bâton peut être recouvert de ruban gommé de n'importe quelle couleur

SITUATION 1 Article 3.3 (b)

L'arbitre ne doit jamais mesurer le bâton d'un joueur qui se trouve au banc des punitions ou au banc des joueurs; il doit plutôt attendre que ce joueur s'avance sur la glace. Si le bâton d'un joueur sur la glace est mesuré et qu'on juge qu'il n'est pas réglementaire, une punition mineure pour « équipement non réglementaire » doit lui être imposée, qu'il ait participé ou non au jeu. L'élément important est sa présence sur la glace avec un bâton non réglementaire. Si un joueur auquel on est sur le point de faire une demande de mesurage du bâton se rend à son banc et lance ou dépose son bâton au banc ou encore y reste avant qu'on lui demande officiellement de soumettre son bâton, mais que l'arbitre ou le juge de lignes ne perd pas le bâton de vue, ce dernier pourra toujours être mesuré. Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée au joueur avant qu'on lui ait officiellement demandé de soumettre son bâton.

Remarque : L'arbitre ne doit mesurer qu'un bâton ou qu'une pièce d'équipement par arrêt du jeu. Ceci ne signifie pas un mesurage par équipe, mais bien un mesurage par arrêt du jeu. Il n'existe aucune limite liée au mesurage de la courbure de la lame d'un bâton en vigueur (se reporter aussi à l'article 3.7, situation 1).

SITUATION 2 Article 3.3 (a)

Tout joueur qui rapporte un bâton au gardien de but, en plus d'apporter son propre bâton, et participe au jeu en jouant la rondelle ou en faisant obstruction à un adver-

saire, se verra imposer une punition mineure pour « joueur inadmissible ». Se reporter aussi à l'article 3.2 (d), situations 9, 10 et 11.

SITUATION 3 Article 3.3 (a)

QUESTION :
Est-ce qu'un joueur sur la glace peut transporter deux bâtons de joueurs afin de pouvoir en donner un à un coéquipier qui a perdu ou brisé le sien?

RÉPONSE :
Non. Une punition mineure sera imposée, que le joueur s'implique ou non dans le jeu.La punition sera imposée au joueur qui transporte les deux bâtons. Se reporter à l'article 3.2 (b).

SITUATION 4 Article 3.3 (d)

Une gardienne de but perd son bâton et une coéquipière lui remet le sien. Dans l'intervalle, la coéquipière ramasse le bâton de la gardienne de but et participe au jeu avec ce bâton.

DÉCISION :

Imposer une punition mineure à la joueuse pour un « bâton non réglementaire ». Aucune punition n'est imposée à la gardienne de but, conformément à l'article 3.2 (c).

SITUATION 5 Article 3.3 (h)

Cela signifie que n'importe quelle couleur ou combinaison de couleurs peut être utilisée.

SITUATION 6 Article 3.3 (a)

Veuillez noter que Hockey Canada a approuvé l'utilisation du bâton « UB Offset » pour les joueurs et du bâton avec une « courbure Curtis » pour les gardiens.

Article 3.4 Les patins

(a) Les patins de hockey seront d'un modèle approuvé par le Conseil d'administration de Hockey Canada. Un joueur ou gardien de but ne peut participer au match s'il n'est pas chaussé de patins.

(b) L'usage de patins de vitesse, de patinage artistique ou de tout genre de patins pouvant causer une blessure est prohibé.

(c) Un joueur ou officiel, autre qu'un gardien de but, ne peut utiliser des patins de gardiens de but.

Article 3.5 L'équipement de gardien de but

(a) À l'exception des patins et du bâton, tout l'équipement du gardien de but doit être fabriqué dans le seul but de lui protéger la tête et le corps et ne doit inclure aucun vêtement ou accessoire pouvant lui apporter une aide indue dans sa fonction de gardien de but. Les protecteurs abdominaux descendant sur les cuisses à l'extérieur de la culotte sont défendus.

Remarque 1 : Le rembourrage protecteur attaché à l'arrière, ou formant partie du gant bloqueur du gardien de but ne mesurera pas plus de 20,3 cm (8 po) de large ni plus de 38,1 cm (15 po) de long. Tout mesurage excédant 20,3 cm (8 po) à n'importe quel point sur la pleine longueur de la région du poignet ou plus de 38,1 cm (15 po) à n'importe point sur la longueur rend le gant bloqueur non réglementaire.

Remarque 2 : La base de la mitaine du gardien de but sera limitée à un maximum de 20,32 cm (8 po) de large, incluant toute addition faite à la mitaine. La distance du talon de la mitaine le long du panier et suivant le contour de la mitaine jusqu'au haut du piège en « T » ne doit pas excéder 46 cm (18 po). Le talon est réputé être le point où la verticale droite du poignet rejoint le gant. Tout mesurage excédant 20,32 cm (8 po) à n'importe quel point sur la pleine longueur de la région du poignet rend la mitaine non réglementaire. La circonférence maximale d'une mitaine réglementaire de gardien de but ne peut excéder 114,3 cm (45 po) (se reporter à l'illustration présentée à l'annexe B). Le réseau de lacets ou tout autre matériau joignant le pouce à l'index de la mitaine du gardien de but ou toute cage ou poche formée par ce matériau, ne doit pas contenir plus de matériaux que le minimum requis pour combler l'espace entre le pouce et l'index lorsqu'ils sont complètement étendus et écartés. Toute autre poche ou tout dispositif ajouté à la mitaine par le fabricant ou qui que ce soit d'autre ne sont pas acceptables et rendent la mitaine non réglementaire.

Remarque 3 : Les attaches et les coutures sur les bords des deux gants du gardien de but ne doivent pas être prises en considération lors du mesurage de la longueur ou de la largeur de ces gants.

Remarque 4 : Lorsque le mesurage d'un gant de gardien de but est demandé, l'équipe demanderesse devra spécifier quel gant doit être mesuré et si c'est la longueur ou la largeur du gant qui doit être mesurée.

(b) Les jambières de gardien de but, n'excéderont pas 27,94 cm (11 po) de large et 96,52 cm (38 po) de haut lorsque portées par le gardien de but et ne pourront être modifiées de quelque manière que ce soit. La longueur minimale de la bottine de la jambière ne pourra être moins de 17,78 cm (7 po). La bottine est la partie inférieure de la jambière qui repose sur le dessus du patin. La gorge de la bottine de la jambière du gardien de but doit être d'apparence plate ou concave.

Remarque : Le « bloc-rondelle » (pièce de plastique fixée au bout de la jambière ayant pour but d'arrêter les rondelles) est réputé être une pièce d'équipement non réglementaire.

(c) Une punition mineure sera imposée à un gardien de but utilisant ou portant une pièce d'équipement non réglementaire.

(d) Aux fins d'identification et à la demande de l'arbitre, un gardien de but devra enlever son protecteur facial. Un gardien de but refusant d'accéder à cette demande se verra imposer une punition d'inconduite grossière.

Plastron et protège-bras

1. Aucune arête n'est permise sur les rebords avant ou les côtés du plastron, à l'intérieur ou à l'extérieur des bras ou sur les épaules.
2. Il est permis d'ajouter des épaisseurs au coude pour améliorer la protection, mais pas pour accroître la surface de blocage. Ces épaisseurs, tant sur le devant que sur les côtés, pour protéger la pointe du coude, ne doivent pas excéder 17,78 cm (7 po).
3. Les protecteurs de l'articulation de l'épaule doivent mouler le contour de l'épaule sans devenir une projection ou un prolongement au-delà ou au-dessus de l'épaule. Ce rembourrage moulé ne peut être plus de 2,54 cm (1 po) d'épaisseur au-delà de l'arête supérieure et de l'articulation de l'épaule.

4. De chaque côté, les protecteurs des clavicules ne doivent pas dépasser 17,78 cm (7 po) de largeur. Leur épaisseur maximale doit être de 2,54 cm (1 po). Cette protection ne doit pas être plus longue ou plus haute que l'épaule ou l'articulation de l'épaule et elle ne peut se prolonger au-delà de l'aisselle. Il est interdit d'insérer quoi que ce soit entre le protecteur de la clavicule et le plastron qui soulèverait le protecteur de la clavicule.
5. Si, lorsque le gardien de but est en position accroupie normale, l'équipement protecteur des épaules ou des articulations des épaules est poussé au-dessus du contour de l'épaule, le plastron sera réputé être non réglementaire.

SITUATION 1 Article 3.5 (b) (c)

Si, au cours de la joute, il devient nécessaire de mesurer les jambières d'un gardien de but, un tel mesurage doit être fait par l'arbitre dans l'enceinte de l'arbitre. Les deux jambières doivent être mesurées. Le mesurage peut être fait à n'importe quel endroit sur la jambière, dans le sens de la largeur. Le mesurage est effectué pendant que le gardien de but porte les jambières et ce dernier pourra frapper chacune de ses jambières à quatre reprises pour les aligner. Le mesurage doit être effectué pendant que le gardien de but est debout et les jambières ne doivent toucher à aucun objet fixe. Le mesurage est effectué en plaçant un ruban à mesurer à angles droits du côté extérieur de chaque jambière en son point le plus large. Le mesurage peut être effectué à n'importe quel endroit sur la longueur de la jambière du gardien de but.

SITUATION 2

Lorsque les jambières d'un gardien de but ont été mesurées, que l'arbitre les a jugées non réglementaires et que, de ce fait, une punition a été imposée au gardien de but, ce gardien de but doit :

1. changer de jambières ou

2. attacher avec du ruban ou autre les jambières de sorte qu'elles soient conformes au règlement. Si un gardien de but continue d'utiliser des jambières non réglementaires sans les modifier d'aucune façon, il se verra imposer une autre punition mineure si l'équipe adverse fait une nouvelle demande de mesurage et si, en fait, le nouveau mesurage prouve que les jambières sont encore non réglementaires. Si, après cette deuxième punition, le gardien de but refuse de changer ou de modifier les jambières à la demande de l'arbitre, il se verra imposer une punition d'inconduite grossière.

SITUATION 3 Article 3.5 (a)

Remarque 1 : Gant bloqueur des gardiens de but

Remarque 2 : Mitaine des gardiens de but Le mesurage du gant bloqueur ou de la mitaine du gardien de but sera effectué par l'arbitre dans l'enceinte qui lui est réservée. Ni le biais ni les coutures sur les bords ne doivent être inclus dans le mesurage de la longueur ou de la largeur. La demande de mesurage doit être précise et indiquer si elle vise la largeur ou la longueur. N'oubliez pas qu'un seul mesurage est permis par arrêt de jeu. Le gant bloqueur est mesuré lorsqu'il est retiré et le mesurage tiendra compte de la distance de la courbure. Le mesurage se fera en ligne droite, d'un bord au bord opposé, à angles droits. Le mesurage peut être effectué en tout point entre les deux bords; il doit inclure le point le plus large et suivre toute courbure du gant bloqueur. La mitaine est mesurée lorsque retirée. La mitaine peut conserver la forme qu'elle a prise lorsque portée par le gardien et elle ne peut être aplatie. Le mesurage

de la longueur ne tiendra pas compte de la profondeur du tissage ou de la pochette; il se fera en ligne droite, du bord inférieur au bord supérieur, à angles droits, traçant ainsi une ligne du point le plus éloigné de la mitaine à partir de la base du gant. Le mesurage de la largeur se fait à angles droits au bord opposé dans la région du poignet seulement.

Remarque : Se reporter à l'annexe « B » – Gants et jambières du gardien.

Article 3.6 L'équipement protecteur

(a) Tout équipement protecteur, à l'exception des gants, des casques de hockey et des jambières de gardiens de but, doit être porté entièrement sous l'uniforme. Les pièces de cuir posées sur l'extérieur du chandail de même que les gants sans paume sont prohibés. Après un avertissement de l'arbitre, une punition mineure pour équipement non réglementaire sera imposée à tout joueur contrevenant à nouveau à cet article.

(b) Pendant qu'ils sont sur la glace, y compris pendant les échauffements d'avant-match, tous les joueurs, incluant les gardiens de but, doivent porter un casque de hockey certifié CSA, auquel un protecteur facial, également certifié CSA, doit être fixé solidement. Le casque et le protecteur facial ne doivent être modifiés sous aucun prétexte. Toute modification d'un casque ou d'un protecteur facial certifiés CSA annule automatiquement la certification. La mentonnière du casque protecteur sera attachée solidement sous le menton. Les courroies du protecteur facial, lorsque celui-ci comporte de telles courroies, seront également attachées solidement au casque protecteur. Pour toute infraction à cette règle durant les échauffements d'avant match, l'arbitre rédigera un rapport de l'infraction, à l'intention du président, sur la feuille de match officielle. Les joueurs qui achètent de nouveaux protecteurs faciaux doivent suivre ces directives :

Remarque 1 : Les modèles B1, B2, 2, D1, D2 et 3 sont différents des modèles A, B et C uniquement au niveau des exigences de l'enfilage, selon la clause 4.3.3 de la norme CSA. Les joueurs enlèveront leur casque pendant l'interprétation des hymnes nationaux.

Remarque 2 : Le port d'un protecteur facial ou d'une visière certifiés CSA, par les joueurs enregistrés auprès d'équipes de niveau senior (recommandé, mais non obligatoire pour le hockey masculin récréatif adulte) et junior est obligatoire. Dans toutes les catégories du hockey féminin, le port d'un protecteur facial certifié CSA est obligatoire.

Remarque 3 : Les gardiens de but de toutes les catégories doivent porter un casque protecteur certifié CSA, auquel un protecteur facial certifié CSA doit être solidement attaché. Le casque et le protecteur facial ne doivent pas être modifiés d'aucune façon.

Remarque 4 : Tous les joueurs au banc des joueurs ou des punitions, doivent porter leur casque et protecteur facial certifiés solidement attachés. Tout gardien de but au banc doit au moins porter, de façon appropriée, le même équipement protecteur pour la tête que les joueurs. Toute infraction à cet article entraînera immédiatement un avertissement à l'équipe fautive. La deuxième offense et toute offense subséquente par la même équipe entraînera une punition mineure à l'équipe fautive.

CATÉGORIE	DESCRIPTION	TYPE	COULEUR DU COLLANT CSA
Protecteurs faciaux complets	Joueurs de plus de 10 ans (autres que les gardiens de but)	B1 ou 1	Blanc
		A*	Vert
	Joueurs de 10 ans et moins (autres que les gardiens de but)	B2 ou 2	Orange
		B*	Rouge
	Gardiens de but de tous les âges	D1, D2 ou D3	Bleu
		C*	Mauve
Protecteurs oculaires (visières)	Joueurs d'âge junior majeur ou plus âgés (autres que les gardiens de but)	C ou 4	Jaune

(c) Si un joueur perd son casque protecteur lorsque le jeu est en cours, il peut replacer le casque protecteur (solidement attaché), ou se rendre à son banc des joueurs pour être remplacé. Si ce joueur participe au jeu de n'importe quelle façon sans son casque protecteur, le jeu sera immédiatement arrêté et le joueur se verra imposer une punition mineure. La punition sera imposée pour avoir participé au jeu sans l'équipement protecteur approprié, et inscrit sur la feuille de match officielle comme « joueur inadmissible ». Lorsqu'un gardien de but perd son casque protecteur ou son protecteur facial, le jeu doit être immédiatement arrêté. Si le gardien de but enlève délibérément son casque ou son protecteur facial, il écopera d'une punition mineure pour « avoir retardé le match ». Si ce geste délibéré (posé par un joueur ou un gardien de but) survient pendant qu'un adversaire est en échappée en zone neutre ou en zone offensive, ou encore survient pendant les deux dernières minutes de jeu de temps réglementaire, ou en tout temps en prolongation, un tir de punition sera accordé à l'équipe non fautive. Si un joueur enlève délibérément son casque pour se battre ou provoquer un adversaire à se battre, il écopera d'une punition d'inconduite grossière. Tout joueur qui retire son casque ou détache sa mentonnière avant ou pendant une bataille se verra imposer une punition d'inconduite grossière.

Si un joueur retire son casque et détache sa mentonnière pour se battre et que le joueur adverse ne le fait pas, le premier se verra imposer une punition mineure supplémentaire de deux minutes en plus de la punition d'inconduite grossière.

Si le joueur retire le casque ou détache sa mentonnière de son adversaire avant ou pendant une bataille, une punition d'inconduite grossière lui sera imposée.

(d) Lorsqu'un joueur porte un casque et/ou un protecteur facial de façon incorrecte pendant le jeu, l'équipe doit recevoir un avertissement et toute infraction subséquente par la même équipe aura comme conséquence une punition d'inconduite au joueur fautif.

(e) S'il est porté à l'attention de l'arbitre qu'un protecteur facial ou un casque protecteur pourrait possiblement ne pas être certifié CSA, ou encore si l'arbitre observe lui-même qu'un protecteur facial ou un casque protecteur n'est peut-être pas certifié, et qu'en effet cette pièce d'équipement s'avère non certifiée, l'arbitre imposera une punition mineure au joueur fautif et en même temps ordonnera que cette pièce d'équipement non réglementaire soit retirée du jeu.

Remarque 1 : L'arbitre est autorisé à signaler cette infraction sans qu'un membre ou officiel de l'équipe adverse la porte à son attention, par l'entremise du capitaine.

Remarque 2 : Le Manuel des cas de l'arbitre contient la marche à suivre détaillée dans le cas d'un joueur devant purger une punition pour un casque protecteur ou un protecteur facial non certifié.

(f) Le port d'un protège-cou certifié par le BNQ est obligatoire pour les joueurs enregistrés au hockey mineur et féminin. Si un joueur ne porte pas de protège-cou ou le porte incorrectement en tout temps pendant qu'il est sur la glace, l'équipe recevra un avertissement et toute infraction subséquente par la même équipe entraînera l'imposition d'une punition d'inconduite. Les arbitres sont priés de transmettre cet avertissement directement à l'entraîneur.

(g) Pour les catégories du hockey qui permettent le port d'une demi-visière, le port d'un protecteur buccal est obligatoire (recommandé, mais optionnel au hockey senior). Tout joueur qui omet de porter un protecteur buccal en tout temps pendant qu'il est sur la glace pendant un match verra son équipe recevoir un avertissement et toute infraction subséquente par la même équipe entraînera l'imposition d'une punition d'inconduite. Les arbitres sont priés de transmettre cet avertissement directement à l'entraîneur.

ÉCLAIRCISSEMENTS

1. Si un joueur détache sa mentonnière dans le but de provoquer un adversaire, ce joueur se verra imposer une punition d'inconduite (article 9.2(e)).
2. Si un joueur détache sa propre mentonnière pour quelque raison que ce soit, incluant l'intention de provoquer un adversaire à se battre et ce joueur perd son casque durant la bataille, le joueur se verra imposer une punition d'inconduite grossière. Aucune punition d'inconduite ne serait nécessaire dans ce cas.
3. Si un des deux joueurs enlève son casque ou détache les courroies de la mentonnière avant la bataille mais où le ou les casques sont enlevés durant la bataille, une de ces 3 situations est possible.
    a) Si l'arbitre détermine que les casques ont été enlevés accidentellement durant la bataille, aucune punition (article 3.6(c)) ne doit être imposée.
    b) Si l'arbitre détermine que le joueur a délibérément arraché le casque de son adversaire durant la bataille, l'arbitre devra imposer une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour avoir agrippé le casque de son adversaire (article 6.1(d)).
    c) Si le joueur agrippe le casque de l'adversaire (ou son protecteur facial) et l'utilise pour prendre avantage, pour lui infliger une correction et/ou une blessure, l'arbitre devra imposer une punition de match (article 6.1 (d)).
4. Si les joueurs se détachent mutuellement la mentonnière ou s'enlèvent mutuellement leur casque avant le début de la bataille pour contourner cette règle, l'arbitre devra imposer une punition d'inconduite grossière à chaque joueur (en vertu de l'article 4.7 (b) - Tourner le match en dérision) en plus de toute autre punition devant être imposée.

SITUATION 1 Article 3.6 (c)

Si un joueur perd son casque, son protecteur facial ou son protège-cou ou que sa mentonnière se détache pendant le jeu, il a deux (2) choix. Il peut :
1. replacer son casque, son protecteur facial, son protège-cou ou sa mentonnière et bien l'attacher avant de continuer de jouer ou
2. se rendre au banc des joueurs et être remplacé conformément aux règles. Si le

joueur participe au jeu sans son casque protecteur, son protecteur facial ou son protège-cou approuvé par le BNQ ou sans sa mentonnière, le jeu doit être arrêté immédiatement, peu importe quelle équipe est en possession de la rondelle et le joueur fautif se verra imposer une punition mineure pour « joueur inadmissible ».

Remarque : IL NE S'AGIT PAS D'UNE PUNITION RETARDÉE

SITUATION 2 Article 3.6 (b)

Si, pendant le cours normal d'une joute, un joueur est mis en échec ou frappé de telle sorte que les courroies de côté de son protecteur facial sont défaites, mais que la mentonnière demeure bien en place, il n'est pas nécessaire d'imposer une punition. Le joueur devrait être averti à l'arrêt de jeu suivant.

MOTIF :
Il peut ne pas être évident pour le joueur que les courroies de côté sont défaites, ce qui explique pourquoi aucune punition n'est imposée. Cependant, si la mentonnière est aussi défaite ou si le protecteur facial se déplace d'une manière qui devrait attirer l'attention du joueur, alors une punition mineure est imposée.

SITUATION 3 Article 3.6 (b)

Lorsque la mentonnière d'un joueur est mal attachée ou que la visière est portée de façon incorrecte, l'arbitre ou le juge de lignes doit retirer le ou les joueurs de la glace avant que le jeu reprenne. Seuls ces joueurs pourront être remplacés. Cette même procédure s'applique aux autres situations visant l'équipement protecteur ou l'équipement dangereux. (Exemple : manches du chandail retroussées, coudières exposées.)

Remarque : Port correct de la visière : la visière doit descendre de façon à couvrir les yeux et la partie inférieure du nez vue de face et de côté.

SITUATION 4 Article 3.6 (c)

Un joueur perd son casque protecteur et, en raison d'une blessure apparente, il est incapable de remettre son casque ou de se rendre au banc des joueurs.

DÉCISION :
Arrêter le jeu immédiatement, peu importe quelle équipe est en possession de la rondelle. Aucune punition n'est imposée au joueur en vertu de cette règle. Cette règle a préséance sur l'article 2.6 (g), Joueurs blessés, en vertu duquel le jeu peut se poursuivre. Le joueur blessé serait toutefois tenu de quitter la glace et ne pourrait y revenir avant la reprise du jeu. Si le joueur était en échappée en zone neutre ou en zone offensive, l'arbitre suivrait la même procédure et accorderait un tir de punition au joueur privé d'une occasion de marquer.

Remarque : Cette interprétation s'applique également aux protecteurs faciaux et aux protège-cous.

SITUATION 5 Article 3.6 (c)

Un joueur est en échappée en zone neutre ou en zone offensive et un joueur de l'équipe adverse perd son casque protecteur lorsqu'il tente de le mettre en échec. À ce moment, l'arbitre doit laisser le jeu se poursuivre et surveiller le joueur à la défensive. Si le joueur sans casque protecteur remet son casque (solidement attaché) ou se rend à son banc, l'arbitre doit laisser le jeu se poursuivre. Si le joueur sans casque protecteur se lève et poursuit le joueur en échappée, l'arbitre doit immédiatement arrêter le jeu et accorder un tir de punition, conformément à l'article 7.4 (c) – Faire

trébucher. Si le gardien de but a été retiré afin d'avoir un attaquant supplémentaire, l'arbitre doit accorder un but, conformément à l'article 4.10 (a) (3) – Buts accordés. Dans les deux cas, l'infraction serait considérée comme une « entrave par-derrière ».

Remarque : Cette interprétation s'applique également aux protecteurs faciaux et aux protège-cous

SITUATION 6 Articles 3.6 (c) et 4.9 (c)

Un joueur est en échappée en zone neutre ou en zone offensive et un joueur de l'équipe adverse enlève délibérément son casque protecteur dans l'espoir d'arrêter le jeu.

DÉCISION :
L'arbitre doit accorder un tir de punition au joueur privé de l'occasion de marquer. Cette interprétation s'applique également aux protecteurs faciaux et aux protège-cous

SITUATION 7

Un gardien de but enlève intentionnellement son casque et/ou son protecteur facial durant un tir de punition.

DÉCISION : Accorder le but.

SITUATION 8 Article 3.6 (a)

En ce qui concerne les gants sans paume, l'objet de la règle est d'interdire l'usage de gants dont la paume a été intentionnellement enlevée ou coupée pour permettre de se servir de la main nue. Lorsque les gants sont simplement usés et troués, on peut continuer de les utiliser à moins que, selon l'arbitre, la grandeur des trous est telle que le joueur peut en profiter pour tenir un adversaire de ses mains nues.

SITUATION 9 Article 3.6 (a)

Lorsqu'un capitaine demande à l'arbitre de vérifier ou d'attester la validité du casque protecteur ou du protecteur facial d'un joueur adverse et que cette pièce de l'équipement s'avère certifiée, aucune punition ne doit être imposée à l'équipe qui a fait la demande. La vérification d'un casque protecteur ou d'un protecteur facial n'est pas considérée comme étant un mesurage.

SITUATION 10 Article 3.6 (e) – (Remarque 2)

Lorsqu'une punition mineure est imposée à un joueur pour avoir porté un casque protecteur, un protecteur facial ou un protège-cou non certifié, ce joueur ne pourra se rendre au banc des punitions avant d'avoir obtenu un casque protecteur, un protecteur facial ou un protège-cou certifié, le cas échéant. Par conséquent, un remplaçant (c'est-à-dire, un joueur sur la glace au moment où l'infraction a été commise) doit immédiatement remplacer le joueur pénalisé au banc des punitions. Si le joueur pénalisé réussit à obtenir un casque protecteur, un protecteur facial ou un protège-cou certifié (le cas échéant) sans retarder le match d'aucune façon, il peut purger sa punition. Sinon, un autre joueur doit le remplacer au banc des punitions. La procédure sera donc semblable à celle expliquée à l'article 2.6 (e) et (f) – Joueurs blessés. Si le joueur pénalisé obtient un casque protecteur, un protecteur facial ou un protège-cou certifié avant l'expiration de sa punition, il doit remplacer le joueur qui le remplace au banc des punitions au prochain arrêt du jeu. Si ce joueur pénalisé prend toutefois part au jeu avant l'expiration de sa punition, il se verra imposer une punition mineure additionnelle pour «joueur inadmissible».

SITUATION 11 Article 3.6 (e)

Lorsqu'un joueur est tenu de porter un casque protecteur, un protecteur facial et un protège-cou certifiés et qu'au moins deux s'avèrent non certifiés, une seule punition mineure est imposée pendant le même arrêt du jeu.

SITUATION 12 Article 3.6 (e)

Si un joueur, après s'être vu imposer une punition mineure en vertu de l'article 3.6 (e), pour avoir porté un casque protecteur, un protecteur facial ou un protège-cou non certifié, refuse de changer la pièce d'équipement non réglementaire, l'arbitre doit imposer une punition d'inconduite grossière.

SITUATION 13 Article 3.6 (e) et article 3.6 (e) (Remarque 1)

Avant le début d'une joute, l'arbitre peut, à n'importe quel moment signaler à une équipe le port ou l'utilisation d'une pièce d'équipement dangereuse et exiger que l'équipe fasse le nécessaire ou remplace la pièce avant la première mise au jeu. Par exemple, un arbitre s'aperçoit qu'un joueur ou un gardien de but porte un casque protecteur ou un protecteur facial non certifié pendant l'échauffement d'avant-match. L'arbitre peut alors, sans imposer de punition, signaler au joueur ou à l'équipe qu'une telle pièce d'équipement n'est pas permise. Il peut le faire sans imposer de punition uniquement avant le début du match.

SITUATION 14 Article 3.6 (b) (Remarque 1)

Si le nom d'un joueur figure sur la feuille de match officielle comme joueur affilié (JA) et l'arbitre s'aperçoit qu'il ne porte pas un protecteur facial certifié et un protège-cou certifié par le BNQ, il doit se renseigner auprès d'un officiel de l'équipe, si possible, afin de savoir de quelle division vient le joueur. S'il vient d'une équipe de hockey mineur, il doit porter un protecteur facial certifié CSA et un protège-cou certifié par le BNQ. Aucune punition ne doit être imposée si l'arbitre découvre cette irrégularité avant le début du match. Si le match est commencé, une punition mineure pour équipement non réglementaire doit être imposée. Si, après avoir demandé au joueur de se conformer aux règles de jeu, le joueur refuse de porter un protecteur facial certifié CSA et un protège-cou certifié par le BNQ, il se verra imposer une punition d'inconduite grossière. Le correctif doit être approuvé avant la reprise du jeu. Quoi qu'il en soit, l'arbitre doit faire un rapport lorsqu'un joueur affilié (tel qu'identifié sur la feuille de match officielle) ne porte pas un protecteur facial certifié CSA et un protège-cou approuvé par le BNQ. L'arbitre doit aussi faire de même lorsque l'équipe lui a signalé que le ou les joueurs en question ne sont pas affiliés à une équipe de hockey mineur.

SITUATION 15 Article 3.6 (b) (Remarque 4)

Il est acceptable qu'un joueur qui est sur le banc des joueurs lève son masque pour boire de l'eau ou qu'il enlève son casque pour nettoyer la visière ou le réparer. Il doit être remis en place aussi tôt que possible.

SITUATION 16 Article 3.6 (b) (Remarque 4)

Aux endroits où la patinoire est munie d'un banc de punitions protégé par des baies vitrées, il est acceptable que les joueurs enlèvent leur casque et/ou masque.

SITUATION 17

L'Association canadienne de la normalisation (ACNOR) a établi des standards précis pour les casques de hockey et les protecteurs faciaux au Canada. Tous les casques et protecteurs faciaux utilisés au sein de Hockey Canada doivent afficher le logo CSA.

SITUATION 18

Le Bureau de normalisation du Québec (BNQ) a établi les standards précis pour le protège-cou au Canada. Tous les protège-cous utilisés au hockey mineur et féminin au sein de Hockey Canada doivent afficher, bien en vue, la certification BNQ.

SITUATION 19

Hockey Canada exige que tous les joueurs et tous les gardiens de but portent des casques certifiés CSA par le fabricant. Il est de la responsabilité de l'utilisateur de l'équipement de s'assurer que la certification CSA est maintenue durant toute la période d'utilisation du casque. Hockey Canada recommande que l'utilisateur, avant d'appliquer quoi que ce soit au casque, y compris des collants, se reporte aux directives du fabricant du casque et à celles du fabricant des collants afin de s'assurer que le type d'adhésif utilisé ne nuira pas à la certification CSA et à la garantie du fabricant. Il relève exclusivement de l'utilisateur de s'assurer qu'il n'applique ni adhésif ni aucune autre matière pouvant affecter l'intégrité du casque et, au bout du compte, annuler la certification CSA et la garantie du fabricant. Les officiels ne doivent PAS prendre une décision concernant l'application de collants sur les casques et de son impact sur la certification CSA.

SITUATION 20 Article 3.6 (b) et (f)

Un but est réussi par l'équipe « A » et l'arbitre remarque ou l'équipe « B » attire l'attention de l'arbitre sur le fait que le joueur de l'équipe « A » qui a réussi le but ne porte pas un casque ou un protecteur facial certifié CSA (et un protecteur de cou au hockey mineur ou féminin) ou que la mentonnière est détachée.

RÈGLEMENT :
Le but est accordé et la punition appropriée est imposée au joueur concerné de l'équipe « A ».

SITUATION 21 Article 3.6 (b) et (f)

Quand un joueur porte le protège-cou d'une manière non sécuritaire ou clairement à l'encontre des directives, l'équipe doit recevoir un avertissement et toute infraction subséquente par la même équipe sera pénalisée immédiatement selon l'article 3.6 (f). Les arbitres sont incités à transmettre cet avertissement directement à l'entraîneur.

SITUATION 22 Article 3.6 (f)

Les gardiens de but du hockey mineur ou féminin qui portent un ajout au masque ou au casque protecteur conçu pour protéger le cou doivent quand même porter un protège-cou approuvé par le BNQ.

SITUATION 23 Article 3.6 (g)

Lorsqu'un joueur porte un protecteur buccal de façon négligente ou clairement à l'encontre des directives, l'équipe recevra un avertissement et toute infraction subséquente par la même équipe sera punie en vertu de l'article 3.6 (g). Les arbitres sont incités à transmettre cet avertissement à l'entraîneur.

SITUATION 24

Les gardiens de but de toutes les catégories du hockey sont tenus de porter un casque de hockey certifié CSA auquel un protecteur facial certifié CSA et aucunement modifié est solidement fixé. Lorsque le gardien de but porte une combinaison protecteur facial et casque, le casque doit recouvrir complètement la tête. Lorsque l'arbitre juge qu'un masque/casque du genre n'est pas sécuritaire, il peut exiger que le gardien de but le change.

Article 3.7 Équipement dangereux

(a) L'usage de jambières, protecteurs et bâtons pouvant causer une blessure à un joueur est prohibé.

(b) Aucun joueur ne peut porter un chandail ou une culotte modifiés ou altérés pour profiter d'une situation ou compromettre la sécurité.

(c) Tout protège-coude qui n'est pas recouvert de caoutchouc mousse ou d'un autre matériau similaire d'au moins 1,27 cm (1/2 po) d'épaisseur sera réputé être de l'équipement dangereux.

(d) L'usage d'un supplément d'oxygène est interdit.

(e) Toute infraction à cette règle entraînera un avertissement à l'équipe. Toute infraction subséquente de la part d'un joueur de cette même équipe entraînera une punition mineure au joueur fautif.

Remarque : L'arbitre a l'autorité de refuser la participation de tout joueur qui porte ou se sert d'équipement qu'il considère dangereux pour les joueurs ou les officiels.

SITUATION 1 Articles 3.7 (a) (e)

Lorsqu'un joueur utilise un bâton sur lequel est placée une grosse quantité de ruban gommé enroulé à partir de l'extrémité supérieure du manche de façon à ce que, lorsqu'il se sert de ce bâton, une bonne partie du haut du manche dépasse son gant, un tel bâton sera considéré comme étant dangereux bien que ce joueur ne se sert aucunement de cette partie du bâton.

Remarque : L'arbitre a le droit de retirer du jeu tout bâton qu'il juge dangereux en raison de sa courbure sans qu'une punition soit imposée.

SITUATION 2 Article 3.7 (a)

Un but est marqué et l'officiel ou l'équipe adverse se rend compte que le joueur qui a marqué le but porte des patins de gardien de but.

QUESTION :
Le but est-il accordé?

RÉPONSE :
Oui, le but est accordé. L'arbitre doit toutefois signaler à ce joueur que s'il revient sur la glace avec ces patins, il se verra imposer une punition mineure en vertu de l'article 3.7 (e).

L'interprétation est identique si le joueur fautif a obtenu une aide sur le but. Se reporter à l'article 3.4 (c).

SITUATION 3 Article 3.7 (e)

Lorsqu'une punition mineure est imposée à un joueur en vertu de cette règle pour s'être servi d'équipement dangereux, cela signifie que le joueur est revenu sur la glace après avoir été déjà averti par l'arbitre, tel que prévu par les règles de jeu. Si le joueur revient au jeu encore une fois après avoir servi sa punition (pour s'être servi ou avoir porté de l'équipement dangereux) et utilise encore le même équipement, il se verra imposer une punition mineure en vertu de la présente règle ainsi qu'une punition d'inconduite grossière (pour avoir tourné le «match en dérision»), tel que stipulé à l'article 4.7 (b).

Article 3.8 La rondelle

La rondelle sera faite de caoutchouc vulcanisé ou autre matériau approuvé. Elle aura une épaisseur de 2,54 cm (1 po), un diamètre de 7,62 cm (3 po), ne pèsera pas moins de 156 g (5 1/2 on) ni plus de 170 g (6 on) et sera noire. Pour tous les matchs joués sous la compétence de Hockey Canada, il est recommandé d'utiliser la rondelle officielle de Hockey Canada, sauf pour les niveaux novice et inférieurs, où la rondelle aura une épaisseur de 2,54 cm (1 po), un diamètre de 7,62 cm (3 po), ne pèsera pas moins de 113,4 g (4 on) et sera clairement identifiée.

SECTION 4 – LES SORTES DE PUNITIONS

Veuillez vous reporter au tableau des choix de punitions présenté à l'annexe D, à la fin de ce livre, pour un résumé de cette section.

Article 4.1 Les punitions

(a) Les punitions seront déterminées en temps de jeu réel et sont divisées comme suit :

1. Punitions mineures
2. Punitions mineures de banc
3. Punitions majeures
4. Punitions d'inconduite
5. Expulsion du match (voir glossaire)
6. Punitions d'extrême inconduite
7. Punitions d'inconduite grossière
8. Punitions de match
9. Tirs de punition

(b) Tout joueur ou officiel d'équipe peut se voir imposer une punition en tout temps avant, pendant ou après un match, lorsqu'une infraction est commise sur la glace ou à l'extérieur de celle-ci avant l'entrée au vestiaire. L'arbitre doit communiquer au président, sur la feuille de match officielle, toute altercation ayant lieu à l'extérieur de la glace. Tout joueur écopant d'une punition durant la période d'échauffement d'avant-match verra automatiquement son nom placé sur la feuille de match officielle et sera compté comme l'un des joueurs admissibles, tel que stipulé aux articles 2.2 (a) et (b) - Joueurs en uniforme.

Remarque 1 : Le maximum de 5 joueurs par équipe pouvant écoper de punitions d'extrême inconduite (tel que prévu à l'article 9.5 (c) - Remarque 1 - Quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions) s'applique également à la période d'échauffement d'avant-match.

Remarque 2 : Tout contact inutile entre des joueurs adverses après le sifflet entraînera l'imposition de punitions, tel que prévu aux règles de jeu.

(c) Lorsque les règles de jeu spécifient que le gérant ou l'entraîneur doit désigner un joueur pour purger une punition et que le gérant ou l'entraîneur refuse de le faire, l'arbitre désignera n'importe quel joueur de l'équipe fautive pour purger la punition.

(d) Lorsque des punitions sont imposées à des joueurs des deux équipes en même temps, les joueurs visiteurs pénalisés prendront place au banc des punitions les premiers, à l'endroit désigné pour les visiteurs. Lorsqu'il n'y a pas d'endroit précis désigné, ils prendront place au banc de façon à être les plus éloignés de la porte.

(e) Lorsqu'un joueur se voit imposer une punition mineure et une punition majeure en même temps, la punition majeure sera purgée en premier lieu. Le même principe sera appliqué lorsqu'un joueur se voit imposer une punition mineure et une punition de match en même temps. La punition de cinq minutes relative à la punition de match doit être purgée en premier lieu. Se reporter à l'article 4.12 (e).

SITUATION 1 Article 4.1 (c)

Dans tous les cas où l'entraîneur ou le gérant doit désigner un joueur pour purger une punition, le joueur désigné doit avoir été sur la glace au moment de l'infraction (ceci doit être interprété comme « sur la glace lorsque le jeu a été arrêté »).

SITUATION 2 Article 4.1 (b)

Des punitions sont imposées aux joueurs pour des infractions commises pendant l'échauffement d'avant-match.

QUESTION :
Les joueurs pénalisés dans ce cas peuvent-ils être inscrits sur la feuille de match officielle et compter parmi les joueurs en uniforme d'une équipe bien que cette feuille n'ait pas encore été remplie par les entraîneurs de l'une ou des deux équipes?

RÉPONSE :
Oui. Tout joueur pénalisé pendant l'échauffement préalable à la joute doit être inscrit sur la feuille de match officielle et compter parmi les joueurs qu'une équipe a le droit d'aligner.

SITUATION 3 Article 4.1 (b)

Lorsqu'une infraction aux règles se produit avant ou après le match et que l'arbitre, un juge de lignes ou l'officiel remplaçant désigné voit l'infraction se produire, les punitions prévues par les règles seront imposées. Lorsqu'une infraction aux règles se produit après que les joueurs et les officiels d'équipe sont retournés à leurs vestiaires, après une joute, et que l'arbitre, un juge de lignes ou l'officiel remplaçant désigné voit l'infraction se produire, un rapport sera fait au président à cet égard.

SITUATION 4

Un incident se produit à l'extérieur de la patinoire et aucun officiel sur la glace ou officiel remplaçant désigné ne voit ce qui se produit. Toutefois, l'incident est signalé à l'arbitre. Quelles mesures doit-il prendre?

DÉCISION :
Aucune punition ne peut être imposée du fait que l'arbitre, le juge de lignes et l'officiel remplaçant désigné n'ont pas vu l'incident se produire. Si l'incident est signalé à l'arbitre par un officiel de la ligue, un officiel d'équipe ou un officiel hors glace, l'arbitre devra communiquer l'information au président, immédiatement après la joute. Si l'incident a été signalé à l'arbitre par toute autre personne (p. ex. un spectateur ou un journaliste), il ne doit prendre aucune mesure.

Article 4.2 Les punitions mineures

(a) Une « punition mineure », signifie que tout joueur, sauf un gardien de but, doit quitter la glace pour deux minutes en temps de jeu réel sans qu'un substitut puisse le remplacer.

(b) Si, alors qu'une équipe est en désavantage numérique en raison d'une ou plusieurs punitions mineures ou mineures de banc, l'équipe adverse marque un but, la première de ces punitions se terminera automatiquement.

Remarque : Des punitions mineures coïncidentes aux deux équipes ne placent ni l'une ni l'autre des équipes en désavantage numérique. Lorsqu'un but est marqué lors d'un tir de punition contre une équipe qui est en désavantage numérique en raison d'une punition mineure ou d'une punition mineure de banc, aucun joueur de l'équipe en désavantage numérique ne retournera sur la glace à cause du but marqué.

(c) Si un but est marqué contre une équipe en désavantage numérique en raison d'une ou plusieurs punitions mineures, le joueur qui purge la première punition mineure retournera sur la glace. Si un joueur se voit imposer une double punition mineure, la première de ses punitions se terminera.

(d) Au cours d'un même arrêt du jeu, lorsque des punitions mineures coïncidentes ou des mineures coïncidentes de même durée sont imposées à des joueurs de chaque équipe, des substitutions immédiates seront permises pour ces punitions et de telles punitions n'entreront pas en vigueur dans l'application de la règle des punitions retardées. Tout écart dans le temps des punitions ou dans le temps total des punitions sera purgé par un ou plusieurs joueurs sur la glace au moment de l'infraction. À moins d'avoir été expulsés du match, les joueurs se voyant imposer de telles punitions devront prendre place au banc des punitions et y rester jusqu'au premier arrêt du jeu suivant l'expiration de leurs punitions respectives. Lorsqu'il y a au moins une punition majeure ou de match imposée à chaque équipe lors d'un même arrêt du jeu, la règle des punitions majeures ou de match coïncidentes aura préséance sur la règle des punitions mineures coïncidentes.

(e) Une punition d'expulsion du match sera infligée à tout joueur cumulant un total d'au moins trois punitions pour des infractions avec le bâton pendant le même match. Pour l'application de cet article, seules les infractions pour bâton élevé, double-échec, avoir donné un coup de bâton, darder et avoir donné un six-pouces sont réputées être des infractions avec le bâton. Les joueurs punis en vertu de cet article devront se retirer à leur vestiaire pour le reste du match.

SITUATION 1 Article 4.2 (b)

Lorsqu'un but est marqué et que des punitions sont purgées, l'arbitre doit se poser les questions suivantes : L'équipe contre laquelle le but est marqué est-elle en désavantage numérique? Purge-t-elle une punition mineure?

MESURE :
Si l'arbitre a répondu OUI aux deux questions précédentes, alors la punition mineure pour laquelle il reste le moins de temps à purger prendra fin. La seule exception serait si le but a été réussi lors d'un tir de punition. Dans ce cas, aucun joueur ne revient au jeu.

Remarque : Des punitions coïncidentes ne sont pas des punitions « de temps ». Elles n'entraînent pas un désavantage numérique et ne prennent jamais fin lorsqu'un but est compté.

SITUATION 2 Article 4.2 (d)

Lorsque la règle des punitions coïncidentes est appliquée et qu'il existe une différence dans le total des punitions, les punitions causant cette différence seront purgées en premier lieu de la façon normale et seront prises en considération aux fins de l'application des articles 4.2 (b) – Punitions mineures et 4.12 – Punitions retardées. Toute différence de temps ou différence dans le total de temps des punitions devra être purgée par un ou des joueurs sur la glace au moment de l'infraction. En vertu de cette règle, vous pourrez annuler autant de punitions que possible – seule la différence de temps devra être purgée.

i) Annuler toujours le plus de punitions possible.

ii) Annuler des punitions de sorte que l'équipe soit en désavantage numérique d'un

seul joueur.

iii) Annuler les punitions de manière à éviter de priver son équipe d'un autre joueur sur la glace.

iv) Annuler les punitions en utilisant l'ordre dans lequel l'arbitre les a signalées.

Les exemples suivants viennent illustrer les directives susmentionnées. Dans tous les exemples, les punitions ont toutes été imposées pendant le même arrêt du jeu.

i) A6 —2 B11 —2
Substitution immédiate — Alignement complet

ii) A6 —2 B11 —2
A7 —2 B14 —2
Substitution immédiate — Alignement complet

iii) A6 —2 B11 —2 + 2
A7 —2
Substitution immédiate — Alignement complet

iv) A6 —2 B11 —2
A7 —2
L'équipe A jouera à court d'un joueur. A7 purgera la punition de temps de 2 minutes. La punition à A6 est annulée en vertu de l'ordre dans lequel les punitions ont été imposées.

v) A6 —2 B11 —2
A7 —2 B14 —2 + 2
L'équipe B jouera à court d'un joueur pendant 2 minutes. B11 doit purger la punition de temps pour éviter qu'un autre joueur soit retiré de la glace.

vi) A6 —2 B11 —2 + 2
L'équipe B jouera à court d'un joueur pendant 2 minutes. Un autre joueur qui était sur la glace doit purger la punition de temps.

vii) A6 —2 B11 —2 + 2
B14 —2
L'équipe B reprendra le jeu à court d'un joueur pendant 4 minutes. B11 purgera les punitions de temps afin que l'équipe B ne soit à court que d'un joueur.

SITUATION 3 (Article 4.2 (b) (d)

A7 —2 B8 —2 4:00
A8 —2 3:30
B marque un but à 3:00
A8 retourne sur la glace à 3:00. Les punitions coïncidentes imposées A7 et B8 ne placent pas l'équipe en désavantage numérique.

SITUATION 4 Article 4.2 (b)

B3 —2 5:00
A8 —2 4:30
A9 —2 4:00
B marque un but à 3:50
A8 retourne sur la glace à 3:50. L'équipe A joue en désavantage numérique. La première des punitions de temps prend fin.

SITUATION 5 Article 4.2 (b)

B3 —2 5:00
A8 —2 4:30
A9 —5 + E.I. 4:00
B marque un but à 3:30
A8 retourne sur la glace. L'équipe A joue en désavantage numérique et purge une punition mineure.

SITUATION 6 Article 4.2 (b)

A7 —5 + E.I. 6:30
A8 —2 6:15
B marque un but à 6:10

QUESTION :
La punition mineure prend-elle fin en raison d'un but marqué?

RÉPONSE :
Oui. A8 retourne sur la glace

SITUATION 7 Article 4.2 (b)

A8 —2 + 2 4:00
A9 —2 3:30
B marque un but à 3:00
La première punition imposée à A8 prend fin. Personne ne revient au jeu.

SITUATION 8 Article 4.2 (b)

A8 —2 + 2 4:00
A9 —2 4:00
B marque un but à 3:00
La première punition imposée à A8 est terminée. Personne ne revient au jeu. L'ordre d'imposition des punitions est le facteur critique.

SITUATION 9 Article 4.2 (b)

A9 —2 4:00
A8 —2 + 2 4:00
B marque un but à 3:00
A9 revient au jeu. L'ordre d'imposition des punitions est le facteur critique.

SITUATION 10 Article 4.2 (b)

A8 —2 + 2 5:00
A9 —2 4:30
B marque un but à 2:50

DÉCISION :
A9 retourne sur la glace. La 2e punition A8 a débuté à 3:00.

SITUATION 11 Article 4.2 (b)

A6 —5 + E.I. 4:00
A9 —2 3:30
B11 —2 3:00
B marque un but à 2:30
A9 retourne sur la glace. L'équipe A joue en désavantage numérique et purge une punition mineure.

SITUATION 12 Article 4.2 (d)

A8 - 2 B15 - 2 3:00
A9 - 2 3:00
Les trois punitions ont été imposées et l'équipe « A » devra jouer en désavantage numérique d'un joueur en raison de la punition supplémentaire mineure imposée à A9. Juste avant la reprise du jeu, une punition mineure a été imposée à B24, ce qui entraîne la situation suivante :
A8 - 2 B15 - 2 3:00
A9 - 2 B24 - 2 3:00

QUESTION :
Les deux équipes jouent-elles avec leur alignement complet?

RÉPONSE :
Oui. Substitution immédiate pour tous les joueurs.

SITUATION 13 Article 4.2 (d)

A8 —5 + E.I. + 2 B9 —2 3:00
La règle des punitions mineures coïncidentes s'applique. Un joueur qui était sur la glace purgera la punition de temps de 5 minutes imposée à A8.

SITUATION 14 Article 4.2 (d)

A8 —2 B3 —2 4:00
A9 —5 + E.I. 3:30
B marque un but à 3:00
Aucun joueur ne retourne sur la glace. La seule punition qui sera purgée par l'équipe « A » est la punition majeure imposée à A9.

SITUATION 15 Article 4.2 (d)

A6 —2 B14 2 +2 5:00
B16 —5 + E.I. 5:00
A marque un but à 4:30
En vertu de la règle des punitions coïncidentes, un joueur qui était sur la glace doit purger la punition de temps de 2 minutes imposée à B14. Ce joueur reviendra sur la glace lorsque le but est marqué à 4 :30. B14 commencera maintenant à purger sa punition coïncidente et reviendra au jeu au premier arrêt de jeu survenant après 2 :30.

SITUATION 16 Article 4.2 (d)

A6 —2 B14 —2 5:00
B16 —5+E.I.+2 5:00
A compte un but à 4:15

Aucun joueur ne retourne sur la glace. Un joueur qui était sur la glace purge la punition majeure et la punition mineure à B16.

SITUATION 17 Article 4.2 (d)

A6 —2 B14 —2 10:00
B16 —5+E.I.+2 10:00
A compte un but à 4:45

Le joueur qui était sur la glace et qui purgeait la punition mineure à B16 retourne sur la glace. A6 et B14 retournent sur la glace à 4:45 (ou au premier arrêt du jeu survenant à ou après 8:00).

SITUATION 18 Article 4.2 (d)

A6 —2 B7 —2 1:30

Dans cette situation, à la fin d'une période où les joueurs ne sont pas admissibles à retourner sur la glace avant la fin de la période, on accepte d'envoyer les joueurs à leurs vestiaires respectifs afin d'éviter toute confrontation à la fin de la période. On s'attend à ce que l'arbitre prenne la situation en main. (Cette procédure n'est recommandée que dans les situations où il y a une sécurité adéquate et un contrôle pour les joueurs).

SITUATION 19

A7 —2 + 10 + E.I. B8 —2 5:00

Substitution immédiate. L'équipe « A » n'a pas besoin d'envoyer un remplaçant au banc des punitions pour A7.

SITUATION 20

À 6:00, A3 écope d'une double punition mineure (2 +2). À 5:00, B7 compte un but. Mais avant que le jeu reprenne B8 se voit imposer une punition mineure.

QUESTION :

Est-ce que les punitions mineures de A3 et B8 sont considérées comme coïncidentes ou est-ce que le jeu doit se poursuivre à 4 contre 4 tout en affichant le temps des punitions au tableau indicateur?

RÉPONSE :

Les punitions devront être imposées sur le même arrêt de jeu afin d'être considérées coïncidentes. Donc, les équipes devraient évoluer 4 contre 4 pour 2 minutes (tout en affichant le temps des punitions au tableau indicateur).

SITUATION 21 Article 4.2 (e)

Un joueur doit avoir commis trois infractions ou plus avec son bâton et non avoir écopé de trois punitions ou plus.

EXEMPLE A :

Un joueur se voit imposer une punition mineure pour bâton élevé, une punition mineure pour avoir donné un coup de bâton et une punition mineure pour avoir accroché avec le bout du manche du bâton.

DÉCISION :

L'expulsion du match ne s'applique pas.

EXEMPLE B :

Un joueur se voit imposer une punition mineure pour bâton élevé et une double punition mineure pour avoir dardé.

DÉCISION :

L'expulsion du match ne s'applique pas. Le joueur a écopé de trois punitions mineures, mais il n'a commis que deux infractions de bâton.

EXEMPLE C :

Un joueur a écopé de deux punitions pour infraction de bâton. Ce joueur commet une troisième infraction de bâton évidente et l'arbitre signale une punition retardée. L'équipe non fautive marque un but pour annuler la punition.

DÉCISION :

L'expulsion du match ne s'applique pas puisque la punition n'a pas été imposée.

EXEMPLE D :

Un joueur a écopé de deux punitions pour infraction de bâton. Ce joueur commet une troisième infraction de bâton évidente et l'arbitre signale une punition retardée. L'équipe fautive est déjà à court d'un joueur et purge une punition mineure. L'équipe non fautive marque un but pendant le délai de l'imposition de la punition pour infraction de bâton.

DÉCISION :

Le but annule la punition déjà purgée et la punition pour infraction de bâton est imposée ainsi que l'expulsion du match.

EXEMPLE E :

Un joueur a écopé de deux punitions pour infraction de bâton. Ce joueur commet une troisième infraction de bâton évidente qui exige une double punition mineure et que l'arbitre signale à retardement. L'équipe non fautive marque un but après cette troisième infraction.

DÉCISION :

La première des punitions de la double punition mineure est annulée par le but. La deuxième punition est imposée et la punition d'expulsion du match s'applique.

Article 4.3 Les punitions mineures de banc

(a) Une « punition mineure de banc » exige que l'équipe à qui elle est imposée joue à court d'un joueur pour deux minutes de jeu.

(b) Lorsque les règles de jeu exigent l'imposition d'une punition mineure de banc et que le joueur responsable de l'infraction (y compris les joueurs au banc des punitions) est identifié par l'arbitre, ce joueur devra purger la punition. Cependant, si le joueur n'est pas identifié, le gérant ou l'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désignera un des joueurs de son équipe sur la glace au moment de l'infraction pour purger la punition.

SITUATION 1

Lorsqu'une équipe écope d'une punition mineure de banc, cette punition doit être purgée par un joueur qui était sur la glace. Après cela et durant le même arrêt du jeu, l'équipe écope d'une autre punition mineure de banc. Un second joueur qui se trouvait sur la glace doit purger cette deuxième punition mineure de banc.

Article 4.4 Les punitions majeures

(a) Tout joueur, gardien de but ou officiel d'équipe se voyant imposer une punition majeure se verra imposer une punition d'extrême inconduite, devra se rendre à son vestiaire pour le reste du match et fera l'objet d'un rapport au président qui décidera des mesures à prendre. Le gérant ou l'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du

capitaine sur la glace, désignera un joueur de l'équipe sur la glace au moment de l'infraction pour purger la punition.

(b) Lorsque des punitions majeures ou de match coïncidentes ou des punitions coïncidentes de durée égale comprenant une punition majeure ou de match sont imposées contre des joueurs de chaque équipe lors d'un même arrêt du jeu, des substitutions immédiates seront permises pour ces punitions et de telles punitions n'entreront pas en ligne de compte dans l'application de la règle des punitions retardées. Lorsque les joueurs punis sont autorisés à rester dans le match, ils prendront place au banc des punitions et ne pourront le quitter avant le premier arrêt du jeu suivant l'expiration de leurs punitions respectives.

Lorsque la règle des punitions majeures ou de match coïncidentes est appliquée et qu'il existe une différence dans le total des punitions, les punitions causant cette différence seront purgées en premier lieu de la façon normale et seront prises en considération pour l'application des articles 4.2 (b). – Les punitions mineures, et 4.12 – Les punitions retardées. Toute différence de temps ou différence dans le total des punitions devra être purgée par un ou des joueurs sur la glace au moment de l'infraction.

SITUATION 1 Article 4.4 (b)

Lorsque des punitions majeures et de match s'annulent, les directives suivantes devront être respectées. Celles-ci devront être utilisées dans l'ordre que voici :

i) Annuler toujours le plus de punitions possible.

ii) Annuler des punitions de sorte que l'équipe soit en désavantage numérique d'un seul joueur.

iii) Annuler les punitions de manière à éviter de retirer un autre joueur sur la glace.

iv) Annuler les punitions en utilisant l'ordre dans lequel l'arbitre les a signalées.

Pour que cette règle s'applique, il doit y avoir au moins une punition majeure ou de match imposée à chacune des équipes. Les exemples suivants viennent illustrer les directives susmentionnées. Dans tous les exemples, les punitions ont toutes été imposées pendant le même arrêt du jeu.

i) A6 — PUNITION DE MATCH (5) B12 — 5 + E.I.
Substitution immédiate – Alignement complet

ii) A6 — 5 + E.I.+5 + E.I. B12 — 5 + E.I.
B11 — 5 + E.I.
Substitution immédiate – Alignement complet

iii) A6 — 5 + E.I. B12 — 5 + E.I.
A7 — 5 + E.I.
L'équipe A reprendra le jeu en désavantage numérique. Un joueur qui était sur la glace doit purger la punition de temps de A7. La punition à A6 est annulée en vertu de l'ordre dans lequel les punitions ont été imposées.

iv) A6 — 5 + E.I. + 5 + E.I. B12 — 5+ E.I.
L'équipe A jouera en désavantage numérique d'un joueur pendant 5 minutes. L'équipe A doit retirer un joueur qui était sur la glace pour purger la punition de temps.

v) A6 — 5 + E.I. + 2 B7 — 5 + E.I. +2
Substitution immédiate – Alignement complet

vi) A6 — 5+ E.I. + 2 B7 — 5 + E.I.
B8 — 2
Substitution immédiate – Alignement complet

vii) A6 — 5 + E.I. + 2 B8 — 2 + 2
A7 — 5 + E.I. + 2 B9 — 5 + E.I.+ 5 + E.I.
Substitution immédiate – Alignement complet

SITUATION 2 Article 4.4 (b)

A3 — 2 B7 — 2
A4 — 2 B8 — 5 + E.I.
A6 — 5 + E.I.
L'équipe A reprendra le jeu à court d'un joueur pendant 2 minutes. A4 purgera la punition de temps, selon l'ordre dans lequel les punitions ont été imposées.

SITUATION 3 Article 4.4 (b)

A3 - 5 + E.I. + 2 B7 - 2
A4 - 5 + E.I. + 2 + 2 B8 - 5 + E.I. + 2
A6 - 5 + E.I. B9 - 5 + E.I. 5 + E.I. + 2
Substitution immédiate - Alignement complet

SITUATION 4 Article 4.4 (b)

Un joueur touché par l'application de la règle des punitions coïncidentes peut se rendre à son vestiaire sans être remplacé au banc des punitions. Il s'agit de la même règle que lorsqu'un joueur doit purger une inconduite, une extrême inconduite, une inconduite grossière ou une expulsion. Le seul moment où un substitut serait requis au banc des punitions serait lorsqu'une équipe doit jouer à court d'un joueur sur la glace pour une durée précise et qu'un joueur doit purger cette punition de temps.

SITUATION 5 Article 4.4 (b)

Un joueur touché par l'application de la règle des punitions coïncidentes doit purger la durée totale de temps qui lui a été imposé, sauf si un but est marqué contre son équipe, ce qui annule en partie une punition mineure.

Exemple :
A9 – 5 + E.I. + 2 B14 – 5 + E.I. 8:40
B marque un but à 8 :25
La règle des punitions coïncidentes s'applique et une substitution immédiate est permise pour B14. L'équipe A est obligée d'envoyer un joueur qui était sur la glace au banc des punitions pour purger la punition de temps imposée à A9. Le temps de la punition mineure débute à 8:40. En raison du but marqué par l'équipe B à 8:25, la punition de temps qui était purgée prend fin.

SITUATION 6 Article 4.4 (b)

A6 - 5 + E.I. + 2 B11 - 5 + E.I.
A7 - 5 + E.I.
L'équipe A jouera à court d'un joueur pendant 7 minutes. La punition à A7 s'annulera avec la punition à B11 de sorte que l'équipe A ne sera à court que d'un joueur.

SITUATION 7 Article 4.4 (b)

A 6 — 2 + 2 B11 — 5 + E.I. + 2
A7 — 5 + E.I. + 2 B12 — 5 + E.I. + 5 + E.I.
A8 — 5 + E.I.

L'équipe A et l'équipe B reprendront chacune le jeu à court d'un joueur. A6 purgera la punition de temps de 4 minutes. L'équipe B devra retirer un joueur de la glace pour purger la punition de temps de 5 minutes imposée à B12.

SITUATION 8 Article 4.4 (b)

A6 — 5 + E.I. + 2
A7 — 5 + E.I.
A8 — 5 + E.I.
B11 — 5 + E.I. + 5 + E.I + 2 + 2
B12 — 5 + E.I.+ 5 + E.I.

L'équipe B commencera à court d'un joueur. L'équipe B devra retirer un joueur de la glace pour purger la punition de temps de 7 minutes imposée à B11. La punition majeure doit être purgée en premier.

SITUATION 9 Article 4.4 (b)

A6 — 2
A7 — 5 + E.I. + 2
A8 — 5 + E.I.
B11 — 5 + E.I. + 5 + E.I.
B12 — 5 + E.I.

L'équipe A commencera à court de deux joueurs. A6 purgera la punition de temps de 2 minutes. Un autre joueur qui était sur la glace purgera la punition de temps de 2 minutes imposée à A7. L'équipe B commencera à court d'un joueur et un joueur qui était sur la glace purgera la punition de temps de 5 minutes imposée à B12.

SITUATION 10 Article 4.4 (b)

A3 — 5 + E.I. + 2
A6 — 5 + E.I. + 2 + 2
A9 — 5 + E.I.
B7 — 2
B8 — 2
B11 — 5 + E.I. + 2
B12 — 5 + E.I.+ 5 + E.I. + 2

L'équipe B reprendra le jeu à court d'un joueur. Les punitions mineures imposées à B11 et B12 sont annulées pour éviter de retirer un autre joueur de la glace. B8 purge la punition de temps. La punition imposée à B7 est annulée en raison de l'ordre selon lequel les punitions ont été imposées.

SITUATION 11 Article 4.4 (b)

A3 — 5 + E.I. + 2
A4 — 5 + E.I. + 2 + 2
B7 — 5 + E.I. + 2
B8 — 5 + E.I. + 5 + E.I.

Les deux équipes reprendront le jeu à court d'un joueur. L'équipe A devra retirer un joueur de la glace pour purger la punition de temps de 4 minutes imposée à A4. L'équipe B devra retirer un joueur de la glace pour purger la punition de temps de 5 minutes imposée à B8.

SITUATION 12 Article 4.4 (b)

A6 se voit imposer une punition majeure de 5 minutes et une punition d'extrême inconduite automatique pour bâton élevé. Par la suite, il se voit imposer une punition majeure de 5 minutes pour s'être battu avec B12.

DÉCISION :
A6 – 5 minutes plus une punition d'extrême inconduite automatique pour bâton élevé + 5 minutes et une punition d'extrême inconduite automatique pour s'être battu. B12 – 5 minutes et une punition d'extrême inconduite automatique pour s'être battu. En plus de toutes les autres punitions devant être imposées.

Remarque : A6 ne se voit pas imposer une 3e punition d'extrême inconduite pour avoir écopé de deux punitions majeures lors d'un même match.

SITUATION 13

L'arbitre a imposé une punition mineure à un joueur, et cette punition est annoncée comme étant une punition mineure. L'arbitre s'aperçoit que le joueur pénalisé aurait dû se voir imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite puisqu'il a blessé l'adversaire.

QUESTION :
L'arbitre devrait-il changer la punition mineure à une punition majeure et une punition d'extrême inconduite ?

RÉPONSE :
Oui.

Article 4.5 Les punitions d'inconduite

(a) Un joueur, autre qu'un gardien de but, qui se voit imposer une « punition d'inconduite » sera expulsé de la glace pour une période de dix minutes de temps de jeu réel. Un substitut pour le joueur pénalisé sera permis immédiatement. Un joueur purgeant une punition d'inconduite devra demeurer au banc des punitions jusqu'au premier arrêt du jeu suivant l'expiration de sa punition. Lorsqu'un joueur écope d'une punition mineure et d'une punition d'inconduite ou d'une punition majeure et d'une punition d'inconduite en même temps, l'équipe pénalisée enverra immédiatement un substitut au banc des punitions afin de purger la punition mineure ou majeure. La punition d'inconduite commencera lorsque la punition mineure ou majeure aura pris fin.

(b) L'arbitre responsable devra faire rapport au président lorsqu'un joueur se voit imposer une punition d'inconduite à moins de dix minutes de la fin du match.

(c) Tout joueur se voyant imposer une deuxième punition d'inconduite au cours d'un même match se verra automatiquement imposer une punition d'extrême inconduite.

SITUATION 1

Un joueur de l'équipe « A » purge une punition mineure de banc au banc des punitions. Pendant qu'il purge sa punition, il se voit aussi imposer une punition d'inconduite. Que doit faire l'arbitre?

DÉCISION :
L'équipe « A » doit envoyer un autre joueur au banc des punitions pour finir de purger la punition mineure. Le joueur fautif de l'équipe « A » doit rester au banc des punitions pendant 10 minutes, en plus des deux minutes pour la punition mineure, à moins qu'un but ne soit marqué, ce qui permettrait de réduire la durée de cette punition mineure.

SITUATION 2

QUESTION :
Lorsqu'une équipe se voit imposer une punition d'inconduite (retardée), mais que l'équipe adverse compte un but avant l'arrêt du jeu,

(a) la punition d'inconduite est-elle toujours imposée ?

(b) l'arbitre soulève-t-il le bras pour signaler la punition retardée?

RÉPONSE :
Oui à (a) et à (b).

SITUATION 3

Lorsqu'un joueur refuse de remettre son bâton ou le brise intentionnellement lorsqu'un mesurage est demandé, une punition mineure et une punition d'inconduite seront imposées.

Article 4.6 Les punitions d'expulsion du match et d'extrême inconduite

(a) Un joueur écopant d'une « expulsion du match » selon l'article 4.2 (e) - Punitions mineures, devra se retirer à son vestiaire pour le reste du match.

(b) Un joueur ou un officiel d'équipe se voyant imposer une punition d'extrême inconduite devra se retirer à son vestiaire pour le reste du match et fera l'objet d'un rapport au président qui pourra imposer d'autres mesures disciplinaires. Un substitut pour le joueur pénalisé sera permis immédiatement. Un total de dix minutes sera inscrit à la fiche du joueur se voyant imposer une punition d'expulsion du match.

(c) Tout joueur ou officiel d'équipe qui se voit imposer une punition d'extrême inconduite pendant les dix dernières minutes du temps de jeu réglementaire, en tout temps en prolongation ou à la fin du match et avant que le joueur ou officiel d'équipe ne pénètre dans son vestiaire, sera automatiquement suspendu pour au moins la partie de la saison régulière ou des séries éliminatoires suivante, ou pour sept jours.

SITUATION 1 Article 4.6 (a)

Il faut noter qu'une expulsion du match n'est pas l'équivalent d'une extrême inconduite. Un joueur de hockey mineur qui écope d'une expulsion du match dans les 10 dernières minutes de jeu n'est pas automatiquement suspendu pour la partie de saison régulière ou éliminatoire suivante.

Article 4.7 Les punitions d'inconduite grossière

(a) Tout joueur ou officiel d'équipe qui se voit imposer une punition d'inconduite grossière devra se retirer à son vestiaire pour le reste du match et fera l'objet d'un rapport au président qui pourra imposer d'autres mesures disciplinaires. Un substitut pour le joueur pénalisé sera permis immédiatement. Un total de dix minutes sera inscrit à la fiche du joueur se voyant imposer une punition d'inconduite grossière.

(b) Une punition d'inconduite grossière sera imposée à tout joueur ou officiel d'équipe se comporte de façon à tourner le match en dérision.

(c) Tout joueur ou officiel d'équipe qui se voit imposer une punition d'inconduite grossière pendant les dix dernières minutes du temps de jeu réglementaire ou en tout temps en prolongation ou à la fin du match et avant que le joueur ou officiel d'équipe ne pénètre dans son vestiaire, sera automatiquement suspendu pour au moins la partie de la saison régulière ou des séries éliminatoires suivantes, ou pour sept jours.

SITUATION 1 Article 4.7 (b)

Lorsqu'un arbitre est persuadé qu'un joueur ou un officiel d'équipe a consommé des boissons alcoolisées avant la joute, ou participe sous l'effet de la boisson, il doit demander à ce joueur ou cet officiel d'équipe de quitter volontairement la partie. Cependant, si un autre incident survient, exigeant des punitions devant faire l'objet d'un rapport écrit, la consommation possible d'alcool doit être mentionnée dans le rapport.

SITUATION 2 Article 4.7 (b)

Lorsqu'un joueur sur la glace ou au banc se bat avec un officiel d'équipe ou un spectateur, le joueur se verra imposer une punition d'inconduite grossière pour avoir tourné le match en dérision. Se reporter à l'article 6.1, situations 3, 4, et 5, et l'article 6.7, situation 6.

SITUATION 3 Article 4.7 (b)

Lorsqu'un joueur ou un officiel d'équipe pulvérise de l'eau contenue dans une bouteille sur un officiel ou un officiel hors glace, ou en direction d'eux, l'arbitre doit imposer une punition mineure de banc. Si le joueur ou le responsable de l'équipe peut être identifié, une punition inconduite grossière doit aussi être imposée.

Article 4.8 Les punitions de match

(a) Tout joueur ou officiel d'équipe écopant d'une punition de match devra immédiatement se retirer à son vestiaire pour le reste du match et ne pourra participer à aucun autre match jusqu'à ce que le président ait pris une décision dans son cas.

(b) Chaque fois qu'une punition de match est imposée, l'équipe du joueur fautif devra placer un substitut au banc des punitions pour cinq minutes. Le joueur choisi pour purger cette punition de cinq minutes sera l'un de ceux sur la glace au moment de l'infraction. Lorsque le joueur pénalisé s'est vu imposer d'autres punitions, en plus de la punition de match, ces punitions devront être purgées par le même joueur purgeant la punition de cinq minutes. Cette section ne s'appliquera pas lorsque la règle des punitions majeures ou de match coïncidentes est en vigueur.

Remarque : Les arbitres sont tenus de rapporter au président toute punition de match, ainsi que les circonstances entourant la punition, immédiatement après le match en cause. CECI EST IMPORTANT.

SITUATION 1

Un joueur écopant d'une punition de match ne reçoit pas automatiquement une punition d'extrême inconduite. Il est simplement retiré du match et, si une punition de temps est imposée, un substitut qui était sur la glace purge sa punition de temps de 5 minutes.

Article 4.9 Les tirs de punition

(a) Toute infraction aux règles de jeu qui exige un « tir de punition » se traduira par ce qui suit :

L'arbitre fera annoncer, par le truchement des haut-parleurs, le nom du joueur qu'il a lui-même désigné ou que l'équipe ayant droit au tir aura choisi (selon le cas), puis placera la rondelle sur le point central de mise au jeu d'où le joueur ayant droit au tir devra, au signal de l'arbitre, s'emparer de la rondelle et tenter de marquer un but contre le gardien de but. La rondelle doit être maintenue en mouvement vers la ligne des buts adverse et, une fois qu'elle aura été tirée, le jeu sera réputé complété. Aucun but ne pourra être marqué sur quelque retour que ce soit et dès que la rondelle aura franchi la ligne des buts, le tir sera réputé complété.

(b) Le gardien de but doit demeurer dans son enceinte jusqu'à ce que le joueur désigné touche la rondelle au centre de la glace et, dans le cas d'une infraction à cet article, le joueur désigné ou choisi pour effectuer le tir aura droit à une reprise. Le gardien

de but pourra tenter d'arrêter le tir de n'importe quelle façon autre qu'en lançant son bâton ou tout autre objet ou encore en déplaçant intentionnellement le but, cas dans lesquels un but sera accordé.

Remarque 1 : Aucun joueur autre qu'un gardien de but ne peut défendre le but durant un tir de punition.

(c) Lorsqu'un tir de punition a été accordé en vertu des articles 3.6 (c) – Équipement protecteur (retrait délibéré du casque ou du protecteur facial au cours d'une échappée), 10.1 (d) – Retarder le match (gardien qui déplace délibérément le filet au cours d'une échappée), 9.8 (a) – Lancer un bâton (vers la rondelle ou le porteur de la rondelle), 7.4 (d) – Faire trébucher (infraction commise par-derrière) ou 9.5 (e) – Quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions (joueur inadmissible), l'arbitre désignera le joueur contre qui l'infraction a été commise comme étant le joueur devant effectuer le tir de punition. Si, par suite d'une blessure, le joueur désigné par l'arbitre pour effectuer le tir de punition ne peut le faire ou encore si le joueur entravé n'est pas identifiable, le tir de punition sera alors effectué par un joueur qui était sur la glace au moment de l'infraction, choisi par le capitaine de l'équipe non fautive, et dont la sélection est signalée à l'arbitre.

Lorsqu'un tir de punition a été accordé en vertu des articles 10.1 (e) – Retarder le match, 10.3 (c) – Tomber sur la rondelle (dans l'enceinte du but) ou 9.1 (c) – Manier la rondelle (dans l'enceinte du but), le tir de punition pourra être effectué par un joueur choisi par le capitaine de l'équipe non fautive et dont la sélection est signalée à l'arbitre. Ce joueur doit avoir été sur la glace au moment de l'infraction.

(d) Si un joueur à qui un tir de punition est accordé commettait lui-même une infraction relative au même jeu ou aux mêmes circonstances après l'attribution du tir de punition, il lui sera permis d'effectuer le tir avant de se rendre au banc des punitions pour y purger sa punition, à condition que la punition qui lui est imposée ne soit pas une expulsion du match, une punition d'extrême inconduite, d'inconduite grossière ou de match. Si, au moment où un tir de punition est accordé le gardien de but de l'équipe fautive avait été retiré de la glace pour un joueur supplémentaire, le gardien de but pourra revenir sur la glace avant que le tir soit effectué.

(e) Au cours d'un tir de punition, les joueurs des deux équipes devront se retirer sur les côtés de la patinoire et au-delà de la ligne rouge centrale.

(f) Si, alors que le tir de punition est en cours, un membre de l'équipe adverse nuit au gardien de but ou au joueur exécutant le tir ou le distrait de quelque façon que ce soit et qu'en raison d'un tel geste, le tir devait être manqué, une deuxième tentative sera alors permise et l'arbitre imposera une punition d'inconduite au joueur responsable d'un tel geste. Si l'obstruction est causée par un officiel d'équipe, une punition d'extrême inconduite sera imposée.

(g) Si un but est marqué au cours d'un tir de punition, la rondelle sera mise au jeu au point central de la façon habituelle. S'il n'y a pas de but, la rondelle sera mise au jeu à l'un des points de mise au jeu dans la zone où le tir a été tenté.

(h) Lorsqu'un tir de punition se solde par un but, aucune autre punition ne sera imposée au joueur fautif à moins que l'infraction pour laquelle le tir de punition a été accordé était telle qu'elle exigeait une punition majeure ou de match. Dans un tel cas, la punition prescrite pour cette infraction sera imposée. Si l'infraction pour laquelle le tir de punition a été accordé en était une qui, normalement, exige l'imposition d'une

punition mineure, aucune autre punition mineure ne serait imposée quel que soit le résultat du tir de punition.

(i) Le mesurage du bâton du joueur désigné pour effectuer le tir de punition peut être demandé avant que le tir soit effectué, comme s'il s'agissait d'un jeu normal. Si le bâton s'avérait non réglementaire, l'équipe fautive se verrait refuser le tir de punition, mais aucune autre punition ne sera imposée. Par contre, si le mesurage prouvait la légalité du bâton, le tir de punition sera effectué de façon normale et l'équipe demanderesse se verra imposer la punition prévue pour « demande injustifiée de mesurage », que le tir de punition soit réussi ou non.

(j) Si l'infraction entraînant un tir de punition survient au cours du temps réglementaire, le tir de punition sera accordé et effectué immédiatement de la façon normale, même si un délai peut être occasionné par un sifflet retardé de l'arbitre afin de permettre au jeu de se compléter, lequel délai a pour résultat l'expiration du temps de n'importe quelle période. Le temps requis pour effectuer le tir de punition ne sera pas inclus au temps réglementaire ou à la prolongation.

(k) *Remarque : Veuillez également vous référer aux articles suivants :*
Article 3.6 (c),
Article 7.3 (f),
Article 7.4 (d),
Article 9.1 (c),
Article 9.5 (e),
Article 9.8 (a),
Article 10.1 (d),
Article 10.1 (e),
Article 10.3 (c),
Article 10.14 (a),
Article 10.14 (e).

SITUATION 1

Un tir de punition peut être accordé lorsque surviennent les infractions suivantes :

1. *Article 2.5 (f) – Substitution de joueurs Au cours des deux dernières minutes de temps de jeu réglementaire ou en tout temps en prolongation, lorsqu'une équipe est pénalisée pour substitution illégale DÉLIBÉRÉE (avoir délibérément trop de joueurs sur la glace). Se reporter aussi à l'article 10.1 (e).*
2. *Article 3.6 (c) – L'équipement protecteur*
   a. *Lorsqu'un gardien de but ou tout autre joueur à la défensive enlève délibérément son casque protecteur ou son protecteur facial pendant une échappée en zone neutre ou en zone offensive. Article 3.6, situation 6.*
   b. *Lorsqu'un joueur à la défensive participe délibérément au jeu sans casque protecteur ou protecteur facial pendant une échappée en zone neutre ou en zone offensive. Article 3.6, situation 5.*
   c. *Lorsqu'un gardien de but dans sa zone défensive, enlève délibérément son casque protecteur ou son protecteur facial pendant les deux dernières minutes du temps de jeu réglementaire ou en tout temps en prolongation. Article 3.6, situation 4. Se reporter aussi à l'article 10.1 (e).*
3. *Article 10.1 (c) – Retarder la joute Lorsqu'un gardien de but ou tout autre joueur à la défensive, dans sa zone défensive, déplace le but de sa position pendant*

les deux dernières minutes du temps de jeu réglementaire ou en tout temps en prolongation. Se reporter aussi à l'article 10.1 (e).

4. *Article 10.1 (d) – Retarder la joute Lorsqu'un gardien de but déplace délibérément le but de sa position pendant une échappée en zone neutre ou en zone offensive.*
5. *Article 10.1 (e) – Retarder la joute Au cours des deux dernières minutes du temps de jeu réglementaire ou en tout temps en prolongation, lorsqu'une équipe est pénalisée pour :*
   a. *substitution illégale délibérée (2.5 (f));*
   b. *avoir enlevé délibérément un casque protecteur ou un protecteur facial (3.6 (c));*
   c. *avoir délibérément déplacé le but de sa position (10.1 (c));*
   d. *avoir refusé de se mettre au jeu (10.14 (a)).*
6. *Article 10.3 (c) – Tomber sur la rondelle Lorsqu'un joueur à la défensive (sauf le gardien de but) tombe délibérément sur la rondelle, la tient ou la ramène vers son corps, de quelque façon que ce soit ou la ramasse avec la main pendant qu'elle se trouve toujours dans l'enceinte du but. Article 10.3, situation 1.*
7. *Article 9.1 (c) – Manier la rondelle Lorsqu'un joueur à la défensive (sauf le gardien de but) ramasse la rondelle sur la glace avec la main pendant que la rondelle se trouve dans l'enceinte du but de son équipe.*
8. *Article 7.3 (f).-. Une punition mineure sera imposée à un gardien de but qui amasse délibérément de la neige ou un autre obstacle devant ou près de son filet ce qui, de l'avis de l'arbitre, pourrait empêcher qu'un but soit compté. Un tir de punition sera accordé si cet obstacle empêche qu'un but soit compté alors que le gardien de but de l'équipe fautive se trouve sur la glace de façon réglementaire.*
9. *Article 9.5 (e) – Quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions Lorsqu'un joueur en échappée en zone neutre ou en zone offensive est entravé par un joueur de l'équipe adverse qui participe à la joute de façon non réglementaire ou par un joueur ou officiel d'équipe au banc des joueurs ou au banc des punitions. Article 9.5, situations 1, 2 et 3.*
10. *Article 10.14 (a) – Refus de se mettre au jeu Si, au cours des deux dernières minutes du temps de jeu réglementaire ou en tout temps en prolongation, l'entraîneur se voit imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour avoir refusé de se mettre au jeu, un tir de punition est aussi accordé à l'équipe non fautive. Se reporter aussi à l'article 10.1 (e).*
11. *Article 9.8 (a) – Lancer un bâton Lorsqu'un joueur de l'équipe à la défensive, y compris le gardien de but, lance délibérément son bâton ou toute partie de celui-ci ou tout autre objet vers la rondelle ou le porteur de la rondelle dans la zone défensive.*
12. *Article 7.4 (d) – Faire trébucher Lorsqu'on fait trébucher par-derrière ou que l'on entrave par-derrière d'une façon quelconque un joueur qui est en échappée en zone neutre ou en zone offensive, de sorte à l'empêcher d'exécuter un tir franc au but, alors qu'il n'a aucun adversaire devant lui sauf le gardien de but.*

13. *Article 10.14 (e) Lorsqu'un joueur ou un officiel d'équipe refuse de quitter le banc ou la patinoire après avoir écopé d'une punition d'extrême inconduite, d'inconduite grossière ou de match DEUX MINUTES APRÈS AVOIR REÇU L'ORDRE DE L'ARBITRE, le match ou la série sera suspendu. Les officiels d'équipe et les joueurs des équipes qui sont responsables de ces gestes pourraient être suspendus pour un an ou plus à compter de la date de l'infraction. L'arbitre devra soumettre un rapport complet de l'incident au président. SI LE JOUEUR OU OFFICIEL D'ÉQUIPE APRÈS AVOIR REÇU L'ORDRE DE L'ARBITRE, QUITTE LE BANC OU LA PATINOIRE, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à l'entraîneur ou avoir retardé le match. Si cette infraction survient dans les deux dernières minutes du temps de jeu réglementaire ou en tout temps en prolongation, un tir de punition (en plus de la punition majeure et de la punition d'extrême inconduite) sera accordé contre l'équipe fautive tel que cela est énoncé à l'article 10.1 (e) – Retarder le match.*

SITUATION 2

Lorsqu'un tir de punition est accordé pendant une joute, on doit l'inscrire sur la feuille de pointage officielle ainsi que le temps auquel il a été accordé, le nom du joueur qui doit l'exécuter et si un but a été marqué ou non. Afin qu'un tir de punition soit accordé en raison d'une infraction envers le porteur, les conditions suivantes doivent être satisfaites :

1. Le joueur à l'attaque doit avoir le contrôle de la rondelle.

2. La rondelle doit être en zone neutre ou en zone offensive lorsque l'infraction est commise. Le facteur déterminant est la position de la rondelle au moment de l'infraction.

3. Le joueur à l'attaque ne doit avoir aucun joueur à la défensive autre que le gardien de but à déjouer.

4. Le joueur à l'attaque doit être entravé par-derrière.

5.Le joueur à l'attaque doit s'être fait enlever une occasion raisonnable de marquer. Remarque : Au point 5 de cette situation, où on fait référence au « joueur à l'attaque », cela signifie que le joueur est en possession et en contrôle de la rondelle.

EXEMPLE : Si deux joueurs sont en échappée en zone neutre ou en zone offensive et que le joueur qui a le contrôle de la rondelle est entravé par-derrière, ce qui lui fait perdre le contrôle de la rondelle, et que l'autre joueur à l'attaque s'empare de la rondelle et obtient un bon tir au but sans pour autant marquer, un tir de punition sera quand même accordé au joueur qui a été victime de l'infraction.

SITUATION 3

Notes générales sur les tirs de punition :

1. *Seul un gardien de but peut défendre le but pendant l'exécution d'un tir de punition (sauf tel qu'expliqué à la situation 3 de l'article 2.6 et à la situation 4 de l'article 4.9).*
2. *Un gardien de but substitut n'a pas droit à des tirs de pratique avant l'exécution du tir de punition – Article 2.2 (f).*
3. *Un joueur à qui on accorde un tir de punition et qui commet lui-même une infraction relative au même jeu ou dans les mêmes circonstances, après que le*

tir de punition lui a été accordé, aura le droit d'exécuter le tir pourvu que la punition qui doit lui être imposée n'est pas une expulsion du match, une punition d'extrême inconduite, d'inconduite grossière ou de match – Article 4.9 (d).

4. *Un joueur de l'équipe adverse qui distrait un joueur qui exécute un tir de punition doit se voir imposer une punition d'inconduite (qu'un but soit marqué ou non) et si le tir de punition est raté, un autre essai sera accordé - Article 4.9 (f). Si un official d'équipe était impliqué dans l'incident, la punition imposée en serait une d'extrême inconduite plutôt qu'une d'inconduite.*
5. *Si l'infraction qui a donné lieu au tir de punition est commise pendant le temps de jeu réglementaire, le tir de punition sera accordé, dans tous les cas, bien que le temps de jeu d'une période puisse être terminé – Article 4.9 (j).*

SITUATION 4

QUESTION :
Une équipe compte six joueurs et aucun gardien de but en uniforme. Un tir de punition est accordé à l'équipe adverse. Qui défendra le but contre le tir de punition?

RÉPONSE :
Puisque l'équipe ne compte aucun gardien de but, elle doit désigner un joueur. Il jouit des privilèges d'un gardien de but et doit respecter les mêmes règles et procédures que le gardien de but habituel pendant l'exécution du tir de punition. Il n'est pas toutefois tenu de porter tout l'équipement de gardien de but, mais il doit porter l'équipement obligatoire tel que spécifié dans les règles de jeu, le casque, le protecteur facial et le bâton de gardien de but. Après l'exécution du tir de punition, le joueur peut être de nouveau classé comme joueur. Cette règle ne s'applique que lorsqu'une équipe n'a pas de gardien de but et uniquement dans le cas d'un tir de punition.

SITUATION 5 Article 4.9 (d)

Un joueur auquel on a accordé un tir de punition se voit imposer une punition de match en raison d'une infraction, commise relativement au même jeu ou dans les mêmes circonstances, après que le tir de punition lui a été accordé. Que doit faire l'arbitre?

RÉPONSE :
On NE DOIT PAS permettre au joueur d'exécuter le tir de punition. Le capitaine peut désigner un autre joueur (sur la glace au moment de l'infraction) pour exécuter le tir de punition.

SITUATION 6 L'article 4.9 (a) stipule :

« ... La rondelle doit être maintenue en mouvement vers la ligne des buts adverse... »

QUESTION :
Lors d'un tir de punition, pendant qu'un joueur avance vers le but, il perd le contrôle de la rondelle ou la dépasse, ce qui l'oblige à retourner la chercher pour faire le tir. Est-ce réglementaire?

RÉPONSE :
Pourvu que la rondelle continue à avancer vers la ligne des buts adverse, le joueur peut revenir sur ses pas et la reprendre.

QUESTION :
Lors d'un tir de punition, le joueur s'avance vers la rondelle, mais la rate. La rondelle n'a pas bougé. Est-ce que le joueur peut revenir et recommencer?

RÉPONSE :
Oui; mais une fois que la rondelle a bougé, elle doit être gardée en mouvement vers le filet.

QUESTION :
Un joueur peut-il effectuer une rotation complète sur lui-même lors d'un tir de punition ou d'un tir de barrage?

RÉPONSE :
Oui, la feinte en vertu de laquelle le joueur effectue une rotation complète de 360o alors qu'il s'approche du but sera permise puisqu'il s'agit d'un mouvement continu.

QUESTION :
Un joueur peut-il effectuer une feinte ressemblant à un « coup de crosse »?

RÉPONSE :
Oui, pourvu que la rondelle qui se trouve sur la lame du bâton ne soit pas soulevée ou transportée au-dessus de la hauteur des épaules. Si elle l'est, l'arbitre arrêtera immédiatement le tir. Lorsque la rondelle quitte la lame du bâton, elle ne peut être plus haute que la barre horizontale.

SITUATION 7 Article 4.9 (a)

Lors d'un tir de punition, quand le joueur s'approche du filet, le gardien harponne la rondelle. La rondelle rebondit par-dessus le gardien vers le filet. Le joueur reprend possession de la rondelle et la pousse dans le filet. Le but est-il bon?

DÉCISION :
Il n'y a pas de but. Dès que le gardien a fait contact avec la rondelle provoquant sa perte de contrôle par le joueur, le joueur n'a plus le droit d'y toucher. Cependant, si la rondelle continue par elle-même son chemin dans le filet, le but doit être accordé.

SITUATION 8 L'article 4.9 (a) stipule que :

« Aucun but ne pourra être marqué sur quel que retour que ce soit et dès que la rondelle aura traversé la ligne des buts, le tir sera considéré complété ». Le terme « retour » semble être très déroutant en ce qui concerne le but marqué sur un tir de punition. Voici un résumé de la signification de la phrase « Aucun but ne pourra être marqué sur quelque retour que ce soit ». Le joueur qui exécute le tir de punition tire la rondelle et :

1. *La rondelle frappe le poteau des buts et rebondit dans le but – le but est accordé.*
2. *La rondelle frappe le gardien de but et rebondit dans le but – le but est accordé.*
3. *La rondelle frappe le poteau des buts, puis le gardien de but et entre dans le but – le but est accordé.*
4. *La rondelle frappe le gardien de but, puis sur le poteau des buts et entre dans le but – le but est accordé.*
5. *Après le tir, la rondelle touche la bande ou l'avant et entre dans le but – le but est refusé.*

SITUATION 9 Article 4.9 (a)

QUESTION :
Lors d'un tir de punition, la rondelle frappe la baie vitrée en arrière du gardien de but, rebondit vers l'avant, frappe le dos du gardien de but et entre dans le but. Le but est-il accordé?

RÉPONSE :
Non. Dès que la rondelle a franchi la ligne des buts, le tir de punition est considéré comme étant terminé.

SITUATION 10 Article 4.9 (i)

Un tir de punition a été accordé à un joueur. L'équipe adverse fait une demande de mesurage du bâton de ce joueur avant l'exécution du tir de punition.

QUESTION :
Que se passe-t-il si le joueur refuse de remettre son bâton ou le brise intentionnellement lorsqu'on lui demande de le rendre pour le mesurer?

RÉPONSE :
L'équipe du joueur fautif sera privée du tir de punition et le joueur coupable de ce geste se verra imposer une punition d'inconduite. Il convient de noter que la punition mineure pour bâton non réglementaire n'est pas imposée du fait qu'elle est remplacée par l'annulation du tir de punition.

SITUATION 11 Article 4.9 (i)

Après l'exécution d'un tir de punition, qu'un but ait été marqué ou non, l'une ou l'autre équipe peut faire une demande de mesurage du bâton de n'importe quel joueur sur la glace avant la reprise du jeu. La règle concernant un seul mesurage par arrêt du jeu s'applique. Toutefois, les résultats du mesurage n'auront aucune influence sur ce qui s'est produit avant le mesurage.

SITUATION 12 Article 4.9 (b)

Si un gardien de but quitte l'enceinte du but trop vite lors d'un tir de punition, l'arbitre doit laisser le jeu se terminer et, si un but n'est pas marqué, le joueur pourra répéter le tir de punition. S'il est toutefois évident que le gardien de but tente de retarder le match, il faut le prévenir qu'une seconde infraction entraînera une punition d'inconduite. Tout autre retard entraînera une punition d'extrême inconduite.

SITUATION 13

Le nº 10 de l'équipe « A » purge une punition mineure. Un autre joueur de l'équipe « A », le nº 8, doit se voir imposer une punition retardée pour avoir donné un coup de bâton. Avant l'arrêt du jeu, un tir de punition est accordé à l'équipe « B » en raison d'une autre infraction commise par l'équipe « A ». L'équipe « B » marque un but sur le tir de punition.

DÉCISION :
La punition imposée au nº 10 de l'équipe « A » reste en vigueur et le nº 8 de l'équipe « A » doit purger le temps de sa punition pour avoir donné un coup de bâton.

Remarque : Les buts marqués lors de tirs de punitions n'ont aucune influence sur les punitions en train d'être purgées ou retardées. Se reporter à l'article 4.2 (b).

SITUATION 14 Article 4.9 (h)

Un joueur en échappée en zone neutre ou en zone offensive est entravé de façon telle que l'infraction entraînerait une punition majeure et une punition d'extrême inconduite automatique (par ex. donner un coup de bâton qui cause une blessure) ainsi qu'un tir de punition, si un but n'est pas marqué avant l'arrêt du jeu. Le joueur marque toutefois lors du tir de punition.

DÉCISION :
La punition majeure et la punition d'extrême inconduite automatique sont imposées, peu importe que le tir de punition ait été accordé sur le jeu et que le but puisse avoir été marqué sur le jeu ou le tir de punition.

SITUATION 15

QUESTION :
Un joueur en échappée en zone neutre ou en zone offensive est entravé par-derrière et l'arbitre signale un tir de punition. Avant que le jeu soit terminé, une seconde infraction est signalée contre la même équipe, commise par le même joueur ou un joueur différent. Le tir de punition annule la première infraction. La punition pour la seconde infraction est-elle toujours imposée?

RÉPONSE :
Oui.

SITUATION 16

Un joueur fait trébucher ou encore entrave un joueur en échappée en zone neutre ou en zone offensive de sorte qu'un tir de punition est accordé. Avant l'arrêt du jeu, un joueur ou le gardien de but de l'équipe fautive lance un bâton ou tout autre objet en direction de la rondelle, dans la zone défensive.

DÉCISION :
Accorder deux tirs de punition. Si un but est marqué lors du premier, annuler le second tir de punition. La punition appropriée, telle que prescrite par les règles, sera imposée pour la seconde infraction.

Remarque : Un maximum de deux tirs de punition peuvent être accordés à un ou deux joueurs (selon le cas) pendant le même jeu. Si une autre infraction qui justifie un troisième tir de punition est commise par la même équipe pendant le même jeu, ce tir de punition sera remplacé par la punition appropriée, tel que prescrit par les règles.

SITUATION 17 Article 3.1 (c)

Un tir de punition est accordé à l'équipe « A » en raison d'une infraction commise par un joueur de l'équipe « B ».

QUESTION :
Le gardien de but de l'équipe « B » peut-il se rendre à son banc pour y recevoir des directives, avant l'exécution du tir de punition, sans être remplacé?

RÉPONSE :
Non, si le gardien de but se rend à son banc, il doit être remplacé. Toute directive doit lui être communiquée par un joueur de son équipe tandis qu'il reste dans son enceinte, avant l'exécution du tir de punition. Si l'équipe n'a aucun gardien de but substitut et le gardien de but se rend à son banc avant l'exécution du tir de punition, sans l'autorisation de l'arbitre, une punition mineure pour avoir retardé le match doit lui être imposée.

QUESTION:
Est-ce que le gardien de l'équipe "A" peut se rendre à son banc lorsque le tir de punition est en cours, sans être remplacé à la reprise du jeu?

RÉPONSE:
Oui, selon l'article 4.9 (e), "... les joueurs des deux équipes se rendront à leur banc respectif ou sur les côtés de la patinoire..."

QUESTION:
Si le gardien de but, durant un tir de punition, déloge accidentellement le but de ces amarres, que doit faire l'arbitre ?

RÉPONSE:
L'arbitre doit accorder un autre tir de punition, puisque le geste du gardien était accidentel. Cependant, si la rondelle entre dans le but avant que le filet soit déplacé, le but sera accordé sans qu'aucun autre tir de punition ne soit accordé.

Article 4.10 Buts accordés

a) Un « but » sera accordé à l'équipe à l'attaque lorsque l'équipe adverse a retiré son gardien de but de la glace, qu'un joueur à l'attaque est en possession et contrôle de la rondelle lors d'une échappée en zone neutre ou en zone offensive, sans un seul adversaire entre lui-même et le but adverse et que :

(1) un joueur adverse entré illégalement dans le jeu, entrave ce joueur; ou

(2) un bâton ou tout autre objet est lancé par un joueur de l'équipe à la défensive; ou

(3) le porteur de la rondelle est entravé par-derrière, ce qui l'empêche d'obtenir un tir franc vers le but désert; ou

(4) tout membre de l'équipe à la défensive, incluant les officiels d'équipe, qu'il soit au banc des joueurs ou au banc des punitions, entrave avec son corps, son bâton ou tout autre objet la rondelle ou le porteur de la rondelle.

(b) Un « but » sera accordé à l'équipe à l'offensive lorsque l'équipe à la défensive a retiré son gardien de but de la glace, qu'un tir a été effectué (le contrôle ne s'applique plus) et qu'un joueur à la défensive ramasse la rondelle dans l'enceinte du but ou, intentionnellement, tombe sur la rondelle ou la couvre de sa main dans l'enceinte du but.

(c) Un but sera accordé lorsque le gardien de but a été retiré et que lui-même ou un coéquipier aura délibérément placé de la neige ou tout autre obstacle à son but ou près de ce dernier, ou délibérément enlevé le but de ses amarres, lorsqu'un tel geste aura empêché un but d'être marqué.

SITUATION 1

QUESTION :
Est-ce qu'un but peut être accordé quand le gardien de but est sur la glace?

RÉPONSE :
Oui. Se reporter à l'article 4.9 (b), à l'article 4.10, situation 3 et à l'article 3.6, situation 7.

SITUATION 2 Article 4.10 (a), (1), (2), (3) et (4)

L'élément déterminant de cette règle est que la RONDELLE doit se trouver en zone neutre ou en zone offensive, non le joueur qui a pris possession et contrôle de la rondelle ou ses patins. Un but sera accordé lorsqu'une telle infraction est commise après que la rondelle aura pénétré en zone neutre ou en zone offensive. En ce qui concerne de telles infractions commises avant que la rondelle ait pénétré en zone neutre ou en zone offensive, on prendra les mesures suivantes :

a) pour le joueur qui entre illégalement dans le match à partir du banc des joueurs, une punition mineure de banc ou un tir de punition accordé en vertu de l'article 2.5 (e) ou (f);

b) pour le joueur qui entre illégalement dans le match à partir du banc des punitions, une punition mineure sera imposée en vertu de l'article 9.5 (d);

c) pour un bâton ou tout autre objet lancé par un joueur de l'équipe à la défensive, une punition mineure sera imposée en vertu de l'article 9.8 (b);

d) pour le porteur de la rondelle entravé par-derrière, une punition mineure ou une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées s'il y a blessure, en vertu de l'article 7.4 (a);

e) pour n'importe quel membre de l'équipe à la défensive, y compris le gérant, l'entraîneur, le soigneur ou le préposé aux bâtons, qu'il se trouve au banc des joueurs ou au banc des punitions, qui fait obstruction à l'aide de son corps, de son bâton ou de tout autre objet à la rondelle ou au porteur de la rondelle, une punition mineure de banc ou une punition d'extrême inconduite imposée en vertu de l'article 7.3 (d);

f) pour n'importe quel membre de l'équipe à la défensive qui enlève délibérément son casque protecteur (ou son protecteur facial, le cas échéant) ou participe délibérément au jeu sans casque protecteur (ou protecteur facial, le cas échéant), une punition mineure sera imposée en vertu de l'article 3.6 (c).

SITUATION 3 Article 4.10 (a) (2)

QUESTION :

Qu'arrive-t-il si le gardien de but, pendant qu'il se fait remplacer, lance son bâton vers le porteur de la rondelle qui n'a aucun adversaire (sauf le gardien de but) entre lui et le filet désert et que la rondelle se trouve en zone neutre ou en zone offensive du joueur en échappée?

RÉPONSE :

Si le gardien de but se trouve toujours sur la glace et n'a pas encore été remplacé par un attaquant supplémentaire, une punition mineure lui est imposée si le joueur en échappée se trouve en zone neutre et que le bâton a été lancé en provenance du côté. L'arbitre n'accordera pas le but. Article 9.8 (b). Si le gardien de but lance toutefois son bâton de derrière le joueur qui est en échappée et que ce joueur est entravé par-derrière ce qui l'empêche d'obtenir un tir franc, non obstrué, au but, un tir de punition est accordé même si le joueur se trouve en zone neutre ou en zone offensive. Article 7.4 (d) Si la rondelle ou le porteur de la rondelle se trouve en zone offensive (zone défensive du gardien de but), un tir de punition sera accordé en vertu de l'article 9.8 (a).

Si le gardien de but s'est déjà fait remplacer de façon réglementaire, à moins de 3,05 m (10 pieds) du banc des joueurs, l'arbitre doit accorder un but, conformément à l'article 4.10 (a) (2).

SITUATION 4 Article 4.10 (a) (2)

Le gardien de but a été retiré et un joueur adverse prend possession et contrôle la rondelle en échappée en zone neutre ou en zone offensive. Un joueur à la défensive lance un bâton et le joueur à l'attaque perd la rondelle. Ce dernier n'est pas entravé et pourrait facilement reprendre possession de la rondelle.

QUESTION :
L'arbitre doit-il immédiatement arrêter le jeu et accorder un but ou laisser le jeu se poursuivre et accorder un but uniquement si le joueur à l'attaque ne réussit pas à marquer?

RÉPONSE :
Arrêter immédiatement le jeu et accorder un but (même si le bâton fait contact ou non).

SITUATION 5 Article 4.10 (a) (2)

Le gardien de but a été retiré et un joueur adverse obtient une échappée en zone neutre ou en zone offensive. Il effectue un tir en direction du filet désert. Un joueur à la défensive lance son bâton vers la rondelle, après le tir.

QUESTION :
Accorde-t-on un but?

RÉPONSE :
Non. Un but ne peut être accordé étant donné que le joueur qui a fait le tir ne contrôle plus la rondelle.

DÉCISION :
L'arbitre signale simplement une punition de la façon habituelle et, si l'équipe non fautive ne marque pas, il doit imposer une punition mineure ou accorder un tir de punition :

1. *Si la rondelle se trouve dans la zone défensive de l'équipe fautive au moment où le bâton lancé atteint la rondelle, un tir de punition doit être accordé en vertu de l'article 9.8 (a).*
2. *Si la rondelle se trouve ailleurs sur la glace au moment où le bâton lancé atteint la rondelle, une punition mineure doit être imposée en vertu de l'article 9.8 (b).*

SITUATION 6 Article 4.10 (c)

Le gardien de but se trouve sur la glace, mais hors de son but. Un joueur de l'équipe adverse prend possession et contrôle la rondelle et comme il s'apprête à faire un tir dans le filet désert, un joueur de l'équipe à la défensive déplace le but.

QUESTION :
Doit-on accorder un but?

RÉPONSE :
Non. Aucun but ne peut être accordé, car le gardien de but est sur la glace. L'arbitre

doit imposer une punition mineure pour avoir retardé le match. Si l'infraction est commise au cours des deux dernières minutes du temps de jeu réglementaire ou en tout temps en prolongation, un tir de punition doit être accordé à l'équipe non fautive, en vertu de l'article 10.1 (c).

SITUATION 7 Article 4.10 (c)

Avant de se rendre au banc des joueurs, un gardien de but place intentionnellement son bâton ou une partie de celui-ci en travers l'enceinte du but.

QUESTION :
Que se passe-t-il si l'équipe adverse prend un tir et que la rondelle frappe le bâton, empêchant ainsi un but d'être marqué

(a) pendant que le gardien de but est en train de quitter la glace?

(b) lorsque le gardien de but a quitté la glace (ou a été remplacé de façon réglementaire à moins de 3,05 m (10 pieds) du banc des joueurs)?

RÉPONSE :

(a) Accorder un tir de punition en vertu de l'article 7.3 (f).

(b) Un but doit être accordé en vertu de l'article 4.10 (c) – Buts accordés.

SITUATION 8 Article 4.10 (c)

Une équipe a retiré son gardien de but afin d'avoir un joueur supplémentaire. Pendant que le gardien de but n'est pas sur la glace, un adversaire, en contrôle de la rondelle dans sa zone offensive, effectue un tir en direction du filet désert. Par conséquent, un joueur à la défensive tire ou frappe délibérément le but de façon à le déplacer de ses amarres, empêchant ainsi un but.

DÉCISION :
Accorder un but.
DIRECTIVES :

1. *Le but doit être déplacé de ses amarres.*
2. *Un tir doit être fait de n'importe où sur la glace et la rondelle doit se rendre à un endroit où se trouve habituellement le but.*

Remarque : Si aucun tir n'est effectué ou si la rondelle ne s'est pas rendue à un endroit où se trouve habituellement le but, aucun but n'est accordé. Si aucun but n'est accordé à la suite de ce geste, l'article 10.1 (c) – Retarder le match doit être appliqué.

SITUATION 9

Il ne peut y avoir aucune aide sur un but accordé.

SITUATION 10 Article 4.10 (b)

La rondelle se trouve dans l'enceinte du but et le gardien a été retiré de la glace. Un joueur frappe la rondelle hors de l'enceinte avec son bâton ou sa main. Le joueur ne recouvre ni ne ramasse la rondelle pendant qu'elle se trouve dans l'enceinte. Il ne fait que la frapper à l'extérieur de cette dernière.

DÉCISION :

(a) Aucune punition ne sera imposée si le joueur ne ferme pas la main sur la rondelle ou ne tombe pas dessus, s'il ne fait que la frapper hors de l'enceinte.

(b) Si le joueur ramasse la rondelle ou tombe dessus après qu'elle ait quitté l'enceinte, une punition mineure sera imposée en vertu des articles 10.3 (c) et 9.1 (c).

(c) S'il est évident que la rondelle est couverte dans l'enceinte, soit avec la main ou par un joueur qui tombe dessus, et que cela empêche un but évident et imminent d'être compté, un but sera accordé.

Article 4.11 Les punitions au gardien de but

(a) Un gardien de but n'aura pas à se rendre au banc des punitions pour une infraction entraînant une punition mineure, majeure ou d'inconduite. Dans un tel cas, la punition sera purgée par un joueur de son équipe qui était sur la glace au moment de l'infraction. Ce joueur devra être désigné par le gérant ou l'entraîneur de l'équipe fautive par l'entremise du capitaine.

Sauf si la punition en train d'être purgée est une punition de temps, tout joueur purgeant une punition pour un gardien de but quittera le banc des punitions si le gardien de but fautif est expulsé du match par la suite.

(b) Un gardien de but substitut peut prendre la place d'un gardien de but régulier qui a été expulsé du match ou qui a écopé d'une punition d'extrême inconduite, d'inconduite grossière ou de match. Lorsqu'il n'y a pas de gardien de but substitut désigné sur la feuille de match, la place du gardien de but régulier pourra être prise par n'importe quel joueur inscrit sur la feuille de match et désigné par le gérant ou l'entraîneur de l'équipe pénalisée par l'entremise du capitaine. Un tel remplaçant aura droit à une période de quinze minutes pour revêtir l'équipement du gardien de but.

(c) Lorsqu'une gardienne de but quitte son enceinte durant une bataille, une punition mineure lui sera imposée, en plus de toute autre punition devant lui être imposée.

(d) Lorsqu'une gardienne de but quitte son enceinte pour se joindre à une bataille, agir comme pacificatrice ou prendre part à toute autre bataille au cours d'un même arrêt du jeu, elle se verra imposer une punition d'extrême inconduite en plus de toute autre punition devant lui être imposée.

(e) Si un gardien de but participe intentionnellement au jeu de quelque façon que ce soit alors qu'il se trouve au-delà de la ligne rouge centrale, il se verra imposer une punition mineure.

(f) Une punition mineure sera imposée à un gardien de but, qui après avoir capté la rondelle, effectue un botté de la rondelle en la laissant tomber. Toute blessure résultant d'un tel jeu entraînera une punition majeure et une punition d'extrême inconduite.

SITUATION 1 Article 4.11 (a)

Dans TOUS les cas pour lesquels une punition est imposée à un gardien de but et que son équipe est tenue d'envoyer un joueur au banc des punitions pour purger cette punition, le joueur désigné doit s'être trouvé sur la glace au moment où l'infraction a été commise. Les exemples suivants illustrent l'application de cette règle. Il convient de noter que dans ces exemples, tous les joueurs qui servent des punitions imposées au gardien de but doivent s'être trouvés sur la glace au moment de l'infraction.

EXEMPLE A :
Équipe A 30 (gardien de but) – 2
L'équipe A se trouve en désavantage numérique pendant deux minutes.

EXEMPLE B :
Équipe A 30 (gardien de but) – 2 + 2
L'équipe A se trouve en désavantage numérique pendant quatre minutes.

EXEMPLE C :
Équipe A 30 (gardien de but) – 5+ E.I. + 2
L'équipe A se trouve en désavantage numérique pendant sept minutes. Un joueur qui était sur la glace purgera les punitions de temps du gardien de but. Puisque le gardien de but écope d'une punition d'extrême inconduite, le gardien de but substitut doit le remplacer immédiatement et aucun échauffement n'est permis, tel que cela est énoncé à l'article 2.2 (f).

EXEMPLE D :
Équipe A 30 (gardien de but) – 5 + E.I. Équipe B 14 – 5+ E.I.
AUCUN joueur ne purge la punition de cinq minutes pour le gardien de but. Étant donné que la règle des punitions coïncidentes est appliquée, aucune équipe ne se trouve en désavantage numérique. Aucun substitut pour un joueur ou l'autre puisque les deux se voient automatiquement imposer des punitions d'extrême inconduite, le gardien de but substitut doit le remplacer immédiatement et aucun échauffement n'est pas permis, tel que cela est énoncé à l'article 2.2 (f).

EXEMPLE E :

Équipe A 30 (gardien de but) – 5+ E.I. + 10 Équipe B 14 – 5+ E.I.
Puisque la règle des punitions coïncidentes est appliquée, aucune équipe ne se trouve en désavantage numérique.

Aucun substitut pour un joueur ou l'autre puisque les deux joueurs se voient automatiquement imposer des punitions d'extrême inconduite. Le gardien de but substitut doit remplacer le gardien immédiatement et aucun échauffement n'est permis, tel que cela est énoncé à l'article 2.2 (f).

EXEMPLE F :

Équipe A 30 (gardien de but) – 5 + E.I. + 2 Équipe B 14 – 2
La règle des punitions coïncidentes est appliquée. Un joueur qui était sur la glace purge la punition majeure au gardien de but ce qui place l'équipe A en désavantage numérique pendant cinq minutes. Puisque le gardien de but écope d'une punition d'extrême inconduite, le gardien de but substitut doit le remplacer immédiatement et aucun échauffement n'est permis, tel que cela est énoncé à l'article 2.2 (f).

EXEMPLE G :

Équipe A 30 (gardien de but) – 5 + E.I. L'équipe
A se trouve en désavantage numérique pendant cinq minutes. Puisque le gardien de but écope d'une punition d'extrême inconduite, le gardien de but substitut doit le remplacer immédiatement et aucun échauffement n'est permis, tel que cela est énoncé à l'article 2.2 (f).

SITUATION 2 Article 4.11 (c) et (d)

QUESTION :
Si un gardien de but qui quitte son but pendant une bataille est le premier joueur à intervenir dans cette bataille, quelles punitions lui seront imposées?

RÉPONSE :
Une punition mineure pour avoir quitté le but et une punition d'extrême inconduite pour avoir été la troisième personne à prendre part à une bataille ainsi que toute autre punition qui puisse lui être imposée en vertu des règles.

SITUATION 3 Article 4.11 (e)

QUESTION :
Un gardien de but dont les patins se trouvent au-delà de la ligne rouge centrale joue la rondelle qui se trouve encore dans la moitié défensive de son équipe. Est-ce réglementaire?

RÉPONSE :
Non. L'élément déterminant est la position des patins du gardien de but, non celle de la rondelle. Imposer au gardien de but une punition mineure, pour « joueur inadmissible ».

Article 4.12 Les punitions retardées

(a) Si un troisième joueur d'une équipe devait être pénalisé alors que deux joueurs de la même équipe purgent déjà des punitions, le temps de la troisième punition ne pourrait commencer avant que le temps de punition de l'un des deux joueurs déjà en cours ne soit complété. Néanmoins, le troisième joueur devra se rendre immédiatement au banc des punitions, mais devra être remplacé sur la glace par un substitut jusqu'à ce que le chronométrage de sa punition soit en cours.

(b) Lorsqu'une équipe a trois joueurs purgeant des punitions en même temps et qu'en raison de la règle des punitions retardées, un substitut remplace le troisième joueur puni sur la glace, aucun des trois joueurs pénalisés ne peut revenir sur la glace avant que le jeu ne soit arrêté. Lorsque le jeu est arrêté, le joueur dont la punition est expirée peut revenir au jeu.

(c) Lorsque les punitions au ou aux joueurs pénalisés sont expirées et que l'équipe en cause a droit d'avoir plus de quatre joueurs sur la glace, le chronométreur des punitions permettra aux joueurs pénalisés de revenir sur la glace dans l'ordre d'expiration de leurs punitions.

Lorsque des punitions imposées à deux joueurs de la même équipe expirent en même temps et que l'équipe a droit d'avoir un seul joueur supplémentaire sur la glace, les joueurs reviendront sur la glace dans l'ordre selon lequel les punitions ont été rapportées.

(d) Dans le cas où des punitions mineures sont imposées en même temps à plus d'un joueur de la même équipe, ces punitions seront purgées dans l'ordre où les infractions se sont produites. L'article 4.12 (d) ne s'applique pas lorsque la règle des punitions mineures coïncidentes est en vigueur.

(e) Lorsqu'une punition mineure et une punition majeure sont imposées en même temps à deux joueurs différents d'une même équipe, le chronométreur des punitions enregistrera la punition mineure comme étant la première imposée.
(Se reporter à l'article 4.1 (e)).

SITUATION 1 Article 4.12 (c)

A4 – 2 8:00

A6 – 2 7:20

A8 – 2 7:00

QUESTION :
En supposant qu'aucun but ne soit marqué par l'équipe adverse dans le cas ci-dessus et qu'il n'y ait aucun arrêt du jeu après 7:00, à quel moment chaque joueur de l'équipe A au banc des punitions reviendrait-il sur la glace?

DÉCISION :
Conformément à l'article 4.12 (c), lorsque les punitions aux joueurs pénalisés ont pris fin et que l'équipe pénalisée a droit d'avoir plus de quatre joueurs sur la glace, le chronométreur des punitions permettra aux joueurs pénalisés de revenir sur la glace, selon l'ordre d'expiration de leurs punitions. Solution: Dans ce cas ou n'importe quel cas

semblable, il pourrait être utile que les officiels et les officiels hors glace décomposent les diverses durées critiques de la façon suivante :

No. du joueur	*Temps*	*Quitte*	*Début*	*Fin*	*Revient*
A4	*2:00*	*8:00*	*8:00*	*6:00*	*5:20*
A6	*2:00*	*7:20*	*7:20*	*5:20*	*4:00*
A8	*2:00*	*7:00*	*6:00*	*4:00*	*1er arrêt après 4:00*

Remarque : Les joueurs A4 et A6 reviendraient plus tôt sur la glace s'il y avait un arrêt du jeu après l'expiration de leurs propres punitions.

Article 4.13 La signalisation des punitions

(a) Si un joueur de l'équipe en possession de la rondelle commet une infraction aux règles de jeu qui exige une punition de match, une punition majeure, une punition d'inconduite, une mineure de banc ou une mineure, l'arbitre sifflera immédiatement et imposera la ou les punitions au ou aux joueurs fautifs. La mise au jeu suivante se fera à l'endroit de l'arrêt du jeu, sauf si l'arrêt est survenu dans la zone offensive du joueur fautif. Dans ce cas, la mise au jeu se fera en zone neutre.

(b) Si un joueur de l'équipe qui n'est pas en possession de la rondelle commet une infraction qui exige une punition de match, une punition majeure, une punition d'inconduite, une mineure de banc ou une mineure, l'arbitre signalera la punition en élevant le bras au-dessus de sa tête. Il sifflera pour arrêter le jeu dès que l'équipe fautive aura pris possession et contrôle de la rondelle.

La mise au jeu suivante se fera à l'endroit où le jeu a été arrêté, sauf si, pendant que la punition retardée est en vigueur contre l'équipe qui n'est pas en possession de la rondelle, l'équipe en possession de la rondelle effectue un dégagement refusé ou tire la rondelle à partir de sa propre zone hors de la patinoire ou à un endroit d'où elle ne peut être jouée. En pareilles circonstances, la mise au jeu suivant l'arrêt du jeu se fera au point de mise au jeu en zone neutre situé le plus près de la ligne bleue de l'équipe ayant tiré la rondelle.

Si la punition à être imposée est une punition mineure ou une punition mineure de banc et qu'un but est marqué sur le jeu par l'équipe non fautive, la punition mineure ne sera pas imposée, mais les AUTRES punitions mineures, mineures de banc, majeures, de match ou d'inconduite seront imposées normalement, même si un but a été marqué.

Remarque : Si, après que l'arbitre a signalé une punition, mais avant que le sifflet ne se soit fait entendre, un membre de l'équipe non fautive marque un but dans son propre filet de n'importe quelle façon, sans contact par l'équipe fautive, le but sera accordé et la punition signalée sera imposée de la façon habituelle. Si l'arbitre signale une ou plusieurs punitions mineures ou mineures de banc contre une équipe qui est déjà en désavantage numérique à cause d'une ou plusieurs punitions mineures ou mineures de banc et qu'un but est compté par l'équipe non fautive avant que le sifflet ne se fasse entendre, le but sera alloué et le joueur purgeant la première punition mineure ou mineure de banc peut revenir sur la glace, tandis que la punition signalée doit être imposée et purgée normalement. Si l'arbitre signale une punition retardée exigeant un tir de punition contre une équipe qui est déjà en désavantage numérique et qu'un but est compté par l'équipe non fautive avant que le jeu soit arrêté, le but sera accordé. Si l'infraction associée au tir de punition entraîne normalement une punition mineure, une punition majeure ou une punition de match, alors une punition mineure, majeure ou de match sera imposée au lieu du tir de punition.

(c) Si d'autres infractions sont commises par un joueur contre qui une punition a déjà été signalée, avant ou après que l'arbitre siffle, ce joueur purgera les punitions consécutivement.

(d) L'arbitre a le droit d'arrêter le jeu immédiatement pour une punition de match. La mise au jeu se fera à l'endroit où le jeu a été arrêté, à moins que l'arrêt n'ait eu lieu dans la zone offensive du joueur fautif. Dans un tel cas, la mise au jeu se fera en zone neutre.

SITUATION 1 Article 4.13 (a) et (b)

Lorsque l'arbitre est sur le point de donner un coup de sifflet pour signaler une punition (ou encore des punitions aux deux équipes) et qu'un but est marqué par l'équipe fautive (ou n'importe quelle équipe, dans le cas des punitions doubles), avant que l'arbitre n'ait donné le coup de sifflet pour arrêter le jeu, le but ne sera pas accordé.

MOTIF :
À moins que l'équipe non en possession de la rondelle ait commis l'infraction, le jeu doit, en théorie, être immédiatement arrêté, au moment où l'infraction se produit. Dans certains cas, le temps de réaction normal d'un arbitre ne lui permettrait pas d'arrêter le jeu avant la marque d'un but. Aucun but ne serait toutefois accordé si l'infraction avait eu lieu avant la marque du but.

SITUATION 2 Article 4.13 (b)

QUESTION :
Lors de la signalisation retardée d'une punition à un joueur auquel on est sur le point d'imposer une punition majeure, une punition d'extrême inconduite automatique et une punition mineure, l'équipe non fautive marque un but. Annule-t-on l'une des punitions?

RÉPONSE :
La punition mineure est annulée et un joueur qui était sur la glace purgera la punition majeure. L'ordre dans lequel ces deux punitions ont été imposées n'a aucune répercussion sur l'annulation ou non de la punition mineure.

SITUATION 3 Article 4.13 (b)

QUESTION :
Une punition retardée est signalée contre l'équipe « A ». Un juge de lignes se rend compte que l'équipe « A » commet une autre infraction, pour laquelle une punition mineure de banc serait imposée. Quel signal doit employer le juge de lignes et quelle procédure doit-il suivre?

RÉPONSE :
Il n'emploie aucun signal. Le juge de lignes ne peut arrêter le jeu pour imposer la punition. Il doit informer l'arbitre de l'infraction au premier arrêt du jeu.

SITUATION 4 Article 4.13 (b)

QUESTION :
Un joueur de l'équipe « A » sert une punition mineure (punition de temps). L'arbitre signale une punition retardée contre un joueur de l'équipe « A ». Un autre joueur de l'équipe « A » lance son bâton vers la rondelle dans sa propre zone défensive. L'équipe « B » marque un but avant que le jeu ne soit arrêté. Doit-on accorder un tir de punition?

RÉPONSE :
Non. Le but marqué par l'équipe « B » met fin à la punition mineure purgée par l'équipe « A ». La punition retardée contre l'équipe « A » ainsi que la punition mineure pour avoir lancé le bâton (au lieu d'un tir de punition) doivent être imposées.

SITUATION 5 Article 4.13 (b)

Lorsque des punitions mineures retardées imposées à deux joueurs d'une même équipe sur la glace doivent être signalées, mais qu'un but est marqué contre cette équipe avant le prochain arrêt du jeu, l'arbitre déterminera quelle punition doit être imposée et laquelle des deux punitions mineures doit être annulée, selon l'ordre dans lequel les deux infractions ont été commises, en vertu de l'article 4.12 (d).

SITUATION 6 Article 4.13 (b)

L'arbitre signale une punition retardée contre le no 6 de l'équipe « A » et est sur le point d'accorder un tir de punition en raison de cette infraction. Avant l'arrêt du jeu, le no 6 commet une autre infraction pour laquelle une punition mineure doit être imposée.

QUESTION :
Quelle est la décision de l'arbitre si :

a) l'équipe « B » marque un but avant l'arrêt du jeu?

b) l'équipe « B » ne marque pas avant l'arrêt du jeu?

c) l'équipe « B » marque lors du tir de punition?

RÉPONSE :

a) si l'équipe «B» marque avant l'arrêt du jeu, il faut annuler le tir de punition mais imposer la punition mineure.

b) si l'équipe «B» ne marque pas avant l'arrêt du jeu, il faut accorder le tir de punition et imposer la punition mineure.

c) si l'équipe «B» marque lors du tir de punition, imposer quand même la punition mineure.

SITUATION 7 Article 4.13 (b)

Une punition retardée doit être signalée contre l'équipe « A ». L'équipe « B » marque avant l'arrêt du jeu. L'équipe « A » fait une demande de mesurage du bâton du joueur de l'équipe « B » qui a marqué le but.

DÉCISION :
Le mesurage d'un bâton et la punition subséquente appropriée sont permis à la suite d'un but. (Section trois – Équipement, Directives pour le mesurage no 6) Le but sera accordé et la punition retardée imposée à l'équipe « A » sera annulée. L'arbitre ne peut jamais annuler la punition mineure pour avoir retardé le match pour le mesurage non fondé d'un bâton ou pour un bâton non réglementaire.

SITUATION 8 Article 4.13 (b)

QUESTION :
L'arbitre a signalé une double punition mineure retardée au no 14 de l'équipe « A » (pour dardage). L'équipe « B » marque avant l'arrêt du jeu. L'une des punitions est-elle annulée?

RÉPONSE :
La marque d'un but par l'équipe « B » annule l'une des punitions mineures. La seconde est purgée comme d'habitude et doit être inscrite sur la feuille de match officielle comme punition mineure.

SITUATION 9

Le nº 10 de l'équipe « A » se voit imposer une punition mineure à 4:30. Le nº 4 de l'équipe « B » écope d'une punition mineure à 3:30. L'arbitre signale une punition mineure contre le nº 6 de l'équipe « A ». L'équipe « B » marque un but à 3:00 avant que l'arbitre n'impose la punition à A6.

QUESTION :
Est-ce que la punition mineure à A6 est annulée avec le but de l'équipe « B »?

RÉPONSE :
Oui. Car l'équipe « A » n'est pas en désavantage numérique. Donc, la punition mineure signalée à A6 n'est pas imposée puisqu'elle est annulée par le but de l'équipe « B ».

SITUATION 10 Article 4.13 (b) (Remarque 2) premier paragraphe

QUESTION :
Une punition retardée est signalée contre un joueur de l'équipe « A ». L'équipe « B » remplace son gardien de but par un attaquant supplémentaire. Un joueur de l'équipe « B » contrôle la rondelle et, pendant une tentative de passe à un coéquipier, fait un tir qui frappe un joueur de l'équipe « A » et la rondelle pénètre dans le filet désert. Le but est-il accordé?

RÉPONSE :
AUCUN BUT. Bien que l'équipe «A» n'ait pas pris possession de la rondelle, l'arbitre doit arrêter le jeu avant que la rondelle ne pénètre dans le but.

SITUATION 11 Article 4.13 (b) (Remarque 2)

QUESTION :
Une punition retardée est signalée contre un joueur de l'équipe « A ». L'équipe « B » remplace son gardien de but par un attaquant supplémentaire. Un joueur de l'équipe « B » contrôle la rondelle et, pendant une tentative de passe à un coéquipier, fait un tir qui frappe un joueur de l'équipe « A » et la rondelle pénètre dans le filet désert. Le but est-il accordé?

RÉPONSE :
AUCUN BUT. La rondelle est entrée dans le but à la suite d'un contact avec l'équipe à l'offensive.

SITUATION 12 Article 4.13 (Remarque 2)

QUESTION :
Une punition retardée est signalée contre un joueur de l'équipe « A ». L'équipe « B » remplace son gardien de but par un attaquant supplémentaire. Un joueur de l'équipe « B » passe devant son filet et lorsqu'un joueur de l'équipe « A » tente de lui enlever la rondelle à l'aide de son bâton, la rondelle pénètre dans le but. Le but est-il accordé?

RÉPONSE :
AUCUN BUT. La rondelle a pénétré dans le but, car elle est entrée en contact avec le joueur fautif.

SITUATION 13 Article 4.13 (b) (Remarque 2), Article 10.4 (b)

QUESTION :
Peut-on accorder la marque d'un but à un joueur pour lequel une punition retardée est signalée?

RÉPONSE :
Oui, lorsqu'un joueur de l'équipe non fautive exécute un tir dans son propre but sans aucun contact avec l'équipe fautive et que le joueur auquel une punition doit être imposée a été le dernier joueur de l'équipe fautive à toucher la rondelle.

SITUATION 14

QUESTION :

1. *Que doit-on inscrire sur la feuille de match officielle lorsqu'un joueur se voit imposer une punition mineure, une punition d'inconduite, une expulsion du match, une punition d'extrême inconduite, une punition d'inconduite grossière, puis une punition de match?*
2. *Combien de temps est inscrit à la fiche d'un tel joueur?*

RÉPONSE :

1. *En ce qui concerne la feuille de match officielle, le marqueur officiel inscrit simplement les punitions telles qu'imposées et un remplaçant est tenu de purger les punitions de temps pour la punition mineure et la punition de match de cinq minutes.*
2. *Quant à la fiche du joueur, on doit inscrire deux minutes pour la punition mineure, dix minutes pour la punition d'inconduite, dix minutes pour la punition d'extrême inconduite, dix minutes pour la punition d'inconduite grossière et cinq minutes pour la punition de match. Aucune période de temps n'est inscrite pour l'expulsion du match.*

SITUATION 15

Lorsqu'un arbitre a signalé une punition et qu'il est incapable d'identifier le numéro du joueur fautif, l'arbitre, de concert avec le capitaine, choisira un joueur qui était sur la glace au moment de l'infraction pour purger la punition.

SITUATION 16

Un joueur est blessé par un bâton élevé. Cette action est vue par le juge de lignes, mais pas par l'arbitre. Le juge de lignes est incapable d'identifier le joueur fautif.

DÉCISION :
L'arbitre, après avoir consulté le capitaine de l'équipe fautive, doit choisir un joueur pour purger la punition majeure et un second joueur qui écopera d'une punition d'extrême inconduite. Les deux joueurs qui purgeront les punitions doivent avoir été sur la glace au moment de l'infraction. (Tout doit être fait pour déterminer l'identité du joueur coupable avant de consulter de capitaine.)

EXEMPLES DE PUNITIONS MINEURES

1. Équipe « A » 6-2 à 4:00 — Équipe « B » 11-2 à 3:30
   Équipe « A » 9-2 à 3:00 — Équipe « B » marque un but à 2:30
   Le no 6 de l'équipe « A » revient sur la glace.

2. Équipe « A » 6-2 à 4:00 — Équipe « B » 11-2 à 3:30
   Équipe « A » 9-5 + EI à 3:00 — Équipe « B » marque un but à 2:30
   Le no 6 de l'équipe « A » revient sur la glace.

3. Équipe « À » 6-5 + EI à 4:00 — Équipe « B » 11-2 à 3:30
   Équipe « A » 9-2 à 3:00 — Équipe « B » marque un but à 2:30
   Le no 9 de l'équipe « A » revient sur la glace.

4. Équipe « A » 6-2 à 3:30 — Équipe « B » 11-2 à 4:00
   Équipe « A » 9-2 à 3:00 — Équipe « B » marque un but à 2:30
   Le no 6 de l'équipe « A » revient sur la glace.

5. Équipe « A » 6-2 à 4:00 — Équipe « B » 11-2 à 3:15
   Équipe « A » 9-2 à 3:30 — Équipe « B » marque un but à 3:00
   Le no 6 de l'équipe « A » revient sur la glace.

6. Équipe « A » 6-2 à 4:00 — Équipe « B » 11-2 à 3:00
   Équipe « A » 9-5 + EI à 3:30 — Équipe « B » marque un but à 2:30
   Le no 6 de l'équipe « A » revient sur la glace.

7. Équipe « À » 6-5 + EI à 4:00 — Équipe « B » 11-2 à 3:00
   Équipe « A » 9-2 à 3:30 — Équipe « B » marque un but à 2:30
   Le no 9 de l'équipe « A » revient sur la glace.

8. Équipe « A » 6-2 à 4:00 — Équipe « B » 11-2 à 4:00
   Équipe « A » 9-2 à 3:00 — Équipe « B » marque un but à 2:30
   Le no 9 de l'équipe « A » revient sur la glace.

9. Équipe « À » 6-5 + EI à 4:00 — Équipe « B » 11-2 à 4:00
   Équipe « A » 9-2 à 3:30 — Équipe « B » marque un but à 2:30
   Le no 9 de l'équipe « A » revient sur la glace.

10. Équipe « À » 6-5 + EI à 4:00 — Équipe « B » 11-2 à 3:30
    Équipe « A » 9-2 à 3:30 — Équipe « B » marque un but à 2:30
    Aucun joueur de l'équipe « A » ne revient sur la glace.

11. Équipe « À » 6-5 + EI à 4:00 — Équipe « B » 11-5 + EI à 3:30
    Équipe « A » 7-2 à 3:30 — Équipe « B » marque un but à 2:00
    Le no 7 de l'équipe « A » revient sur la glace.

12. Équipe « A » 6-2 à 4:00 — Équipe « B » 11-5 + EI à 4:00
    Équipe « A » 7-2 à 3:30 — Équipe « B » marque un but à 3:00
    Le no 6 de l'équipe « A » revient sur la glace.

EXEMPLES DE PUNITIONS MAJEURES OU DE MATCH COïNCIDENTES

JOUEURS					
EXEMPLES	**W**	**X**	**Y**	**Z**	**REMARQUES**
Nº 1 Équipe A Équipe B	⁄+EI	⁄+EI			Substitution immédiate pour W et X
Nº 2 Équipe A Équipe B	② ⁄+EI	⁄+EI			Un joueur qui était sur la glace purge la punition mineure à W. L'équipe A joue en désavantage pendant 2 min
Nº 3 Équipe A Équipe B	⁄+EI	⁄+EI	⁄+EI	⁄+EI	Substitution immédiate pour W, X, Y et Z
Nº 4 Équipe A Équipe B	⁄+EI ⑤+EI	⁄+EI			L'équipe A joue en désavantage pendant 5 min. Substitution immédiate pour X
Nº 5 Équipe A Équipe B	② ⁄+EI	⁄+EI	⁄+EI	⁄+EI	Substitution pour W après 2 min. Substitution immédiate pour X, Y et Z
Nº 6 Équipe A Équipe B	⁄ ⁄+EI	⁄ ⁄+EI			Substitution immédiate pour W et X
Nº 7 Équipe A Équipe B	5+EI	5+EI		5+EI	L'équipe B joue en désavantage pendant 5 min. Substitution immédiate pour W et soit X ou Z (selon l'ordre d'imposition)
Nº 8 Équipe A Équipe B	⁄ ⁄+EI	⁄ ② ⁄+EI			Substitution pour X après 2 min. Substitution immédiate pour W
Nº 9 Équipe A Équipe B	⁄	⁄ ⁄+EI	⁄+EI		Substitution immédiate pour W, X et Y

EXEMPLES DE PUNITIONS MAJEURES OU DE MATCH COïNCIDENTES

JOUEURS					
EXEMPLES	**W**	**X**	**Y**	**Z**	**REMARQUES**
Nº 10 Équipe A Équipe B	2 5+EI	 2 5+EI	② ② 5+EI	 5+EI ⑤+EI	Substitution pour X ou Z après 5 min (selon l'ordre d'occurrence). Substitution pour Y après 4 min. Substitution immédiate pour W, X ou Z (selon, l'ordre d'occurrence)
Nº 11 Équipe A Équipe B	2 5+EI	 2 ② ⑤+EI	5+EI	 5+EI 5+EI	Substitution pour X après 7 min. Substitution immédiate pour W, Y et Z
Nº 12 Équipe A Équipe B	②	 2	2 2	 2	Substitution pour W après 2 min. Substitution immédiate pour X, Y et Z

Critères pour utiliser à la fois des mineures et des majeures coïncidentes

1) Annuler toujours le plus de punitions possible
2) Annuler de façon à ce que l'équipe soit à court d'un seul joueur
3) Annuler de manière à éviter de retirer un autre joueur sur la glace
4) Annuler les punitions selon des événements ou selon l'ordre d'imposition par l'arbitre

Remarque : Commencez par annuler les majeures, ensuite les mineures.

SECTION 5 - LES OFFICIELS

Article 5.1 Affectation des officiels

(a) Pour tout match éliminatoire interdivisions, le président de Hockey Canada ou son représentant dûment autorisé désignera un arbitre et deux juges de lignes. Il devra également désigner un chronométreur du match, un chronométreur des punitions, un marqueur officiel et deux juges de buts.

(b) Les arbitres, juges de lignes et officiels hors-glace seront traités avec courtoisie en tout temps par les joueurs et officiels des équipes. Toute infraction à cette règle sera rapportée au président qui pourra imposer des sanctions commensurables à l'infraction.

(c) Les divisions peuvent utiliser un arbitre et un arbitre adjoint ou un arbitre et un ou deux juges de lignes pour les matchs à l'intérieur de leur propre division.

(d) L'arbitre aura autorité complète et sa décision sera irrévocable lorsqu'il sera appelé à trancher un débat. Sa décision sera irrévocable et sans appel sur toutes les questions de jugement.

(e) Un arbitre ne pourra être utilisé pour un match éliminatoire de Hockey Canada à moins d'avoir été recommandé, par écrit, par le président de sa division, au dirigeant de Hockey Canada responsable.

(f) Dans les matchs éliminatoires interdivisions, seuls des arbitres de niveau V et VI seront désignés, mais dans les championnats nationaux et certains matchs de compétitions de l'IIHF, l'arbitre devra être de niveau VI. Cette section ne s'applique pas nécessairement au hockey mineur ou féminin. Pour tout match éliminatoire interdivisions, seuls des officiels suppléants de niveau V ou VI seront désignés. Ils remplaceront un officiel sur la glace qui se blesserait ou deviendrait malade. Ils seront également responsables de surveiller la période d'échauffement d'avant-match et de faire rapport à l'arbitre responsable du match de tout incident exigeant l'imposition de punitions.

(g) Tous les officiels travaillant sous la compétence de Hockey Canada devront être affiliés à et sous le contrôle de la division où ils agissent comme officiels.

Article 5.2. L'arbitre et les juges de lignes

(a) L'arbitre et les deux juges de lignes sont les représentants officiels de Hockey Canada ou de la division de Hockey Canada où se déroule le match. Ils auront plein contrôle sur les joueurs tant sur la glace qu'à l'extérieur. Les officiels hors-glace ainsi que les officiels liés aux équipes en compétition, de même que l'arbitre, seront totalement appuyés dans toute circonstance légitime.

(b) L'arbitre verra à ce que les équipes soient appelées sur la glace à l'heure prévue pour le début du match et de chaque période réglementaire ou de prolongation. L'arbitre demeurera sur la glace à la fin de toute période réglementaire ou de prolongation jusqu'à ce que les joueurs aient quitté la patinoire pour se rendre à leur vestiaire.

(c) L'arbitre vérifiera l'équipement porté par un joueur lorsqu'une telle vérification lui est demandée par le gérant ou l'entraîneur de l'une des équipes par l'entremise du capitaine sur la glace.

(d) L'arbitre imposera toutes les punitions stipulées aux règles de jeu pour des infractions à ces règles.

(e) Lorsqu'un but est contesté, l'arbitre rendra une décision irrévocable, après avoir consulté les juges de lignes et le juge de buts concerné.

(f) Avant le début du match, l'arbitre s'assurera que le chronométreur du match, le chronométreur des punitions, le marqueur officiel et les juges de buts sont à leur place respective.

(g) L'arbitre annoncera au marqueur officiel la durée des punitions et la nature des infractions ainsi que les numéros des joueurs devant être crédités d'un but ou d'une aide.

(h) Afin d'éviter les altercations, l'arbitre verra à ce que les joueurs adverses soient séparés les uns des autres au banc des punitions, lorsque cela est possible.

(i) Après chaque match, l'arbitre vérifiera et signera la feuille de match officielle et la remettra au marqueur officiel.

(j) Si un officiel devait quitter accidentellement la glace ou subir une blessure qui pourrait affecter son travail pendant que le jeu est en cours, le jeu serait arrêté.

(k) Si, pour quelque raison que ce soit, l'arbitre ou les juges de lignes dûment désignés ne peuvent se présenter, les gérants ou entraîneurs des deux équipes en présence devront s'entendre sur le choix d'un arbitre et d'un ou deux juges de lignes. S'ils ne peuvent s'entendre, chaque équipe désignera un joueur en tant qu'officiel.

(l) Si les officiels dûment désignés arrivent au cours du match, ils remplaceront immédiatement les officiels temporaires.

(m) Si un juge de lignes désigné est incapable, à la dernière minute d'accomplir son travail, ou si, par suite de maladie ou d'accident, il est incapable de terminer le match, l'arbitre aura le pouvoir de désigner un remplaçant, s'il le juge à propos.

(n) Si, à cause d'une maladie ou d'un accident, l'arbitre est incapable de continuer son travail alors qu'il est aidé de deux juges de lignes, un des juges de lignes assumera les responsabilités de l'arbitre. Ce juge de lignes sera nommé par l'arbitre ou, si nécessaire, par les gérants ou les entraîneurs des équipes présentes.

(o) L'arbitre responsable et les juges de lignes devront être complètement impartiaux.

(p) Lorsque sur la glace, tous les arbitres et juges de lignes porteront un pantalon noir, un chandail auquel est cousu l'écusson de la division ou de la ligue ainsi qu'un casque de hockey approuvé CSA, préférablement noir, et une visière approuvée CSA. Les casques seront enlevés durant l'interprétation du ou des hymnes nationaux. Au cours de tous les matchs éliminatoires interdivisions et des compétitions internationales, les arbitres et juges de lignes porteront un pantalon noir, un chandail rayé noir et blanc sur lequel est cousu l'écusson de la division ou de Hockey Canada, ainsi qu'un casque de hockey noir et une visière approuvés CSA.

Remarque : Dans le système à trois officiels, l'arbitre devra porter un brassard rouge de six pouces ou un brassard de quatre pouces avec une bande noire d'un pouce de chaque côté du brassard, sur chaque bras au-dessus du coude.

(q) Les arbitres doivent faire rapport, sur la feuille de match officielle ou sur un formulaire de rapport de punition séparé, de toutes les punitions de match, d'inconduite grossière et d'extrême inconduite immédiatement après le match, donnant tous les détails au président. Pendant les compétitions interdivisions, l'arbitre doit téléphoner au dirigeant de Hockey Canada responsable de la discipline immédiatement après le match.

(r) Les juges de lignes doivent vérifier les buts, les filets, la glace autour de l'enceinte des gardiens de but avant le début de chaque période. L'arbitre doit vérifier les lampes-témoins de but, les chronomètres, et les marques sur la glace. Si les marques sur la glace ne sont pas conformes aux règlements de Hockey Canada, le président doit en être informé.

(s) La méthode officielle de l'arbitrage des matchs de hockey de Hockey Canada fait appel à un arbitre et deux juges de lignes. Cependant, les divisions sont autorisées à utiliser deux arbitres ou le système à quatre officiels pour les matchs relevant de leur compétence.

(t) Lorsque l'on fait référence aux juges de lignes en vertu des articles 5.2 et 5.3 (toutes les clauses), les responsabilités des juges de lignes incomberont aux deux arbitres.

SITUATION 1 Article 5.2 (e)

Tel que stipulé dans la règle, l'arbitre doit trancher la question dans le cas de buts contestés. Il incombe toutefois à l'arbitre de décider s'il consultera ou non les juges de lignes ou le juge de buts. L'arbitre n'est ainsi pas tenu de consulter tout autre officiel en ce qui concerne un but contesté, s'il est certain de sa décision.

Article 5.3 Les juges de lignes

(a) Les juges de lignes auront le pouvoir d'arrêter le jeu lorsque :

(1) Des infractions aux règlements du hors-jeu à la ligne bleue, à ligne rouge centrale et du dégage ment non réglementaire surviennent;

(2) La rondelle quitte les limites de la patinoire ou est touchée par une personne inadmissible;

(3) Une équipe a plus que le nombre approprié de joueurs sur la glace et que l'équipe fautive est en possession de la rondelle;

(4) La rondelle a été frappée avec la main, de façon non réglementaire, d'un joueur à un coéquipier;

(5) La rondelle a été frappée à l'aide d'un bâton élevé et qu'il est évident que l'arbitre n'a pas vu l'infraction;

(6) Le but a été déplacé de sa position normale et que l'arbitre n'a pas remarqué cette situation;

(7) Un joueur semble avoir subi une blessure grave.

(b) Les juges de lignes feront rapport à l'arbitre, au premier arrêt du jeu, lorsqu'une équipe a plus que le nombre approprié de joueurs sur la glace et que l'équipe fautive n'est pas en possession de la rondelle.

(c) Les juges de lignes effectueront toutes les mises au jeu sauf celle au début du match ou d'une période ainsi que celle suivant un but.

(d) Les juges de lignes noteront le joueur fautif et feront rapport à l'arbitre, au premier arrêt du jeu, de leur version de toute infraction aux règles de jeu exigeant l'imposition d'une punition mineure, d'une punition mineure de banc ou d'une double punition mineure relativement aux règles

1.9 (d),

2.5 (e), (troisième section)
3.6 (b) (Remarque 4),
6.1 (b) (Coup de tête),
6.1 (d) (Saisir ou tirer les cheveux, le protecteur facial ou le casque protecteur),
6.1 (f) (Donner un six-pouces),
7.3 (c) (d),
8.1 Six-pouces
8.3 (b) (double mineure pour bâton élevé) au hockey junior et senior seulement,
8.5 Darder
9.2 (b),
9.2 (c),
9.5 (i),
10.1 (a),
10.1 (f),
10.15 (e)
ainsi que toute infraction exigeant une punition majeure ou de match ou de tout geste exigeant l'imposition d'une punition mineure de banc, d'une punition d'inconduite, d'extrême inconduite ou d'inconduite grossière.

(e) Les juges de lignes doivent, lorsque l'arbitre en fait la demande, donner leur version de tout incident qui a pu survenir au cours du match.

(f) Lorsqu'il est sécuritaire de le faire, les juges de lignes enlèveront les morceaux de bâtons brisés laissés sur la glace.

SITUATION 1

Les juges de lignes peuvent arrêter le jeu lorsque :

1. *survient une situation de hors-jeu;*
2. *survient une situation de passe hors-jeu;*
3. *survient une situation de dégagement refusé;*
4. *il y a eu une entrée prématurée dans le cercle de mise au jeu;*
5. *la rondelle quitte la patinoire;*
6. *une personne inadmissible touche à la rondelle;*
7. *la rondelle a été frappée avec la main, d'un joueur à un coéquipier, et il est évident que l'arbitre n'a pas vu l'infraction se produire;*
8. *la rondelle a été frappée à l'aide d'un bâton élevé et il est évident que l'arbitre n'a pas vu l'infraction se produire;*
9. *une équipe compte trop de joueurs sur la glace. S'il s'agit d'une punition retardée, le juge de lignes doit arrêter le jeu lorsque l'équipe fautive prend possession et contrôle la rondelle. Cependant, le juge de lignes ne doit PAS lever le bras dans ce cas;*
10. *le but a été déplacé de sa position normale et l'arbitre n'a pas vu cette infraction se produire. Le juge de lignes suivra les directives données à la situation 2 du présent article et la situation 1 de l'article 10.1 – Retarder le match.*
11. *le gardien de but a été remplacé de façon prématurée;*
12. *l'arbitre est blessé ou quitte accidentellement la glace, ce qui l'empêche de remplir ses fonctions;*

13. *il est évident qu'un joueur a subi une blessure grave et que l'arbitre ne s'est pas rendu compte de la situation.*

SITUATION 2

Les juges de lignes doivent informer l'arbitre des infractions suivantes au premier arrêt du jeu : Les juges de lignes doivent informer l'arbitre des infractions suivantes au premier arrêt du jeu :

1. *un joueur est entravé par un spectateur;*
2. *un joueur entre dans le jeu de façon non réglementaire à partir de son banc des joueurs ou du banc des punitions;*
3. *un bâton est lancé, du banc, sur la glace;*
4. *un joueur déplace intentionnellement le but de sa position;*
5. *Une infraction aux règles qui comporte une double punition mineure relativement aux articles 6.1 (b),8.1, 8.3 (Bâton élevé) au hockey junior et senior seulement, 8.5, 9.5 (b) une double punition mineure pour être le premier à quitter le banc lors d'une bataille sur la glace ou une punition mineure relativement à l'article 6.1 (d), ainsi que toute infraction qui exige une punition majeure ou de match ou toute punition mineure de banc, d'inconduite, d'extrême inconduite ou d'inconduite grossière.*

SITUATION 3 Article 5.3 (b)

L'une des tâches des juges de lignes est d'arrêter le jeu lorsqu'une équipe compte trop de joueurs sur la glace. Les juges de lignes doivent toutefois suivre la procédure normale pour signaler les punitions. Si l'équipe fautive contrôle la rondelle, les juges de lignes doivent immédiatement arrêter le jeu. Cependant, si l'équipe fautive ne contrôle pas la rondelle, la signalisation de la punition est retardée. Dans les deux cas, les juges de lignes doivent informer l'arbitre de l'infraction au premier arrêt du jeu.

Remarque : Les juges de lignes ne doivent PAS lever le bras lorsqu'ils signalent une punition retardée dans ce cas.

SITUATION 4 Règle 5.3 (d)

QUESTION :
Un juge de lignes peut-il rapporter une infraction exigeant une double punition mineure pour dardage, un six-pouces, un coup de tête, un bâton élevé (au hockey junior et senior seulement), être le premier à quitter le banc lors d'une bataille sur la glace ou une situation comportant la saisie des cheveux, du protecteur facial, du casque protecteur ou de la mentonnière?

RÉPONSE :
Oui, le juge de lignes devra communiquer l'infraction à l'arbitre au premier arrêt du jeu et l'arbitre pourra alors imposer la punition.

SITUATION 5 Article 5.3 (d)

QUESTION :
Un juge de lignes peut-il accorder un tir de punition lorsqu'un joueur en échappée en zone neutre ou en zone offensive est entravé par-derrière et que l'arbitre n'a pas vu l'infraction se produire? (Le juge de lignes informerait l'arbitre de l'infraction au premier arrêt du jeu.)

RÉPONSE :
Non.

SITUATION 6 Article 5.3 (d)

QUESTION :
Un juge de lignes est sur le point de rapporter une punition à l'arbitre (punition mineure (6.1 (d)), punition mineure de banc, double punition mineure, majeure, d'inconduite, d'extrême inconduite, d'inconduite grossière ou de match), mais avant qu'il ne puisse informer l'arbitre, l'équipe fautive marque un but. Quelle procédure doit suivre l'arbitre?

RÉPONSE :
L'arbitre doit annuler le but puisque l'infraction a été commise avant que le but ne soit marqué.

DÉCISION :
Les juges de lignes n'arrêtent pas le jeu, mais doivent attendre le premier arrêt du jeu pour faire part à l'arbitre de leur version de l'infraction. Par conséquent, si l'infraction est commise avant la marque d'un but, elle doit être signalée à l'arbitre qui annulera le but et imposera la punition nécessaire.

SITUATION 7

Un but est marqué. Toutefois, avant la reprise du jeu, le juge de lignes informe l'arbitre qu'un dégagement refusé aurait dû être signalé.

DÉICSION :
L'arbitre doit annuler le but et la mise au jeu doit voir lieu au point de mise au jeu à l'extrémité de la patinoire où la mise au jeu pour le dégagement refusé aurait normalement lieu.

Remarque : Le même principe s'applique si le juge de lignes informe l'arbitre qu'un hors-jeu à la ligne bleue lieu, mais n'a pas été signalé avant la marque du but. Le but sera annulé et la mise au jeu aura lieu à l'endroit où elle aurait lieu habituellement, tel que stipulé par les règles appropriées.

SITUATION 8 Article 5.3 (d)

QUESTION :
Est-ce qu'un juge de lignes peut rapporter une infraction comportant une « mise en échec par-derrière »?

RÉPONSE :
Les juges de lignes ne peuvent rapporter que les infractions exigeant l'imposition d'une punition majeure ou de match pour « mise en échec par-derrière, » mais pas celles exigeant une punition mineure. Le juge de lignes rapportera l'infraction à l'arbitre au premier arrêt du jeu et l'arbitre pourra alors imposer la punition.

Article 5.4 Les juges de buts

(a) Un juge de buts sera posté à l'arrière de chaque but. Les juges de buts ne devront pas être membres des équipes présentes et ne devront pas être remplacés au cours du match à moins qu'il ne devienne évident qu'en raison de partisanerie ou autre motif, un des juges de buts ou les deux rendent des décisions injustes. Dans un tel cas, l'arbitre pourra nommer un ou des juges de buts pour les remplacer.

(b) Chaque juge de buts devra être posté à l'endroit désigné à l'arrière de chaque but, y demeurer tout au long du match et ne pas changer d'extrémité une fois que le match est en cours. Sa compétence se limite au match en cours.

(c) Lorsqu'un but est réclamé par une équipe, le juge de buts en cause devra décider si oui ou non la rondelle est passée entre les poteaux des buts et entièrement au-delà de la ligne des buts. Sa décision se limitera simplement à indiquer s'il y a « but » ou « pas de but ».

Article 5.5 Le chronométreur des punitions

(a) Le chronométreur des punitions devra enregistrer le temps purgé par chaque joueur pénalisé au cours du match et, sur demande, informer le joueur pénalisé du temps à purger dans sa punition.

(b) Si un joueur quitte le banc des punitions avant la fin de sa punition, le chronométreur des punitions prendra note du temps et en avertira l'arbitre qui arrêtera le jeu aussitôt que possible.

(c) Lorsqu'un système de haut-parleurs est disponible, le chronométreur des punitions annoncera ou fera annoncer le nom de chaque joueur pénalisé, la nature de l'infraction, la durée de la punition ainsi que le temps auquel la punition a été imposée.

Article 5.6 Le marqueur officiel

(a) Le marqueur officiel inscrira correctement sur la « feuille de match officielle » les buts marqués, à qui ils doivent être crédités, de même que les aides, lorsqu'il y en a. Il devra également conserver un registre exact de toutes les punitions imposées, des noms et numéros des joueurs pénalisés, de la durée de chaque punition, de la nature de l'infraction et du temps auquel les punitions ont été imposées.

(b) Le marqueur officiel exigera que tous les joueurs affiliés en uniforme pour le match soient identifiés comme tels sur la feuille de match officielle par l'utilisation du symbole « JA » après leur nom (de façon similaire à l'identification d'un capitaine ou d'un capitaine adjoint). Un joueur affilié est un joueur qui n'a pas signé un certificat de joueur de l'équipe pour laquelle il joue.

(c) À la fin de chaque match, le marqueur officiel signera la feuille de match officielle et s'assurera que l'arbitre fait de même. Par la suite, il fera parvenir la feuille de match au secrétaire de la division ou de la ligue concernée.

(d) Avant le début du match, le marqueur officiel obtiendra, du gérant ou de l'entraîneur de chaque équipe, leur alignement complet, vérifié et signé par L'OFFICIEL RESPONSABLE DE L'ÉQUIPE. Le capitaine et le ou les capitaines adjoints de chaque équipe seront dûment inscrits sur la feuille de match officielle.

(e) Le marqueur officiel remettra les alignements complets des deux équipes à l'arbitre dans son vestiaire, avant le match, et portera à son attention tout cas qu'il croit non-conforme aux règles de jeu.

(f) Le marqueur officiel avertira l'arbitre lorsqu'une joueuse reçoit sa deuxième punition d'inconduite, ou sa troisième punition pour une infraction avec le bâton (en vertu de l'article 4.2 (e)) au cours d'un même match.

(g) Lorsqu'un système de haut-parleurs est disponible, le marqueur officiel annoncera ou fera annoncer, immédiatement après un but, le nom du joueur ayant marqué, ainsi que le nom de chaque joueur à qui une aide a été accordée.

SITUATION 1 Article 5.6 (f)

Un joueur se voit imposer une punition majeure, une deuxième punition d'inconduite ou une punition pour troisième infraction commise avec le bâton pendant la même joute. Toutefois, aucune punition d'extrême inconduite n'a été imposée à ce joueur (tel qu'exigé à l'article 4.4 (b) – Les punitions majeures, ou l'article 4.5 (c) – Les punitions d'inconduite) et il n'a pas été expulsé du match (tel qu'exigé à l'article 4.2 (e)). Cette situation peut être attribuable au fait que :

a) le marqueur officiel a omis d'informer l'arbitre qu'une deuxième punition d'inconduite ou une troisième punition pour une infraction commise avec le bâton avait été imposée au joueur, tel qu'exigé à l'article 5.6 (f) – Le marqueur officiel OU

b) l'arbitre ignore que deux punitions d'inconduite ou trois punitions pour des infractions commises avec le bâton ont été imposées au joueur pendant la même joute.

L'élément important est que le joueur ainsi puni ne s'est pas vu imposer la punition d'extrême inconduite appropriée ou n'a pas expulsé du match et que, par conséquent, il participe au jeu de façon NON REGLEMENTAIRE. Les arbitres sont ainsi tenus de suivre la procédure suivante si on les informe de la situation avant la fin du match :

i) imposer une punition d'extrême inconduite ou expulser le joueur du match dès qu'on prend connaissance de la situation.

ii) tout but compté par ce joueur ainsi pénalisé, après son retour sur la glace une fois qu'il a purgé sa deuxième punition d'inconduite ou sa troisième punition pour une infraction commise avec le bâton doit être annulé. De plus, tout but sur lequel le joueur pénalisé a obtenu une aide après son retour sur la glace après avoir purgé ces punitions doit être annulé.

Remarque: Aucun but ne doit être annulé si l'arbitre prend connaissance de la situation une fois la joute terminée, il faut tout de même le noter sur la feuille de pointage officielle.

Article 5.7 Le chronométreur du match

(a) Le chronométreur du match enregistrera l'heure du début et de la fin de chaque match de même que le temps écoulé au cours du match.

(b) Le chronométreur du match indiquera à l'arbitre qu'il est l'heure de commencer le match, la deuxième ou la troisième période ou toute période de prolongation. Si la patinoire n'est pas équipée d'une cloche ou sirène automatique ou si cet équipement venait à faire défaut, le chronométreur du match, à l'aide d'une sirène ou d'un sifflet, signalera la fin de toute période réglementaire, de prolongation ou la fin du match.

(c) Le chronométreur du match annoncera ou fera annoncer lorsqu'il ne reste qu'UNE MINUTE DE JEU dans chaque période réglementaire ou de prolongation

(d) Lorsqu'il y a contestation concernant le chronométrage, la question sera présentée à l'arbitre qui rendra une décision irrévocable.

SITUATION 1 Article 5.7 (d)

Un joueur se trouve en échappée avec le gardien de but adverse dans son filet et la sirène automatique se fait entendre causant un arrêt de jeu. Le signal sonore a été causé par une erreur du chronométreur ou par une panne mécanique. Au jugement de l'arbitre, il y avait assez de temps au tableau indicateur pour que le joueur puisse compléter son échappée.

Décision:
Accorder un tir de punition.

SECTION 6 — LES FAUTES PHYSIQUES

Article 6.1 Tentative de blesser ou blessure délibérée

(a) Une punition de match sera imposée à tout joueur ou officiel d'équipe qui, délibérément, tente de blesser ou blesse un adversaire, un officiel, un officiel d'équipe ou un spectateur de quelque façon que ce soit.

(b) Une punition de match sera imposée à tout joueur ou officiel d'équipe qui donne, tente de donner ou encore blesse un adversaire, avec un violent coup de tête. Une double punition mineure sera imposée à tout joueur qui donne ou tente de donner un coup de tête à un adversaire sans toutefois le blesser. Une double punition mineure et une punition d'inconduite grossière seront imposées à tout officiel d'équipe qui donne ou tente de donner un coup de tête à un adversaire sans toutefois le blesser.

(c) Une punition de match sera infligée à tout joueur ou officiel d'équipe qui tente de donner ou qui donne délibérément un coup de patins à un adversaire.

(d) Un joueur qui tire les cheveux d'un adversaire, ou qui saisit le protecteur facial, le casque protecteur ou la mentonnière d'un adversaire, l'utilisant à son avantage ou pour lui infliger une correction ou une blessure, se verra imposer une punition de match. Un joueur qui saisit les cheveux, le protecteur facial, le casque protecteur ou la mentonnière d'un adversaire, mais ne l'utilise pas à son avantage ou pour lui infliger une correction ou une blessure, se verra imposer une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite.

(e) Une punition de match sera imposée à toute joueuse qui utilise son protecteur facial comme une arme.

(f) Une punition de match sera imposée à tout joueur qui tente délibérément de blesser ou blesse un adversaire en lui donnant un coup de bâton, lui portant un bâton élevé ou lui assénant un double échec, un six-pouces ou en le dardant.

SITUATION 1 Article 6.1 (a)

Mordre est manifestement une tentative de blesser. Si une blessure en résulte, on considère que l'infraction est une blessure délibérée. Dans l'un ou l'autre cas, une punition de match sera imposée à n'importe quel joueur ou officiel d'équipe coupable d'une telle infraction.

SITUATION 2 Article 6.1 (a)

Lorsqu'un joueur frappe et blesse un spectateur, une punition de match peut être imposée, mais l'arbitre doit toutefois être certain de la cause de l'incident (se reporter aux situations 3 et 4). Chaque fois qu'un joueur entre en contact avec un spectateur, l'incident doit être signalé au président.

SITUATION 3 Article 6.1 (a)

Lorsqu'un joueur et un spectateur se querellent, l'arbitre doit être certain de la cause de l'incident. Par exemple, si un spectateur près de la bande empoigne, frappe ou tient un joueur et ce dernier se venge en brandissant son bâton ou son gant en direction du spectateur, il ne doit pas être pénalisé. Il agit, en fait, en légitime défense. Si le joueur n'a pas causé l'incident, il ne doit pas être puni pour ce qu'il a fait à moins qu'il ait agi de façon exagérée qui ne peut être justifiée aux yeux de l'arbitre. L'arbitre devrait s'assurer qu'on retire le spectateur de cet endroit et qu'on le reconduise à un autre endroit dans les gradins ou complètement à l'extérieur de l'aréna.

SITUATION 4 Article 6.1 (a)

À la suite de propos injurieux, si le joueur se rend dans les estrades pour s'en prendre à un spectateur, l'arbitre doit lui imposer une punition d'inconduite grossière, pour avoir tourné le match en dérision. Si le joueur tente délibérément de blesser le spectateur par la suite ou le blesse délibérément, une punition de match sera également imposée.

SITUATION 5 Articles 6.1 a)

Si un joueur et un officiel de l'équipe adverse tentent délibérément de se blesser l'un l'autre (par exemple, par des coups de bâton) une punition de match sera imposée à chacun d'eux. L'arbitre devra préparer un rapport détaillé à l'intention du président.

SITUATION 6 Article 6.1 (d)

L'article 6.1 (d) ne traite pas spécifiquement de l'infraction commise lorsqu'un joueur saisit le protège-cou d'un adversaire. L'interprétation doit toutefois respecter les mêmes lignes directrices que celles établies pour l'action de tirer les cheveux et saisir le protecteur facial, le casque protecteur ou la mentonnière d'un adversaire. Par conséquent, une punition de match sera imposée à tout joueur qui saisit le protège-cou d'un adversaire et en profite pour lui infliger une correction ou une blessure. Une punition mineure sera imposée à un joueur qui saisit le protège-cou d'un adversaire, mais n'en profite pas pour lui infliger une correction ou une blessure.

SITUATION 7 Articles 8.1 (f) et 7.2 (c)

Tout geste pour « accrocher » ou retenir un adversaire avec le manche du bâton au-dessus de la main supérieure est pénalisé en vertu de l'article 7.2 – Accrocher. « Accrocher avec le bout du manche du bâton » est une sorte d'accrochage et n'est pas considérée comme une infraction commise avec un bâton en vertu de l'article 4.2 (e), – Les punitions mineures.

SITUATION 8 Articles 6.1 (f) et 8.5

On doit tenir compte de la gravité de l'infraction et de la partie du corps touchée par le bâton au moment de déterminer le type de punition à imposer (punition de match ou double punition mineure). Si le dardage est violent ou brutal, une punition de match est imposée, qu'il y ait eu contact ou non et peu importe la partie du corps visée. Si le dardage est dirigé vers l'aine, le ventre, la poitrine ou la tête de l'adversaire, une punition de match est sûrement justifiée. Si le dardage est dirigé vers la jambe ou la cheville ou s'il n'y a aucun contact, une double punition mineure est imposée. Si le joueur adverse est toutefois blessé en raison de l'infraction, peu importe la partie du corps touchée, une punition de match doit être imposée au joueur fautif.

SITUATION 9 Articles 6.1 (f), 8.1 et 8.5

Si le « six-pouces» ou le dardage est puissant, violent ou brutal, une punition de match doit être imposée. Les arbitres doivent imposer la double punition mineure pour les cas limites de « six-pouces» et de dardage qui n'ont pas été pénalisés auparavant. La double punition mineure ne doit pas être imposée au lieu de la punition de match, si celle-ci est justifiée.

SITUATION 10 Article 6.1 (b)

Voici des exemples d'une double punition mineure :

a) un coup donné entre deux casques;

b) un coup donné entre un casque et un protecteur facial sans l'usage de force excessive.

c) un coup donné entre deux protecteurs faciaux. Il faut toutefois retenir que c'est la force du coup donné qui indiquera à l'arbitre s'il doit imposer une double punition mineure ou une punition de match;

Article 6.2 Donner de la bande et mise en échec

(a) Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite, selon le degré de violence de l'impact contre la bande, seront imposées à tout joueur qui met en échec, fait double-échec, donne du coude, assaille ou fait trébucher un adversaire de façon à ce que ce dernier soit projeté violemment contre la bande. Si un joueur est blessé, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite doivent être imposées.

(b) Dans les catégories pee-wee et inférieures ainsi qu'au hockey féminin, une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui, de l'avis de l'arbitre, met intentionnellement en échec, frappe, pousse ou bouscule un adversaire. Si un joueur est blessé, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite doivent être imposées.

Lorsque le joueur offensif patine vers le joueur défensif, le joueur défensif ne peut frapper le joueur offensif en allant dans la direction opposée à ce joueur. Le contact physique doit résulter du mouvement du joueur offensif. Il ne doit y avoir aucun geste en vertu duquel le joueur offensif est poussé, bousculé ou mis en échec contre la bande. Lorsque, de l'avis de l'arbitre, un contact accidentel se produit, aucune punition ne sera imposée.

SITUATION 1 Article 6.2 (b)

Un joueur peut orienter ou diriger un adversaire vers la bande sans le toucher. L'exemple le plus évident est lorsqu'un joueur se dirige vers le but adverse avec la rondelle et doit faire une feinte ou un jeu contre le défenseur. Il arrive très souvent que le porteur de la rondelle tente de contourner le défenseur du côté de la bande. Dans ce cas, on juge que le défenseur a le droit de bloquer l'accès à la bande afin de forcer le porteur de la rondelle à ralentir ou à virer vers le centre de la glace. Le principe le plus important est qu'aucun joueur n'a le droit de se servir de son corps pour intentionnellement mettre en échec, frapper, pousser ou bousculer un adversaire.

Article 6.3. Assaut

(a) Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui s'élance vers, saute sur ou assaille un adversaire. En cas de blessure, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées.

Remarque : Si plus de deux pas ou enjambées sont utilisés, ce geste sera considéré comme un assaut.

(b) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui assaille un gardien de but alors que le gardien se trouve dans son enceinte ou encore blesse un adversaire par un assaut.

Remarque : Un gardien de but n'est pas « en jeu » simplement parce qu'il se trouve à l'extérieur de son enceinte. Une punition pour obstruction (mineure ou, à la

discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite) ou assaut (mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite) devra être imposée lorsqu'un joueur adverse entre inutilement en contact avec le gardien de but. Aussi, les arbitres devraient être alertes pour pénaliser les gardiens de but pour avoir fait trébucher, donné un coup de bâton ou dardé près du but.

Article 6.4 Mise en échec par-derrière

(a) Une punition mineure et une punition d'extrême inconduite ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite, selon la violence de l'impact, devront être imposées à tout joueur qui pousse, met en échec ou frappe intentionnellement un joueur adverse par-derrière n'importe où sur la glace. Si un joueur est blessé, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite doivent être imposées. Une punition de match peut aussi être imposée en vertu de cet article.

(b) Lorsqu'un joueur est frappé avec un bâton élevé ou un double-échec, mis en échec, poussé, frappé ou projeté par-derrière contre la bande ou un but de n'importe quelque façon que ce soit, sans qu'il soit en mesure de se protéger ou se défendre, une punition de match sera imposée.

Remarque : Les arbitres sont avisés de ne pas remplacer cette punition par d'autres, lorsqu'un joueur est mis en échec par-derrière de quelque manière que ce soit. Cette règle doit être appliquée strictement.

ÉCLAIRCISSEMENTS

1. Une mise en échec par-derrière signifie que le contact avec le joueur mis en échec est faite avec la partie arrière du corps.
2. Quand un joueur qui va être mis en échec se tourne et, de fait, crée un contact par-derrière, une punition doit être imposée au joueur qui a donné la mise en échec pour mise en échec par-derrière.
3. La présente interprétation n'a pas pour objet de pénaliser un joueur qui arrive derrière un joueur adverse et pendant qu'il joue la rondelle fait un contact involontaire avec la partie arrière du joueur mis en échec.
4. Diriger, pousser ou frapper un joueur est permis dans la mesure où il n'y a aucun contact intentionnel avec la partie arrière du joueur, sauf tel que prévu à l'article 6.2 (b), Donner de la bande et mise en échec, dans la catégorie atome et dans les catégories inférieures.
5. Le facteur déterminant pour une mise en échec par-derrière par rapport à un double-échec est si ou non le joueur qui applique la mise en échec est en mouvement. Si le joueur est immobile et qu'il donne un double-échec par-derrière à un adversaire, alors une punition pour double-échec doit être imposée. Si le joueur est en mouvement et donne un double-échec par-derrière à un adversaire alors une punition pour mise en échec par-derrière doit être imposée. Nonobstant ce qui précède, si un joueur est mis en échec par-derrière dans la bande ou le but, une punition pour mise en échec par-derrière sera imposée.

LIGNES DIRECTRICES SUPPLÉMENTATRES À L'INTENTION DES OFFICIELS

Le Livre des règles de jeu officielles de Hockey Canada contient suffisamment de règles pour traiter de la majorité des situations pouvant entraîner des blessures à la

colonne vertébrale. Les arbitres doivent être au courant des conséquences tragiques de telles blessures et strictement appliquer les règles dans des cas tels les suivants:

1. lorsqu'un joueur qui se déplace le long de la bande, la tête baissée, et cherche la rondelle ou «tente de la dégager» est frappé par derrière et projeté tête première dans la bande alors que sa tête et son cou sont fléchis;
2. lorsqu'un joueur, sur le point de mettre en échec un joueur adverse, donne un coup de coude et d'avant-bras dans l'intention de projeter le joueur adverse dans la bande;
3. lorsqu'un joueur «fait sauter» ou «tire» les patins d'un adversaire par-derrière puis le pousse dans la bande.

Imposer une punition après que le joueur a subi une blessure est une mesure prise trop tard pour ce joueur. Seulement une pénalisation uniforme et stricte de ce type d'infractions permettra aux joueurs et aux officiels d'équipe de se rendre compte à quel point ces infractions sont dangereuses. Tous ceux liés au hockey sont conscients des résultats tragiques d'une blessure à la colonne vertébrale entraînant la paralysie. Il incombe à tous les joueurs, les officiels d'équipe et les arbitres de faire tout leur possible pour réduire l'incidence de cette effroyable blessure. Les officiels d'équipe peuvent enseigner aux joueurs des méthodes réglementaires de mise en échec des adversaires et leur apprendre les dangers que présentent les quatre façons de mise en échec décrites ci-dessus.

L'arbitre doit pénaliser les joueurs qui font des mises en échec non réglementaires. Si les arbitres signalent, de façon uniforme et stricte, les infractions qui peuvent causer des blessures à la colonne vertébrale, il est possible que, de concert avec les joueurs et les officiels d'équipe, on pourra réduire, de façon importante, l'incidence de telles blessures chez les joueurs.

SITUATION 1 Article 6.4 (a)

QUESTION :
L'arbitre signale une punition mineure retardée pour mise en échec par-derrière contre un joueur de l'équipe « A ». L'équipe « B » compte avant l'arrêt de jeu. Est-ce que la punition d'extrême inconduite est-elle tout de même imposée contre le joueur fautif de l'équipe « A »?

RÉPONSE :
Oui.

Article 6.5 Contact avec la tête

(a) Au hockey mineur et féminin, une punition mineure sera imposée à tout joueur qui entre accidentellement en contact avec la tête, le visage ou le cou d'un adversaire avec son bâton ou toute partie de son corps ou de son équipement.

(b) Au hockey mineur et féminin, une double punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre selon la violence de l'impact, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui entre intentionnellement en contact avec la tête, le visage ou le cou d'un adversaire avec son bâton ou toute partie de son corps ou de son équipement.

(c) Au hockey junior et senior, une punition mineure et une punition d'inconduite ou, à la discrétion de l'arbitre selon la violence de l'impact, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui assène une mise en échec à la tête d'un adversaire de quelque façon que ce soit.

(d) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite ou une punition de match seront imposées à tout joueur qui blesse un adversaire en vertu de cette règle.

(e) Une punition de match sera imposée à tout joueur qui, délibérément, tente de blesser ou blesse un adversaire en vertu de cette règle.

Remarque : Tout contact au-dessus des épaules (tête, visage, cou) doit être considéré comme un contact avec la tête en vertu d'un des alinéas précédents (au hockey mineur et féminin).

Éclaircissements relatifs au contact avec la tête au hockey junior et senior SEULEMENT

Les arbitres devraient être conscients des conséquences tragiques des blessures à la tête et des commotions et appliquer les règles à la lettre. Il relève de la responsabilité des joueurs, des officiels des équipes et des arbitres de faire tout en leur pouvoir pour diminuer l'incidence de ces terribles blessures. Les officiels d'équipe peuvent enseigner aux joueurs des façons légitimes de mettre un adversaire en échec et les joueurs peuvent être informés des dangers des mises en échec à la tête. L'arbitre a la responsabilité de punir tout joueur qui entre en contact avec la tête d'un adversaire. Si les arbitres appliquent uniformément et strictement les règles en présence d'infractions pouvant causer des commotions et que les joueurs et les officiels d'équipe collaborent, les infractions de ce genre et les risques que des joueurs subissent de telles blessures peuvent être considérablement réduits. La punition pour contact avec la tête est fondée sur la « violence de l'impact » qui peut appartenir à trois catégories : impact minime, modéré ou grave.

Un impact minime serait puni en vertu des autres règles appropriées, par ex., donner du coude, bâton élevé, rudesse, rudesse après le sifflet, etc., tout coup qui ricoche ou tout impact minime à la tête pour lequel une punition s'impose. Un impact modéré serait le résultat d'un geste beaucoup plus violent qui n'entraîne pas de blessure, mais qui exige une punition mineure et une punition d'inconduite en vertu de la règle visant le contact avec la tête. Un impact grave serait le résultat d'un geste très violent, avec blessure ou non, qui exige une punition majeure et une punition d'extrême inconduite ou une punition de match, à la discrétion de l'arbitre, en vertu de la règle visant le contact avec la tête. Ce qui auparavant pouvait être considéré comme une mise en échec réglementaire portée à la tête avec l'épaule sera maintenant puni comme un contact avec la tête si l'impact est moyen ou grave. Ces infractions pour contact avec la tête peuvent survenir n'importe où sur la surface de jeu à la suite d'un premier contact à la tête. Un contact avec la tête peut aussi provenir d'un coup dans un espace libre, que la tête du joueur ayant subi le coup ait été baissée ou non. La mise en échec corporelle n'a pas été retirée du jeu, mais les coups hauts et le fait de viser la tête seront punis. Une bataille doit continuer d'être désignée comme une bataille et non comme un contact avec la tête. Les arbitres doivent imposer des punitions de façon stricte en présence d'infractions en vertu desquelles des coups bas sont portés, car ce type d'infractions risque d'augmenter. Le signal pour indiquer un « contact avec la tête » sera l'application de la main (paume ouverte) ne tenant pas le sifflet sur le côté de la tête.

Article 6.6 Donner du coude ou du genou

(a) Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui frappe un adversaire d'une façon quelconque avec le coude ou le genou.

(b) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui blesse un adversaire d'un coup de coude ou de genou.

Article 6.7 Bataille et rudesse

(a) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui se bat avec un joueur adverse.

(b) Tout joueur identifié par l'arbitre comme étant l'instigateur ou l'agresseur dans une bataille se verra imposer une punition mineure en plus de toute autre punition qu'il pourrait encourir.

(1) Une punition mineure sera imposée à tout joueur identifié par l'arbitre comme étant l'instigateur d'une bataille.

(2) Une punition mineure sera imposée à tout joueur identifié par l'arbitre comme étant l'agresseur dans une bataille.

(3) Officiels doivent imposer la punition mineure supplémentaire à un instigateur lorsqu'un seul joueur se voit imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour s'être battu.

(c) Une punition mineure sera imposée à tout joueur qui, après avoir été frappé, remet ou tente de remettre le coup. Si ce joueur persiste à remettre les coups, il se verra imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite.

(d) Un joueur qui ne riposte pas après avoir été frappé n'écopera d'aucune punition en vertu de cet article, mais pourra être pénalisé pour toute autre infraction aux règles de jeu.

(e) Tout joueur portant une ou des bagues, du ruban gommé ou tout autre matériau sur les mains, qui devient impliqué dans une bataille et qui utilise ces objets pour obtenir un avantage ou infliger une correction ou une blessure, se verra imposer une punition de match, en plus de toute autre punition qu'il pourrait encourir.

(f) Lorsque survient une bataille, tous les autres joueurs, à l'exception des gardiens de but, doivent se rendre immédiatement à leur banc respectif ou à un endroit neutre désigné par l'arbitre (si la bataille se déroule devant un banc des joueurs) et doivent y demeurer jusqu'à ce que l'arbitre les rappelle pour poursuivre le jeu. Les gardiens de but doivent demeurer dans leur enceinte ou se retirer à un endroit neutre indiqué par l'arbitre. Tout joueur, refusant d'obéir aux directives de l'arbitre, écopera d'une punition d'inconduite, en plus de toute autre punition qu'il pourrait encourir.

(g) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur impliqué dans une bataille avec un adversaire hors de la surface glacée.

(h) Tout joueur se joignant à une bataille, agissant comme pacificateur ou prenant part à une autre bataille durant le même arrêt du jeu se verra imposer une punition d'extrême inconduite, en plus de toute autre punition qu'il aurait pu encourir selon les règles de jeu.

(i) Une punition d'inconduite grossière sera imposée à tout joueur ou officiel d'équipe qui est impliqué dans une bataille avec un officiel d'équipe, se joint à une bataille impliquant un officiel d'équipe ou intervient pour rétablir la paix lors d'une bataille impliquant un officiel d'équipe. Ceci n'élimine pas la possibilité que d'autres punitions soient imposées pour une telle infraction.

(j) Les divisions sont autorisées, à la discrétion de leurs membres, à imposer des sanctions additionnelles dans le cas de l'article 6.7 (a), pour tous les joueurs de toutes les catégories.

(k) Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui est coupable de rudesse inutile.

Remarque 1 : Si la punition imposée est pour une infraction commise après le coup de sifflet, « Rudesse après le sifflet » devrait alors être enregistrée.

Remarque 2 : La punition majeure pour rudesse ne doit pas être confondue avec et utilisée à la place de la punition majeure et de la punition d'extrême inconduite pour bataille.

(l) Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui, de l'avis de l'arbitre, entre délibérément en contact physique avec un joueur adverse après le sifflet.

SITUATION 1 Article 6.7 (l)

Le conseil d'administration de Hockey Canada est d'avis qu'il y a beaucoup trop de contacts effectués par les joueurs après que l'arbitre ou les juges de lignes ont sifflé pour arrêter le jeu. Le but de cette nouvelle règle est de punir sévèrement les joueurs qui n'obéissent pas au coup de sifflet. Ce contact superflu peut être effectué avec le corps ou le bâton. Les officiels sont invités à appliquer sévèrement cette nouvelle section avec la punition appropriée.

SITUATION 2

QUESTION :
À un arrêt de jeu, un joueur de l'équipe « A » pousse un joueur de l'équipe « B », qui le repousse ensuite. Que doit faire l'arbitre?

RÉPONSE :
L'arbitre devrait imposer une punition mineure pour « rudesse après le sifflet » au joueur de l'équipe « A ». Cependant, si la réplique est trop sévère pour être ignorée et que ce joueur est puni, l'arbitre est alors encouragé à imposer une double punition mineure au premier joueur afin qu'il y ait une différence en temps.

Remarque : L'idée est de punir l'équipe qui a commis l'infraction initiale.

SITUATION 3 Article 6.7 (a) (h)

Lorsqu'une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées pour bataille, que les deux joueurs se voient ou non imposer les deux punitions, l'infraction doit être considérée comme étant une bataille. Ainsi, le troisième joueur à y prendre part se voit automatiquement imposer une punition d'extrême inconduite.

SITUATION 4 Article 6.7 (b) (h)

Une punition mineure est imposée à un joueur pour coup de bâton et une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à un deuxième joueur pour bataille. Un troisième joueur prend part à la bataille.

DÉCISION : Le joueur qui a écopé des punitions majeures et d'extrême inconduite se verrait automatiquement imposer une punition mineure pour avoir été l'instigateur. Les officiels doivent imposer la punition mineure additionnelle à un l'instigateur seulement lorsqu'un seul joueur se voit imposer une punition majeure pour avoir pris part à une bataille.

Le troisième joueur écope d'une punition d'extrême inconduite pour avoir pris part à la bataille en plus de toute autre punition qui peut lui être imposée.

SITUATION 5 Article 6.7 (h)

La règle visant le troisième joueur (et tout joueur subséquent) à prendre part à une bataille ou tout joueur qui agit comme pacificateur ne s'applique qu'aux situations où au moins un joueur écope d'une punition pour bataille.

SITUATION 6 Article 6.7 (g) (i)

QUESTION :
Quelle est la punition imposée à un joueur sur la glace qui se bat avec :

(a) un joueur au banc?

(b) un entraîneur au banc?

RÉPONSE :

(a) Lorsqu'un joueur sur la glace se bat avec un autre joueur qui ne se trouve pas sur la glace, il faut imposer une punition majeure pour bataille et une punition d'extrême inconduite aux deux participants.

(b) Lorsqu'un joueur sur la glace se bat avec un officiel d'équipe qui n'est pas sur la glace, il faut imposer une punition d'inconduite grossière aux deux participants pour avoir tourné le match en dérision. Aucune punition ne peut être imposée pour avoir été l'instigateur ou l'agresseur dans ce cas. Se reporter à l'article 6.7. situation 18 et à l'article 7.3 (c) (d).

SITUATION 7 Article 6.7 (g) (h)

Au cours d'une bataille sur la glace, un joueur sur la glace prend part à une autre bataille avec un joueur de l'équipe adverse qui se trouve au banc des joueurs.

DÉCISION :
Il faut imposer aux deux joueurs (celui qui se trouve sur la glace et celui au banc des joueurs) des punitions majeures et d'extrême inconduite en vertu de l'article 6.7 (g) pour bataille hors de la surface glacée. Les deux joueurs se verraient aussi imposer une punition d'extrême inconduite supplémentaire en vertu de l'article 6.7 (h) pour avoir pris part à une autre bataille pendant un même arrêt du jeu.

Remarque : Lorsqu'une situation justifie de multiples punitions d'extrême inconduite à un joueur, imposer et noter chaque punition d'extrême inconduite sur la feuille de match officielle, mais n'annoncer qu'une seule punition d'extrême inconduite pour chaque joueur sur le système de haut-parleurs.

SITUATION 8

Un joueur qui a pris part à la première bataille qui cause un arrêt du jeu cesse de se battre et amorce une autre bataille avec un autre joueur de l'équipe adverse. Quelles punitions sont imposées?

DÉCISION :
Le joueur qui participe aux deux batailles se verrait imposer une punition mineure pour avoir été l'instigateur de la deuxième bataille, deux punitions majeures et trois punitions d'extrême inconduite. Deux de ces punitions d'extrême inconduite sont liées aux punitions majeures imposées pour bataille. La troisième punition d'extrême inconduite aurait été imposée pour avoir pris part à une autre bataille pendant le même arrêt du jeu en vertu de l'article 6.7 (h).

SITUATION 9 Article 6.7 (h)

Si deux joueurs se battent sur la glace, près d'un banc de joueurs, et qu'un des joueurs sur le banc intervient dans le combat alors qu'il est toujours au banc, ce joueur doit écoper d'une punition mineure de banc, d'une punition d'extrême inconduite pour obstruction, article 7.3 (d), en plus d'une punition d'extrême inconduite additionnelle, article 6.7 (h), ainsi que toute autre punition qui peut en découler. Ce joueur doit être considéré comme un troisième joueur dans une bataille. Si, d'autre part, un officiel d'équipe intervient dans une bataille en tant que pacificateur, une punition mineure de banc et une punition d'extrême inconduite pour obstruction seront imposées à cet officiel d'équipe, article 7.3 (d). Un officiel d'équipe ne peut écoper d'une punition d'extrême inconduite en vertu de l'article 6.7 (h).

SITUATION 10 Article 6.7 (f)

L'arbitre ne peut appliquer cette règle que s'il y a une bataille. L'arbitre doit diriger les joueurs à leur banc respectif sauf si la bataille est devant les bancs des joueurs.

SITUATION 11 Article 6.7 (f)

Lorsqu'une bataille a lieu sur la glace, il faut absolument que l'arbitre informe tous les joueurs qui se trouvent sur la glace, mais ne prennent pas part à la bataille, de se rendre à leur banc ou dans la zone neutre ou bien une autre zone qu'il a désignée. L'arbitre ne doit imposer aucune punition d'inconduite pour infraction à cette règle avant d'avoir tout d'abord informé les joueurs.

SITUATION 12

QUESTION :
Si une bataille a lieu près de l'enceinte du but, le gardien de but peut-il se rendre à son propre banc des joueurs?

RÉPONSE :
Si l'arbitre l'y autorise, le gardien de but peut se rendre à son banc. S'il le fait de son propre chef, il doit se voir imposer une punition mineure.

SITUATION 13 Article 6.7 (b)

QUESTION :
Peut-on imposer à un joueur deux punitions pour avoir été l'instigateur et (ou) deux punitions pour avoir été l'agresseur s'il prend part à deux batailles pendant le même arrêt du jeu?

RÉPONSE :
Oui.

SITUATION 14 Article 6.7 (b)

Il est possible, en vertu des règles, qu'on impose à un joueur une punition mineure pour avoir été l'instigateur et une autre punition mineure pour avoir été l'agresseur pendant une même bataille.

SITUATION 15 Article 6.7 (g)

Un joueur qui se trouve sur la glace et un joueur au banc commencent à se battre. Le joueur au banc est manifestement l'instigateur.

DÉCISION :

Les deux joueurs doivent se voir imposer des punitions majeures et d'extrême inconduite en vertu de l'article 6.7 (g). Étant donné, toutefois, que le joueur au banc est identifié comme étant l'instigateur, une punition mineure supplémentaire doit lui être imposée en vertu de l'article 6.7 (b).

Remarque : L'article 6.7 (b) peut s'appliquer, peu importe le lieu de la bataille.

SITUATION 16

Une bataille a lieu pendant le match et peu après, tous les dix joueurs sur la glace ainsi que les gardiens de but prennent part à des batailles. Aucun joueur de l'une ou l'autre équipe ne quitte le banc.

DÉCISION :

L'arbitre doit imposer aux dix joueurs ainsi qu'aux deux gardiens de but des punitions majeures pour bataille ainsi que les punitions d'extrême inconduite appropriées.

Remarque : Le nombre maximal de cinq joueurs par équipe auxquels on impose des punitions d'extrême inconduite ne s'applique pas étant donné qu'aucun joueur n'a quitté le banc. Afin d'appliquer cette règle 9.5 (c), Remarque (1), au moins un joueur doit avoir quitté le banc. Du fait qu'aucun joueur n'a quitté le banc, la règle du nombre maximum de cinq punitions d'extrême inconduite ne peut s'appliquer. Par conséquent, tous les joueurs sur la glace, ainsi que les gardiens de but, doivent se voir imposer des punitions d'extrême inconduite.

SITUATION 17

Une punition majeure ne peut jamais être imposée à un joueur pour s'être battu avec un spectateur. On lui imposera soit une punition d'inconduite grossière, une punition de match ou aucune punition, selon les circonstances. Se reporter aux situations 3, 4 et 5 de l'article 6.1.

SITUATION 18 Articles 6.7 (i) et 7.3 (d)

Lorsqu'un officiel d'équipe au banc fait obstruction contre un joueur adverse sur la glace et, dans les moments qui suivent, ce joueur et l'officiel d'équipe amorcent une bataille, l'arbitre doit imposer les punitions suivantes :

- *Une punition d'inconduite grossière doit être imposée au joueur en vertu de l'article 6.7 (i) pour s'être battu avec un officiel d'équipe.*
- *Une punition mineure de banc et une punition d'extrême inconduite doivent être imposées à l'officiel d'équipe en vertu de l'article 7.3 (d) pour obstruction du banc des joueurs ainsi qu'une punition d'inconduite grossière en vertu de l'article 6.7 (i) pour bataille avec le joueur.*

SITUATION 19 Article 6.7 (k)

Tout contact des gants avec le visage ou la tête constitue un acte de rudesse et une punition doit être imposée. Ce type d'infraction se produit lorsqu'un joueur met en échec le porteur de la rondelle ou autour du filet, surtout après un coup de sifflet. La règle doit être strictement appliquée et les punitions imposées.

SITUATION 20 Article 6.7 (a)

Les batailles et la rudesse (pour lesquelles on impose des punitions pour bataille et des punitions d'extrême inconduite aux joueurs) ont fait l'objet de grandes préoccupations et de beaucoup de critiques. La plupart des critiques concernent le fait que les arbitres n'appliquent pas la règle comme elle devrait être appliquée.

Deux joueurs qui se frappent comme des brutes ou luttent sur la glace (chacun également fautif) et sont expulsés du match en plus de se voir imposer les punitions appropriées ne sont pas sujet d'inquiétude. Ce qui préoccupe beaucoup les joueurs, les entraîneurs et la direction, ce sont les incidents où l'un des joueurs ne tente pas de répliquer, sauf pour se protéger. Malgré tout, les deux joueurs sont expulsés du match. Une autre situation du genre concerne le joueur qui se couvre de ses bras afin d'éviter d'être roué de coups et pourtant les deux joueurs sont expulsés du match ou se voient imposer des punitions mineures ou de doubles punitions mineures pour rudesse bien qu'un seul joueur ait donné des coups de poing.

En ce qui concerne les doubles punitions mineures, certains officiels imposent ces doubles punitions pour rudesse afin d'éviter la punition majeure et la punition d'extrême inconduite imposées pour bataille, ce qui n'est pas l'objet des règles. On a constamment demandé aux arbitres de ne pas imposer une double punition mineure pour rudesse. Il faut soit imposer une punition mineure pour rudesse ou une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour bataille. Lorsqu'un certain nombre de coups de poing ont été portés et que les officiels ont de la difficulté à séparer les deux joueurs, ils doivent imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite. Les règles stipulent explicitement qu'on peut imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite à un joueur pour bataille et une punition mineure pour rudesse ou aucune punition à l'autre joueur, cas dans lequel le joueur écopant de la punition majeure recevrait, en plus, une punition mineure supplémentaire pour avoir été l'agresseur.

Hockey Canada tente de faciliter quelque peu la tâche aux arbitres et les faire davantage respecter, mais il faut aussi que l'arbitre ait le « courage » d'appliquer les règles et de ne pas essayer de s'en tirer de la façon la plus facile. L'arbitre ne doit pas tenter de donner l'impression d'être un « chic type » afin de satisfaire les deux équipes. Il n'y réussira pas et se retrouvera avec plus de problèmes. Si les arbitres appliquent les règles comme elles doivent l'être, les règles et les arbitres seront moins critiqués.

SITUATION 21

Lorsque deux joueurs, de leur plein gré, laissent chacun tomber les gants pour se battre, le joueur de l'équipe « A » renverse le joueur de l'équipe « B » du premier coup de poing.

DÉCISION :
Imposer à chaque joueur une punition de 5 minutes pour avoir pris part à une bataille en plus d'une punition d'extrême inconduite. Aucune punition pour avoir été l'instigateur ou l'agresseur n'est imposée puisque les deux joueurs ont pris part à la bataille de leur plein gré.

Remarque : Ceci ne s'applique que lorsque les deux joueurs veulent se battre. Lorsqu'un joueur reçoit un coup qu'il ne voit pas venir ou auquel il ne s'attend pas, seul l'instigateur se verra imposer une punition majeure, une punition d'extrême inconduite ainsi qu'une punition mineure pour avoir été l'agresseur.

Section 7 – LES FAUTES D'ENTRAVE

Article7.1. Retenir

(a) Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui retient un adversaire avec ses mains, son bâton ou de toute autre manière. Si la punition imposée est pour avoir retenu le bâton, une « punition mineure pour avoir retenu le bâton » devrait être inscrite et annoncée.

(b) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui blesse un adversaire en le « retenant ».

Article 7.2 Accrocher

(a) Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui entrave ou tente d'entraver l'avancement d'un adversaire en « l'accrochant » avec son bâton ou en « l'accrochant avec le bout de son bâton ».

(b) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui blesse un adversaire en « l'accrochant » ou en « l'accrochant avec le bout de son bâton ».

Article7.3 Obstruction/Protection du gardien de but

(a) Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour obstruction seront imposées à tout joueur qui :

(1) obstrue ou empêche la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession de la rondelle;

(2) enlève délibérément le bâton des mains d'un adversaire;

(3) empêche un adversaire qui a perdu ou échappé son bâton d'en reprendre possession.

Remarque 1 : Le dernier joueur à avoir touché la rondelle - autre que le gardien - sera considéré comme le joueur en possession de la rondelle.

Remarque 2 : Souvent, l'action et le mouvement du joueur en attaque causent l'obstruction, étant donné que les joueurs en défensive ont le droit de « rester en place » ou de se faire « l'ombre » des joueurs à l'offensive. Les joueurs de l'équipe en possession de la rondelle ne devraient pas avoir le droit de « créer » de l'obstruction délibérément au bénéfice du porteur de la rondelle.

(b) Une punition mineure pour obstruction à l'endroit du gardien de but sera imposée à un joueur qui, avec son bâton ou son corps, commet de l'obstruction ou restreint les mouvements du gardien de but par un contact physique. La punition devrait être annoncée comme « obstruction contre le gardien de but ».

Remarque : Un gardien de but n'est pas « en jeu » simplement parce qu'il se trouve à l'extérieur de son enceinte. Une punition pour obstruction (mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite) ou assaut (mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition

d'extrême inconduite) sera imposée lorsqu'un joueur adverse entre en contact avec le gardien de but sans aucune raison apparente. Dans le même sens, les arbitres devraient être alertes pour punir les gardiens de but qui font trébucher, qui donnent un coup de bâton ou qui dardent près du but.

À moins que la rondelle ne soit dans l'enceinte du but, un joueur de l'équipe offensive ne peut se tenir dans l'enceinte. Si la rondelle devait pénétrer dans le but dans de telles conditions, le but ne serait pas accordé. Si un joueur à l'attaque a physiquement commis de l'obstruction contre le gardien avant que le but ne soit compté ou pendant que le but était compté, le but sera refusé et une punition pour «obstruction contre le gardien de but» sera imposée et annoncée.

La mise au jeu subséquente aura lieu dans la zone neutre, au point de mise au jeu le plus près de la zone offensive de l'équipe fautive.

Si un joueur à l'attaque se trouve dans l'enceinte du but en raison de l'obstruction physique commise par un joueur défensif et que la rondelle pénètre dans le but pendant que ce joueur contre qui l'obstruction est commise est encore dans l'enceinte du but, le but sera accordé.

Une punition mineure sera imposée à tout joueur de l'équipe l'offensive qui, pendant que son équipe est en possession de la rondelle, est victime d'obstruction de la part d'un joueur à la défensive et n'essaie pas d'éviter d'entrer en contact avec le gardien de but. De plus, si un but est compté, il ne sera pas accordé. Une punition mineure sera imposée à un joueur à l'attaque qui n'est pas en possession de la rondelle et qui, après qu'on l'a fait trébucher ou tomber, n'essaie pas d'éviter le contact avec le gardien de but, que celui-ci soit ou non dans son enceinte.

Une punition mineure sera imposée à tout joueur à l'attaque qui entre délibérément en contact avec un gardien de but, qu'il soit ou non dans son enceinte. À la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite peuvent être imposées en vertu de l'article 6.3 (b) Assaut ou 8.2 (c) Double-échec. Si le gardien de but a été poussé dans le filet avec la rondelle après avoir effectué un arrêt, le but ne sera pas accordé. Si cela s'applique, les punitions appropriées seront imposées.

(c) Lorsqu'un bâton ou tout objet est lancé sur la glace à partir du banc des joueurs ou du banc des punitions, ou qu'une obstruction est commise contre un joueur sur la glace par un joueur ou officiel de l'équipe adverse à son banc des joueurs ou au banc des punitions (que le jeu soit en cours ou non), une punition mineure de banc sera imposée à cette équipe si l'arbitre est incapable d'identifier la personne responsable, sauf dans les cas spécifiés aux articles 4.10 (a) (4) - Buts alloués, et 7.4 (d) - Faire trébucher. Si un but est compté, aucune punition mineure de banc ne sera imposée.

(d) Lorsqu'un bâton ou tout objet est lancé sur la glace à partir du banc des joueurs ou du banc des punitions, ou qu'une obstruction est commise contre un joueur sur la glace par un joueur ou officiel de l'équipe adverse à son banc des joueurs ou au banc des punitions (que le jeu soit en cours ou non) et que l'arbitre est capable d'identifier la personne responsable, cette personne se verra imposer une punition mineure de banc et une punition d'extrême inconduite. Lorsque les articles 4.10 (a) (4) - Buts accordés, ou 7.4 (d) - Faire trébucher, s'appliquent, la punition mineure de banc ne serait pas imposée, mais l'extrême inconduite le serait.

(e) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui blesse un adversaire en commettant de l'obstruction.

(f) Une punition mineure de banc pour obstruction sera imposée à un gardien de but qui amasse délibérément de la neige à l'intérieur de son enceinte en tout temps ou qui observé par l'arbitre en train de laisser ou de placer délibérément un objet dans sa zone défensive dans ou près du but avant de se rendre au banc des joueurs.

Un tir de punition sera accordé à l'équipe non fautive si, de l'avis de l'arbitre, cet objet ou obstacle empêche réellement qu'un but soit compté alors que le gardien de but de l'équipe fautive se trouve sur la glace de façon réglementaire. Si un tir de punition est accordé en vertu de cette règle, la punition mineure ne sera pas imposée.

Un but sera accordé si, de l'avis de l'arbitre, cet objet ou obstacle empêche réellement qu'un but soit marqué après que le gardien de but de l'équipe fautive ait été remplacé de façon

SITUATION 1

QUESTION :
Un joueur de l'équipe à l'offensive pénètre dans l'enceinte du but adverse de façon non réglementaire alors que la rondelle se trouve dans la zone offensive. Le gardien de but de l'équipe à la défensive donne un coup de bâton à ce joueur. L'arbitre signale une punition retardée pour le gardien de but et, par la suite l'équipe à l'offensive marque un but pendant que la punition retardée est en vigueur et que le joueur se trouve toujours dans l'enceinte. Le but est-il accordé? La punition est-elle imposée au gardien de but?

RÉPONSE :
Le but n'est pas accordé et une punition mineure est imposée au gardien de but.

SITUATION 2

QUESTION :
L'équipe « A » exécute un tir en arrière de la ligne rouge centrale, de sorte qu'il puisse y avoir un dégagement refusé. Un joueur de l'équipe « A » qui est en jeu et admissible à jouer la rondelle essaie de le faire avant le dégagement. Le gardien de but de l'équipe « B » tire un morceau de bâton brisé afin de faire obstruction à la rondelle. Quelle punition est imposée?

RÉPONSE :
Il faut laisser le jeu se terminer et imposer une punition mineure au gardien de but pour obstruction.

SITUATION 3 Article 7.3 (a) (1)

Lorsqu'un joueur, bâton en main, tire un bâton brisé ou tout autre objet sur la glace en direction d'un joueur adverse et frappe l'adversaire ou entrave sa progression, qu'il soit ou non en possession de la rondelle, une punition mineure doit être imposée pour obstruction. Si le joueur adverse est blessé par le bâton brisé, il faut imposer, au joueur fautif, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour obstruction. Une punition de match peut être imposée si l'arbitre estime que le joueur a délibérément tenté de blesser l'adversaire ou l'a blessé délibérément.

SITUATION 4

Lorsqu'un joueur est en échappée en zone neutre ou en zone offensive et qu'un bâton ou tout autre objet sur la glace est tiré vers lui ou la rondelle par un joueur adverse afin de l'empêcher d'avoir un tir franc au but, il faut accorder un tir de punition en vertu de l'article 7.4 (d). On doit considérer que cette infraction est commise par-

derrière et que le joueur est privé d'un tir franc au but. Si le joueur obtient un tir franc au but, seule une punition mineure pour obstruction est imposée.

SITUATION 5 Article 7.3 (d)

QUESTION :
Une punition est-elle imposée si un médecin de l'équipe, identifié comme étant l'un des cinq officiels d'équipe au banc des joueurs, lance un objet sur la glace?

RÉPONSE :
Oui, une punition mineure de banc et une punition d'extrême inconduite.

SITUATION 6 Article 7.3 (b)

La clé pour comprendre cette règle est de réaliser que c'est le joueur à l'offensive qui doit éviter le contact avec le gardien de but.

SITUATION 7 Article 7.3 (f)

Une équipe retire son gardien de but pour un joueur supplémentaire. Le gardien, avant de quitter son enceinte, place son bâton en travers du devant du but. Pendant ce temps, son équipe compte un but. L'arbitre, en regardant à l'autre bout de la patinoire, aperçoit le bâton en travers du devant du but.

DÉCISION :
Annuler le but et imposer une punition mineure pour obstruction au gardien de but.

SITUATION 8 Article 7.3 (f)

Comme le gardien de but quitte la glace pour être remplacé par un autre joueur, il laisse tomber ou place son bâton en travers du devant du but.

DÉCISION :
C'est la responsabilité du gardien de garder le secteur autour de son filet libre de tout obstacle qui pourrait empêcher qu'un but soit compté. Pour une infraction à cette règle, que le geste soit observé ou non par l'arbitre, une punition mineure devrait être imposée. Si, lorsque le gardien a été retiré du match, la rondelle est empêchée de pénétrer dans le filet en raison du bâton, l'arbitre devra accorder un but.

Remarque 1 : Utilisez l'enceinte du but comme ligne directrice dans cette situation. Toute partie du bâton en contact avec toute partie de l'enceinte constituerait une infraction d'obstruction.

Remarque 2 : Si un joueur (plutôt qu'un gardien) laisse un bâton dans l'enceinte alors que le gardien a été retiré, imposez une punition de conduite antisportive selon l'article 9.2 (a). Si un tel geste empêche qu'un but soit compté, allouez un but selon l'article 4.10 (b).

SITUATION 9 Article 7.3 (f)

Lorsque le gardien, qui quitte la glace, laisse tomber ou place son bâton sur la glace à une distance considérable de l'enceinte du but, AUCUNE punition ne sera imposée si le geste n'a pas été observé par l'arbitre. Si le geste a été observé par l'arbitre, alors une punition mineure pour obstruction devrait être imposée. Cependant, lorsque le gardien de but a été retiré, si la rondelle est empêchée de pénétrer dans le but par le bâton, l'arbitre devra accorder un but.

SITUATION 10 Article 7.3 (f)

Un gardien de but dans son enceinte a accumulé de la neige près des poteaux du but et de la ligne des buts. L'équipe adverse tire la rondelle et, selon le jugement de

l'arbitre, celle-ci est empêchée de pénétrer dans le but par la neige accumulée. Quelle est la bonne décision?

DÉCISION :
Imposer une punition mineure pour obstruction au gardien de but. Dans ce genre de cas aucun but ne peut être accordé car le gardien de but est demeuré sur la glace.

Article 7.4 Faire trébucher

(a) Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui fait trébucher un adversaire. Si une blessure en résulte, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées.

Remarque : Si, de l'avis de l'arbitre, il ne fait aucun doute qu'un joueur tente d'obtenir la rondelle en balayant son bâton, que ce geste réussisse, mais que, ce faisant, il fasse trébucher le porteur de la rondelle, aucune punition ne sera imposée.

(b) Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées, à tout joueur qui utilise ses pieds pour faucher les patins d'un adversaire par-derrière en donnant un coup de pied ou en laissant traîner la jambe (« faucher les patins »).

Remarque : Si un joueur, qui est en train de tomber ou de glisser sur la glace, frappe ou déloge la rondelle du bâton de l'adversaire avant d'entrer physiquement en contact avec ce dernier, l'infraction pour avoir fait trébucher sera ignorée.

(c) Lorsqu'un joueur utilise son bâton, un genou, une main, un pied, un bras ou un coude de quelque façon que ce soit ou encore tombe ou se laisse glisser sur la glace directement dans la trajectoire de la rondelle, causant ainsi le porteur de la rondelle à trébucher et perdre possession de la rondelle, une punition sera imposée.

Remarque : Si un joueur en train de tomber ou de glisser sur la glace frappe ou déloge la rondelle du bâton de l'adversaire avant d'entrer en contact avec le corps de l'adversaire, la punition pour avoir fait trébucher sera ignorée.

(d) Lorsqu'on fait trébucher par-derrière ou que l'on entrave par-derrière, de quelle que façon que ce soit, un joueur ayant le contrôle de la rondelle en échappée en zone neutre ou en zone défensive, l'empêchant ainsi de prendre un tir franc au but alors qu'il n'a aucun adversaire devant lui sauf le gardien de but, un tir de punition sera accordé à l'équipe non fautive. Cependant, l'arbitre n'arrêtera pas le jeu avant que l'équipe à l'attaque n'ait perdu le contrôle de la rondelle à l'équipe à la défensive.

Remarque : « Contrôle de la rondelle » signifie le geste de dribler la rondelle avec le bâton, son ou ses patins ou son ou ses gants. Si, alors qu'elle est ainsi manoeuvrée, la rondelle touche le corps, le bâton ou les patins d'un autre joueur ou si elle devait toucher un poteau du but ou devenir libre, le joueur serait réputé ne plus être en contrôle. L'intention de la présente règle est de rendre une bonne occasion de marquer, retirée en raison de l'infraction, et par conséquent, lorsqu'aucune occasion raisonnable de marquer n'a été perdue en raison de l'infraction, un tir de punition ne devrait pas être accordé.

SITUATION 1 Article 7.4 (d)

ÉCLAIRCISSEMENT :

L'expression « entrave d'une façon quelconque » comprend un bâton ou tout autre objet lancé en direction de la rondelle ou du porteur de la rondelle ou tout autre objet projeté en direction de la rondelle ou du porteur de la rondelle ou un joueur sans casque qui poursuit un joueur en échappée en zone neutre ou en zone offensive.

SITUATION 2

QUESTION :

Un joueur en échappée en zone neutre ou en zone offensive est entravé par-derrière. Il se met debout et effectue un tir franc au but. Doit-on accorder un tir de punition s'il ne marque pas un but?

RÉPONSE :

Non.

SITUATION 3 Article 7.4 (a) (b)

La règle visant les cas où l'on fait trébucher doit être utilisée pour punir tout geste faisant perdre pied à un adversaire, que ce soit en lui fauchant les patins, en se lançant sous lui ou en plongeant vers ses patins de sorte que le joueur perd pied.

SECTION 8 – LES FAUTES COMMISES AVEC LE BÂTON

Article 8.1 Six-pouces

Une punition de match sera imposée à tout joueur ou officiel d'équipe qui donne délibérément ou qui tente délibérément de donner un six-pouces à un adversaire en le frappant avec force avec le bout du manche du bâton, ou qui blesse un adversaire par tout geste de six-pouces. À la discrétion de l'arbitre, une double punition mineure sera imposée à tout joueur qui tente de donner un six-pouces à un adversaire avec le bout du manche du bâton. Une double punition mineure et une punition d'inconduite grossière seront imposées à tout officiel d'équipe qui tente de donner un six-pouces avec le bout du manche de son bâton.

Article 8.2 Double-échec

(a) Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire.

(b) Tout joueur qui frappe un adversaire au-dessus de la hauteur normale des épaules avec un double-échec se verra imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite, qu'il y ait blessure ou non.

(c) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui donne un double-échec à un gardien de but se trouvant dans son enceinte.

(d) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui blesse un adversaire en lui donnant un double-échec.

(e) Une punition de match sera imposée à tout joueur qui blesse délibérément un adversaire par un double-échec.

SITUATION 1

Lors d'un double-échec, si un joueur touche un adversaire avec le bâton, il s'agit d'un double-échec. Dans des circonstances identiques, si le joueur touche toutefois l'adversaire avec ses gants ou ses poings, il s'agit alors de rudesse et la punition appropriée doit être imposée.

Article 8.3 Bâtons élevés

(a) Le port des bâtons au-dessus de la hauteur normale des épaules de l'adversaire est défendu. Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui met en échec ou intimide un adversaire avec un bâton porté au-dessus des épaules de son adversaire. S'il en découle une blessure, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées.

(b) Tout joueur qui entre en contact avec un adversaire au-dessus de la hauteur normale de ses épaules avec un bâton élevé doit se voir imposer une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite. S'il y a blessure, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées. Au hockey junior et senior, une double punition mineure pourra être imposée, à la discrétion de l'arbitre, si la blessure découle d'un bâton élevé accidentel.

(c) Une punition de match sera imposée à tout joueur qui tente de blesser ou blesse délibérément un adversaire avec un bâton élevé.

(d) Entrer en contact avec la rondelle en portant le bâton au-dessus de la hauteur normale des épaules est interdit. Lorsque cette infraction est commise, le jeu sera arrêté et la mise au jeu suivante se fera à l'endroit de l'infraction à moins que :

(1) un joueur de l'équipe non fautive n'obtienne possession et contrôle de la rondelle; dans un tel cas, le jeu se poursuivra;

(2) un joueur de l'équipe fautive dirige ainsi la rondelle dans son propre but; dans un tel cas, le but sera accordé;

(3) l'équipe fautive obtienne un avantage territorial, cas dans lequel la mise au jeu se fera où l'arrêt du jeu a eu lieu, à moins qu'il n'en soit stipulé autrement dans les règles de jeu.

(e) Un but marqué à l'aide d'un bâton élevé ne sera pas accordé, à moins que ce but ait été marqué par un joueur de l'équipe à la défensive directement dans son propre but.

SITUATION 1 Article 8.3 (a)

Lorsqu'un joueur lève son bâton afin d'intimider un adversaire ou de retarder son avancement, à cause du bâton élevé, il faut imposer une punition mineure pour bâton élevé même s'il n'y a aucun contact avec l'adversaire.

SITUATION 2 Article 8.3 (a)

Lorsqu'un joueur touche à la rondelle avec un bâton élevé et que son convoyage fait en sorte qu'il entre en contact avec un adversaire au-dessus de la hauteur des épaules et qu'aucune blessure ne survient, il faut imposer une punition mineure pour bâton élevé.

Cette interprétation s'appliquerait également suite au convoyage d'un joueur qui tire la rondelle.

Remarque : Le joueur est responsable de son bâton en tout temps.

SITUATION 3 Article 8.3 (d)

QUESTION :
Un joueur à la défensive touche à la rondelle avec son bâton élevé dans sa zone défensive et la rondelle est déviée vers son propre gardien de but ou un coéquipier. Quand faut-il arrêter le jeu?

RÉPONSE :
Dès que le gardien de but ou le coéquipier s'empare du contrôle de la rondelle.

SITUATION 4 Article 8.3 (d) (1)

Un gardien de but frappe la rondelle avec le bâton élevé. La rondelle tombe dans l'enceinte du but et un joueur adverse exécute un tir dans le filet.

DÉCISION :
But accordé.

SITUATION 5 Article 8.3 (d)

Un joueur tient son bâton au-dessus de la hauteur normale des épaules. La rondelle frappe toutefois le bout du manche sous de la hauteur des épaules et entre dans le but.

DÉCISION :
But accordé.

SITUATION 6 Articles 8.3 (d) et 10.10, situation 1

Lorsqu'un joueur ou un gardien de but frappe la rondelle avec un bâton élevé, l'arbitre doit retarder la signalisation de l'infraction. S'il devient évident que les deux équipes s'abstiennent de jouer la rondelle, l'arbitre doit immédiatement arrêter le jeu. La mise au jeu suivante doit avoir lieu là où l'arrêt du jeu est survenu, à moins qu'il n'en soit précisé autrement dans les règles.

RAISONNEMENT :
L'article 10.2 (f) est invoqué parce que les deux équipes ont commis une infraction aux règles. Une équipe a touché la rondelle avec un bâton élevé tandis que l'autre a omis de maintenir la rondelle en mouvement en ne tentant pas d'en prendre possession ou contrôle.

SITUATION 7 Article 8.3 (d)

Lorsqu'un joueur à l'offensive dans la zone offensive frappe la rondelle avec un bâton élevé et que l'équipe à la défensive s'abstient de jouer la rondelle, arrêter le jeu et effectuer la mise au jeu aux points de mise au jeu dans la zone d'extrémité de l'équipe qui refuse de jouer la rondelle (conformément à l'article 10.10 à l'endroit où se trouvait la rondelle lors de l'arrêt du jeu.

SITUATION 8 Article 8.3 (d)

Lorsque la rondelle est frappée par un bâton élevé, qu'elle dévie sur un joueur adverse et est reprise par un joueur de l'équipe fautive, le jeu doit être arrêté. Une déviation ne constitue pas un contrôle et une possession de la rondelle.

SITUATION 9 Articles 8.3 (d) (e)

Lorsque la rondelle est frappée par un bâton élevé, qu'elle dévie sur un joueur adverse et pénètre dans le but de son équipe, le but n'est pas accordé. Une déviation ne constitue pas un contrôle et une possession de la rondelle.

SITUATION 10

Un joueur de l'équipe « A » frappe la rondelle avec le bâton élevé au-dessus de la hauteur de ses épaules et pendant que la rondelle est encore dans les airs, un joueur de l'équipe « B » frappe aussi la rondelle avec un bâton élevé.

DÉCISION :
Arrêt immédiat du jeu et mise au jeu à l'endroit où la seconde infraction a eu lieu sauf indication contraire dans les règles. Si le joueur de l'équipe « B » était le joueur à l'offensive dans la zone offensive, la mise au jeu doit avoir lieu dans la zone neutre. Aucun but ne peut être marqué dans un tel cas.

SITUATION 11

L'équipe « B » à la défensive tente de faire un dégagement dans sa zone défensive. Toutefois, un joueur à l'offensive de l'équipe « A », dans la zone offensive, frappe la rondelle au-dessus de la hauteur des épaules et la rondelle poursuit sa trajectoire au-delà de la ligne des buts. L'équipe à la défensive s'abstient de jouer la rondelle.

DÉCISION:
Arrêter le jeu lorsqu'il est évident que l'équipe « A » s'abstient de jouer la rondelle. La mise au jeu doit avoir lieu au point de mise au jeu à l'extrémité de la patinoire la plus proche, conformément à l'article 10.10 et 10.2 (f).

SITUATION 12 Article 8.3 (b)

Au hockey junior et senior, lorsqu'une double punition mineure peut être imposée pour une blessure découlant d'un bâton élevé accidentel, les officiels doivent veiller à ce que cette punition ne soit imposée que pour un contact minime. Cette punition ne devrait jamais être utilisée comme substitut lorsqu'un geste nécessite une punition majeure et une punition d'extrême inconduite. Les infractions suivantes pour tenter de retenir un joueur seront réputées être dues à un bâton élevé accidentel :

- *Lors d'un accrochage, lorsque le bâton glisse accidentellement le long du haut du corps jusqu'au cou ou à la tête, causant une blessure, une double punition mineure sera imposée;*
- *Lors d'une tentative de soulever le bâton de l'adversaire, lorsqu'il y a un contact accidentel au cou ou à la tête, causant une blessure, une double punition mineure sera imposée;*
- *Lorsqu'un joueur qui, en perdant l'équilibre ou en tombant, touche accidentellement un adversaire avec son bâton au cou ou à la tête, causant une blessure, une double punition mineure sera imposée. Les gestes suivants seront considérés une utilisation « négligente » du bâton et une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées lorsqu'une blessure est infligée; - Lorsqu'un coup de bâton bondit sur le haut du corps et dévie vers le haut au cou ou à la tête, causant une blessure, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées;*

- *Lorsqu'un double-échec bondit sur le haut du corps et dévie vers le haut au cou ou à la tête, causant une blessure, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées. Bien que les infractions pour retenir avec le bâton soient normalement perçues comme étant de nature accidentelle, tout geste agressif, irréfléchi, négligent ou effectué avec force avec le bâton (par ex., enfourcher son bâton pour soulever le bâton d'un adversaire ou l'accrocher) qui atteint la région du cou ou de la tête, causant une blessure, fera l'objet d'une punition majeure et d'une punition d'extrême inconduite*

SITUATION 13 Article 8.3 (b)

Question:
Un joueur de l'équipe «A», en zone offensive, est atteint d'un bâton élevé au visage, causant blessure. Le geste n'a pas été constaté par l'arbitre.

Immédiatement après, un joueur de l'équipe «B» se trouve en échappée mais il est entravé par-derrière (trébucher). L'arbitre signal un tir de punition. Puisqu'il s'agit du premier arrêt du jeu, le juge de lignes rapporte l'infraction du bâton élevé causant blessure à l'arbitre.

Décision:
Imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour bâton élevé au joueur fautif de l'équipe «B» et une punition mineure pour avoir fait trébucher au joueur fautif de l'équipe «A». Ceci annulerait le tir de punition.

Article 8.4 Coups de bâton

(a) Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui entrave ou tente d'entraver l'avancement d'un adversaire en lui « donnant un coup » avec son bâton.

(b) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui blesse un adversaire avec un « coup de bâton ».

(c) Une punition pour avoir « donné un coup de bâton » sera imposée à tout joueur qui balance son bâton en direction d'un adversaire (que cet adversaire soit à sa portée ou non) même s'il ne le touche pas ou, sous prétexte de jouer la rondelle, balance son bâton en direction de la rondelle dans le but d'intimider l'adversaire.

(d) Une punition de match sera imposée à tout joueur qui, délibérément, tente de blesser ou blesse un adversaire en lui « donnant un coup de bâton ».

Article 8.5 Dardage

Une punition de match sera imposée à tout joueur ou officiel d'équipe qui darde délibérément ou tente délibérément de darder un adversaire en le piquant avec force avec le bout de la lame du bâton ou qui blesse un adversaire par tout geste de dardage. Une double punition mineure sera imposée à tout joueur qui frappe ou tente de frapper un adversaire avec le bout de la lame du bâton. Une double punition mineure et une punition d'inconduite grossière seront imposées à tout officiel d'équipe qui frappe ou tente de frapper un adversaire avec le bout de la lame du bâton.

SECTION 9 – LES AUTRES FAUTES

Article 9.1 Manier la rondelle

(a) Le jeu sera immédiatement arrêté et une punition mineure sera imposée à tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui ferme la main sur la rondelle et, ce faisant, profite d'un avantage sur ses adversaires. Lorsqu'un joueur ferme simplement la main sur la rondelle et la laisse tomber immédiatement sur la glace, sans profiter ou tenter de profiter d'un avantage par ce geste, le jeu se poursuivra.

(b) Une punition mineure sera imposée à un gardien de but qui retient délibérément la rondelle causant, de l'avis de l'arbitre, un arrêt du jeu inutile.

Remarque : Lorsque la rondelle est lancée par le gardien de but vers le but adverse et qu'elle est reçue par un adver saire, l'arbitre laissera le jeu se poursuivre. Cependant, si un coéquipier reçoit la rondelle, le jeu sera arrêté.

(c) Une punition mineure sera imposée à toute joueuse (autre qu'une gardienne de but) qui, alors que le jeu est en cours, ramasse la rondelle avec la main. Si une joueuse de l'équipe à la défensive (autre que la gardienne de but) ramasse la rondelle sur la glace alors qu'elle se trouve dans l'enceinte du but de son équipe, le jeu sera arrêté et un tir de punition sera accordé à l'équipe non fautive.

(d) Il sera permis à un joueur d'arrêter ou de frapper une rondelle dans les airs ou sur la glace avec la main ouverte. Le jeu ne sera pas arrêté à moins que le joueur n'ait dirigé la rondelle vers un coéquipier dans la zone neutre ou la zone offensive. Dans un tel cas, le jeu sera arrêté et la mise au jeu se fera à l'endroit où l'infraction a été commise, à moins que l'équipe à l'offensive n'obtienne un avantage territorial. Dans ce cas, la mise au jeu se fera où l'arrêt du jeu a eu lieu, à moins qu'il n'en soit stipulé autrement dans les règles de jeu. Le jeu ne sera pas arrêté en raison d'une passe avec la main effectuée par des joueurs dans leur propre zone défensive.

(e) Le but ne sera pas accordé si la rondelle a été frappée dans le but avec la main ou toute partie du corps de l'attaquant ou si, après avoir été frappée, la rondelle dévie dans le but sur un joueur ou un bâton.

SITUATION 1 Article 9.1 (c)

La rondelle se trouve dans l'enceinte du but. Un joueur est à l'extérieur de l'enceinte, frappe ou pousse la rondelle avec la main à l'extérieur de l'enceinte et vers son corps. Il ne couvre ou ne saisit pas la rondelle pendant qu'elle se trouve toujours dans l'enceinte. Il la pousse seulement, puis la saisit ou tombe sur elle.

DÉCISION :
Imposer une punition mineure en vertu de l'article 10.3 (a), Tomber sur la rondelle.

SITUATION 2 Article 9.1 (d)

QUESTION :
La rondelle est frappée avec la main, frappe le gardien de but adverse, rebondit vers l'extérieur et est reprise par un autre joueur de la même équipe que le joueur qui a frappé la rondelle. Le jeu doit-il se poursuivre ou être arrêté?

RÉPONSE :
Le jeu est arrêté. Le jeu peut se poursuivre seulement si l'équipe non fautive prend « possession et contrôle de la rondelle ». Comme la rondelle n'a que frappé le gardien de but (possession, mais pas de contrôle), le jeu devrait être arrêté.

SITUATION 3 Article 9.1 (d)

Une situation semblable à la situation 2 sauf que la rondelle, après avoir été déviée sur le gardien de but, dévie sur un autre joueur à la défensive en direction d'un joueur à l'offensive.

DÉCISION :
Arrêter le jeu. Le jeu ne peut se poursuivre que si l'équipe non fautive prend « possession et contrôle» de la rondelle. Une déviation ne constitue pas un « contrôle ».

SITUATION 4 Article 9.1 (d)

QUESTION :
La rondelle est frappée avec la main et frappe le corps d'un coéquipier puis est reprise par un joueur adverse. Le jeu doit-il se poursuivre?

RÉPONSE :
Oui. Il ne faut pas arrêter le jeu à moins que ce coéquipier ne prenne possession et contrôle la rondelle.

SITUATION 5 Article 9.1 (e)

Si un joueur à l'offensive frappe la rondelle et qu'elle est déviée dans le filet par tout joueur (à l'offensive ou à la défensive) ou le gardien, le but NE sera PAS accordé. Le principe-clé de cette règle est qu'aucun but ne peut être marqué lorsqu'un joueur à l'offensive frappe la rondelle à moins que cette dernière ne fasse ensuite clairement l'objet d'un tir. Après qu'une rondelle a été frappée, l'officiel doit surveiller attentivement si un tir est effectué. Si la rondelle pénètre dans le but sans qu'aucun tir soit effectué, le but est refusé. La mise au jeu suivant ce jeu aura lieu en zone neutre. Voici des éclaircissements : Lorsqu'un joueur à l'offensive frappe la rondelle à un coéquipier et :

- *qu'elle dévie sur un patin, le corps ou le bâton du coéquipier, le but est refusé.*
- *qu'elle est délibérément dirigée dans le but par le bâton d'un coéquipier, sans qu'aucun tir ait été effectué, le but est refusé. Le jeu doit être arrêté. Article 9.1 (d)*
- *qu'elle est déviée ou délibérément dirigée (sans être frappée) dans le but par un coéquipier, le but est refusé.*
- *si la rondelle est frappée par un joueur à l'offensive puis qu'elle dévie dans le but sur son propre bâton, le but est refusé.*

SITUATION 6 Article 9.1 (d)

Lors d'une infraction pour une passe effectuée avec la main, la mise au jeu doit avoir lieu à l'endroit où la passe avec la main a été effectuée, conformément à l'article 10.2 (g), ou à l'endroit où il y a eu l'arrêt du jeu, si cela pénalise encore plus l'équipe fautive. Lorsqu'un joueur à l'offensive dans la zone offensive effectue une passe avec la main et que l'équipe à la défensive s'abstient de jouer la rondelle, arrêter le jeu et effectuer la mise au jeu là où le jeu s'est arrêté, à moins qu'il n'en soit stipulé autrement dans les règles.

EXEMPLE :
L'équipe « A » passe la rondelle avec la main dans sa propre zone défensive. La rondelle poursuit sa trajectoire et l'équipe « A » la joue près de la ligne centrale. La mise au jeu doit avoir lieu à l'endroit où la rondelle a été passée avec la main puisque cela

pénalise plus l'équipe « A » que si la mise au jeu avait lieu où la rondelle a été jouée.

Remarque : La mise au jeu a toujours lieu à l'endroit qui pénalise le plus l'équipe fautive, conformément à l'article 10.2 (g).

SITUATION 7

Lorsqu'un joueur, situé dans la zone neutre ou offensive, passe la rondelle avec la main vers sa zone défensive, où un coéquipier prend possession et contrôle de la rondelle, le jeu doit se poursuivre.

Remarque : Pour l'application de cet article, c'est la position de la rondelle et non celle des patins du joueur qui déterminera dans quelle zone le joueur se trouvait au moment où la passe avec la main a été complétée.

SITUATION 8 Article 9.1 (a)

LIGNES DIRECTRICES POUR AVOIR FERMER LA MAIN SUR LA RONDELLE

1. *Un joueur ferme la main sur la rondelle puis la lance. Arrêter le jeu immédiatement. Une punition mineure pour avoir manié la rondelle doit être imposée.*
2. *Lorsqu'un joueur ferme la main sur la rondelle puis tente de contourner un autre joueur tout en tenant la rondelle ou lorsqu'un joueur ne peut jouer la rondelle en raison du joueur qui déplace la rondelle pendant qu'il la tient, une punition mineure pour avoir manié la rondelle doit être imposée.*
3. *Si un joueur fait une enjambée pendant qu'il tient la rondelle dans sa main, imposer une punition mineure pour avoir manié la rondelle.*

Article 9.2 Harcèlement des officiels, conduite antisportive et inconduite

Les officiels d'équipe seront responsables de leur conduite et de celle de leurs joueurs en tout temps. Ils doivent faire en sorte de prévenir toute conduite désordonnée avant, durant ou après un match, sur la patinoire ou à l'extérieur de celle-ci ou à tout endroit dans l'aréna. L'arbitre peut imposer des punitions à un officiel d'équipe lorsque ce dernier ne s'acquitte pas de ses responsabilités et en fera rapport au président, y incluant tous les détails pertinents.

(a) Une punition mineure sera imposée à tout joueur ou officiel d'équipe qui défie ou conteste les décisions d'un officiel ou encore fait preuve d'une conduite antisportive. Si un joueur ou un gardien de but continue malgré tout, il écopera d'une punition d'inconduite et toute nouvelle récidive entraînera une punition d'extrême inconduite à ce joueur ou ce gardien de but. Si un officiel d'équipe continue la confrontation, il se verra immédiatement imposer une punition d'extrême inconduite. L'arbitre n'est pas tenu d'imposer une punition mineure selon cet article avant d'imposer une punition d'inconduite ou d'extrême inconduite; il peut imposer l'une ou l'autre de ces punitions dès le départ.

(b) Une punition d'inconduite sera imposée à tout joueur qui :

(1) Utilise un langage ou des gestes obscènes, profanes ou abusifs envers toute personne;

(2) Persiste à discuter ou montre de l'irrespect envers la décision de tout officiel;

(3) Frappe ou tire la rondelle intentionnellement hors de la portée d'un officiel s'apprêtant à la récupérer. Un joueur qui, après avoir reçu une punition d'inconduite, persiste à effectuer tout geste décrit à l'article (b) ci-haut, se verra imposer une punition d'extrême inconduite.

Remarque : Dans le cas d'un officiel d'équipe, une punition mineure de banc sera imposée plutôt qu'une punition d'inconduite. Un officiel d'équipe, après avoir reçu une punition mineure de banc, recevrait une punition d'extrême inconduite s'il continue ses agissements. Selon cette règle, un arbitre n'est pas tenu d'imposer une punition mineure de banc avant d'imposer une punition d'extrême inconduite.

(c) Si l'arbitre est incapable d'identifier la personne utilisant un langage obscène, profane ou abusif, une punition mineure de banc sera imposée à l'équipe fautive.

(d) Une punition d'inconduite sera imposée à tout joueur qui ne se rend pas immédiatement et directement au banc des punitions lorsqu'il a été pénalisé. Lorsque le joueur pénalisé cause un retard quelconque en allant chercher son équipement (gants, bâtons, etc.), la punition d'inconduite sera imposée. Son équipement lui sera apporté au banc des punitions par un joueur de son équipe sur la glace au moment de l'infraction.

Remarque : Il sera nécessaire de placer un substitut au banc des punitions. Ce substitut pourra retourner sur la glace dès que la punition d'inconduite au joueur fautif sera en cours.

(e) Une punition d'inconduite sera imposée à tout joueur qui adopte une conduite (y compris un langage ou des gestes menaçants et abusifs ou tout acte similaire) conçue pour inciter l'adversaire à écoper d'une punition.

(f) Tout joueur ou officiel d'équipe qui se livre à des injures, des insultes ou de l'intimidation de nature discriminatoire (fondées sur la race, l'ethnie, la religion, le sexe, l'orientation sexuelle, la langue) se verra imposer une punition d'inconduite grossière et l'arbitre fera rapport de tous les détails de l'incident au président.

Remarque : Les officiels doivent remplir un rapport du match et communiquer, au président, toute punition imposée en vertu de l'article 9.2 (f).

(g) Une punition d'inconduite sera imposée à tout joueur qui, sauf pour prendre place au banc des punitions, pénètre ou demeure dans l'enceinte de l'arbitre pendant que ce dernier fait rapport ou consulte tout officiel du match, incluant les juges de lignes, le chronométreur du match, le chronométreur des punitions, le marqueur officiel ou l'annonceur.

(h) Lorsqu'un officiel d'équipe se voit imposer une punition d'extrême inconduite en vertu du présent article, l'arbitre fera un rapport complet au président qui pourra imposer d'autres sanctions.

(i) Une punition mineure de banc sera imposée à toute équipe dont un joueur ou un officiel d'équipe au banc proteste contre une décision d'un officiel en utilisant un langage ou des gestes pouvant être qualifiés d'irrespectueux ou encore qui frappe la bande ou la glace avec un bâton ou tout autre objet.

(j) Lorsqu'un joueur sur la glace commet l'infraction décrite en (i) une punition pour conduite antisportive sera imposée.

SITUATION 1 Article 9.2 (a)

Il semble y avoir une méprise en ce qui concerne les cas auxquels s'applique cette règle et sa méthode d'application. Il convient de noter que cette règle n'en remplace aucune autre qui se trouve déjà dans les Règles de jeu officielles sous l'article 9.2 « Abus envers les officiels et autre inconduite » et ne remplace pas les punitions correspondantes. Selon cette règle, l'arbitre peut imposer une punition de conduite non sportive pour tout acte jugé non sportif envers un officiel (sur glace ou hors glace) ou tout joueur adverse. Tout acte antisportif envers une personne doit être pénalisé avec promptitude. L'application trop stricte de cette règle dans le but de contenir l'enthousiasme d'un joueur qui a exécuté un jeu important ou marqué un but n'est pas l'objet de la règle. Les officiels ne doivent pas punir les élans d'enthousiasme à moins qu'ils ne visent à tourmenter les adversaires, qu'ils ne soient déplacés ou irrespectueux. En raison de la grande portée de la règle, il est difficile d'établir des critères précis. Ce qui précède devrait toutefois faciliter l'interprétation de la règle.

SITUATION 2

Tout officiel d'équipe qui se voir imposer une punition ne pourra purger celle-ci au banc des punitions. Si une punition en temps est imposée, elle sera purgée par un joueur de cette équipe qui était sur la glace au moment de l'infraction.

SITUATION 3 Article 9.2 (a)

Lorsque des propos obscènes, injurieux ou des jurons sont adressés à l'officiel, l'arbitre peut imposer une punition d'inconduite ou d'inconduite grossière sans imposer tout d'abord une punition pour conduite antisportive.

SITUATION 4 Article 9.2 (i)

QUESTION :
Quelle punition est imposée à un gardien de but qui provoque un juge de buts en frappant la baie vitrée avec son bâton?

RÉPONSE :
Une punition mineure pour conduite antisportive. Si cette action persiste, imposer une punition d'inconduite ou d'extrême inconduite.

SITUATION 5 Article 9.2 (a)

Les situations suivantes sont à la discrétion de l'arbitre:

1. *Un joueur qui envoie intentionnellement de la neige dans le visage d'un adversaire (c'est-à-dire, au gardien de but) en freinant, se verra imposer une punition mineure pour conduite antisportive.*
2. *Tirer la rondelle sur ou près du but après le coup de sifflet entraînerait une punition mineure pour conduite antisportive.*
3. *Pousser ou faire glisser la rondelle après le coup de sifflet mériterait un avertissement.*
4. *Tirer la rondelle à l'extérieur de la surface de jeu après le coup de sifflet entraînerait une punition mineure pour avoir retarder le match.*

5. *Tirer la rondelle hors de la portée du juge de lignes qui tente de récupérer celle-ci entraînerait une punition d'inconduite en vertu de l'article 9.2 (b) (3), à la discrétion de l'arbitre.*

SITUATION 6

QUESTION :
Un joueur au banc des punitions ou au banc des joueurs fait le geste d'étrangler l'arbitre, mais ce dernier ne le voit pas. Cependant, un juge de lignes voit l'infraction. Le juge de lignes peut-il imposer une punition mineure de banc? Que doit faire le juge de lignes?

RÉPONSE : D'un point de vue technique, le juge de lignes ne peut pas imposer une punition mineure de banc. Il doit informer l'arbitre de l'incident et ce dernier peut alors imposer une punition.

SITUATION 7

QUESTION :
Pendant que le jeu est en cours, un joueur couvre d'injures un juge de lignes. Ce dernier peut-il arrêter le jeu pour imposer une punition d'inconduite?

RÉPONSE :
Le juge de lignes ne peut arrêter le jeu pour imposer la punition. Il doit attendre l'arrêt du jeu, puis informer l'arbitre.

SITUATION 8 Article 9.2 (a)

Dans les cas où une seule punition mineure a été imposée et où le joueur fautif est reconnu coupable de conduite antisportive, l'arbitre est fortement encouragé à lui imposer une punition mineure additionnelle pour conduite antisportive. Toutefois, si un coéquipier sur la glace est coupable de conduite antisportive, l'arbitre est fortement encouragé à lui attribuer une punition d'inconduite

Article 9.3 Plonger

Une punition mineure pour conduite antisportive sera imposée à tout joueur qui tente de faire imposer une punition à un adversaire par son geste (plongeon). Cette punition peut être imposée sans qu'une infraction soit signalée à l'équipe adverse, et ce, à la discrétion de l'arbitre.

Article 9.4 Tir botté

Une punition mineure sera imposée à tout joueur, autre qu'un gardien de but, qui utilise un tir botté durant le match. Si ce geste donne lieu à une blessure, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées.

Article 9.5 Quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions

(a) Aucun joueur ne peut quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions en aucun temps durant une bataille sur la glace, ou dans le but de commencer une bataille. Toute substitution amorcée avant la bataille sera permise, à condition que les joueurs impliqués dans la substitution ne participent pas à la bataille.

(b) Lorsqu'il y a infraction à l'article 9.5 (a), une double punition mineure sera imposée au premier joueur de l'équipe qui quitte le banc des joueurs ou le banc des punitions durant une bataille. Si des joueurs des deux équipes quittent leur banc respectif en même temps, le premier joueur de chaque équipe qui peut être identifié se verra imposer une double punition mineure. Une punition d'extrême inconduite sera également imposée à tout joueur pénalisé en vertu du présent article, en plus de toute autre punition qu'il aurait pu encourir. Se reporter au paragraphe (d) ci-après.

(c) Tout joueur (autre que ceux mentionnés à la section (b)) qui quitte le banc des joueurs ou le banc des punitions durant une bataille et qui écope d'une punition mineure, majeure ou d'inconduite pour ses gestes se verra également imposer automatiquement une punition d'extrême inconduite, en plus de toute autre punition qu'il aurait pu encourir. Ceci inclut un joueur quittant le banc des punitions, infraction pour laquelle une punition mineure doit lui être imposée, en plus de l'extrême inconduite. Ce joueur n'a pas à être le premier joueur à quitter le banc.

Remarque 1 : Un maximum de 5 joueurs par équipe pourra se voir imposer des punitions d'extrême inconduite pour des infractions aux paragraphes (b) et (c) du présent article au cours d'un arrêt du jeu ou de l'échauffement d'avant-match. *Le maximum de 5 joueurs inclura tout joueur pénalisé en vertu de l'article 6.7, Bataille et rudesse.*

Remarque 2 : Lorsqu'une équipe est clairement identifiée comme la première équipe à quitter le banc et que l'arbitre a imposé des punitions d'extrême inconduite au maximum de 5 joueurs par équipe, alors, dans cette situation, un sixième joueur d'une équipe pourra également écoper d'une extrême inconduite en vertu de ce paragraphe. Ce sixième joueur devra être le joueur qui a quitté le banc le premier.

Remarque 3 : Les arbitres devront noter en détail sur la feuille de match officielle ou sur la formule de rapport de punitions, tout incident où les bancs des équipes se sont vidés.

(d) Une punition mineure sera imposée à tout joueur qui quitte le banc des punitions ou revient sur la glace avant l'expiration de sa punition. Cependant, si le joueur revient sur la glace prématurément à cause d'une erreur du chronométreur des punitions, aucune punition ne sera imposée et le joueur ne devra purger que le temps qu'il restait à sa punition lorsqu'il est revenu sur la glace.

(e) Lorsqu'un joueur en échappée en zone neutre ou en zone offensive est entravé par un joueur de l'équipe adverse non réglementairement entré dans le match, ou par un joueur ou officiel d'équipe au banc des joueurs ou au banc des punitions, l'arbitre accordera un tir de punition à l'équipe non fautive.

(f) Tout officiel d'équipe qui va sur la glace après le début du match, sans la permission de l'arbitre, se verra imposer, à la discrétion de l'arbitre, une punition mineure de banc ou une punition d'extrême inconduite. Si une punition d'extrême inconduite est imposée, l'officiel d'équipe devra se retirer à son vestiaire pour le reste du match et

l'arbitre devra soumettre un rapport complet au président qui pourra imposer d'autres sanctions.

(g) Lorsqu'un joueur pénalisé quitte le banc des punitions et retourne sur la glace avant que sa punition ne soit terminée, que ce soit de son propre chef ou dû à l'erreur du chronométreur des punitions, tout but marqué par son équipe alors qu'il se trouve non réglementairement sur la glace sera annulé. Toutes les punitions imposées à l'une ou l'autre des équipes seront purgées de la façon normale.

(h) Si un joueur entre dans le match de façon non réglementaire à partir du banc des joueurs, tout but marqué par son équipe alors qu'il se trouve sur la glace non réglementairement sera annulé. Toutes les punitions imposées à l'une ou l'autre des équipes seront purgées de la façon normale.

(i) À la fin de chaque période, tous les joueurs doivent demeurer à leur banc respectif ou au banc de punitions jusqu'à l'avis de l'arbitre. Les visiteurs seront les premiers à quitter la glace à moins d'avis contraire de l'arbitre. Le refus de se plier aux ordres de l'arbitre entraînera une punition mineure de banc. Toute circonstance inhabituelle sera rapportée au président.

Une punition d'extrême inconduite sera imposée à l'entraîneur de toute équipe qui commet une infraction de cette règle à la fin d'un match si une altercation qui entraîne des punitions de toutes sortes est en cours à la fin du match ou s'amorce après que le match est terminé.

SITUATION 1 Article 9.5 (d) (e)

QUESTION :
Que se passe-t-il si un joueur entre sur la glace du banc des punitions de façon non réglementaire en raison d'une erreur commise par le chronométreur et met en échec un joueur en échappée en zone neutre ou en zone offensive?

RÉPONSE :
Un tir de punition est accordé. Toutefois, aucune punition mineure n'est imposée pour avoir quitté le banc des punitions avant que la punition prenne fin et le joueur retourne simplement au banc des punitions (même s'il y a un but marqué sur le tir de punition).

SITUATION 2 Article 9.5 (d) (e)

QUESTION :
Quelle punition est imposée à un joueur qui quitte le banc des punitions de son propre chef avant que sa punition prenne fin et met en échec un joueur en échappée en zone neutre ou en zone offensive?

RÉPONSE :
Il faut accorder un tir de punition et le joueur qui a quitté le banc des punitions avant que sa punition prenne fin se verra imposer une punition mineure qu'il commencera à purger dès que sa première punition sera terminée.

SITUATION 3

Dans la situation 2 ci-dessus, supposons que le joueur en échappée marque un but. Le temps restant de la punition mineure en cours est radié, mais la punition mineure pour avoir quitté le banc des punitions trop tôt et la punition mineure, majeure ou de match (remplaçant le tir de punition) seront imposées.

SITUATION 4

Reprenons la situation 2 et présumons que l'équipe fautive joue en désavantage numérique de deux joueurs. Un joueur (nº 4) a encore une minute à purger à sa punition mineure tandis que le second joueur (nº 13) en a encore pour une minute trente. Le joueur (nº 13) quitte le banc des punitions trop tôt et sert une mise en échec à un adversaire en échappée en zone neutre ou en zone offensive.

DÉCISION :

(a) S'il y a but, la punition du joueur nº 4 se termine avec le but. Le joueur nº 13 retourne au banc des punitions pour compléter le temps de sa punition mineure initiale. L'arbitre lui imposera une punition mineure additionnelle pour avoir quitté le banc des punitions trop tôt et une punition mineure ou majeure pour remplacer le tir de punition qui aurait dû être originalement accordé.

(b) S'il n'y a pas but, accorder un tir de punition et le joueur nº 13 retourne au banc des punitions pour compléter le temps de sa punition mineure initiale. De plus, il se verra imposer une punition mineure additionnelle pour avoir quitté le banc des punitions trop tôt.

SITUATION 5 Article 9.5 (b)

QUESTION :
Un joueur de l'équipe « A » quitte le banc des joueurs pendant une bataille. Il est le premier joueur à quitter le banc. Il se bat avec un adversaire qui prenait déjà part à la bagarre. Quelles punitions seraient imposées?

RÉPONSE :
Le joueur qui quitte le banc se verrait imposer une double punition mineure pour avoir été le premier joueur à quitter le banc et une punition d'extrême inconduite ainsi qu'une punition majeure et une punition d'extrême inconduite supplémentaire en vertu de l'article 6.7 (a) – Bataille et rudesse. On lui imposerait aussi une troisième punition d'extrême inconduite pour avoir participé à une autre bataille pendant le même arrêt du jeu en vertu de l'article 6.7 (h).

On devra imposer des punitions majeures et des punitions d'extrême inconduite pour bataille aux deux premiers joueurs qui ont amorcé la bataille. Toutefois, une deuxième punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour deuxième bataille seraient imposées au joueur qui a pris part à la deuxième bataille. Enfin, on lui imposerait une troisième punition d'extrême inconduite pour avoir pris part à une autre bataille pendant le même arrêt du jeu en vertu de l'article 6.7(h) – Bataille et rudesse.

Remarque : Lorsqu'une situation exige l'imposition de multiples punitions d'extrême inconduite à un joueur, les officiels doivent s'assurer que toutes les punitions sont imposées et inscrites sur la feuille de match officielle. On recommande toutefois de n'annoncer qu'une seule punition d'extrême inconduite par joueur sur le système de haut-parleurs.

SITUATION 6 Article 9.5 (d)

Si un joueur qui purge une punition d'inconduite revient sur la glace avant que sa punition ne prenne fin, il écopera d'une punition mineure. Envoyez un joueur au banc des punitions pour purger immédiatement la punition mineure et retardez la punition d'inconduite pendant deux minutes. Une fois la punition mineure terminée, le joueur peut purger la punition d'inconduite.

SITUATION 7 Article 9.5 (a), (b) (d)

Lorsque le premier joueur à quitter le banc vient du banc des punitions, on doit lui imposer 2 plus 2 plus 2, plus une punition d'extrême inconduite et toute autre punition qu'on peut lui imposer en vertu des règles. Il doit se voir imposer une double punition mineure et une punition d'extrême inconduite pour avoir été le premier joueur à quitter le banc plus une autre punition mineure pour avoir quitté le banc des punitions. Lorsque les bancs se vident, l'article 6.7 (g) – Bataille et rudesse, ne s'applique pas. Les officiels doivent cependant faire tout leur possible pour envoyer les joueurs dans une zone neutre.

SITUATION 8

Un incident se produit sur la glace et une punition de match est imposée à un joueur pour une raison quelconque. Pendant cet arrêt du jeu, les joueurs quittent leurs bancs pour participer à une bataille sur la glace. Combien de punitions devront être imposées?

DÉCISION :
L'article 9.5 (c) – (Remarque 1) stipule qu'un maximum de cinq joueurs par équipe pourra se voir imposer des punitions d'extrême inconduite pendant un arrêt du jeu pour toute infraction à l'article9.5 (b) et (c). Cette règle s'appliquerait au cas ci-dessus. De plus, la punition de match serait imposée et purgée de la façon normale, peu importe le nombre de punitions d'extrême inconduite imposées à une équipe. Le joueur auquel serait imposée une punition de match pourrait ou non être l'un des joueurs auxquels on a imposé une punition d'extrême inconduite.

Remarque : Lorsque les joueurs quittent le banc pendant une bataille et des punitions d'extrême inconduite sont imposées à un maximum de 5 joueurs par équipe pour infraction à les articles 9.5 (b) et (c), il est toutefois possible d'imposer des punitions mineures, majeures, d'inconduite et d'extrême inconduite (pour une infraction à n'importe quel article autre que les articles 9.5 (b) et (c)), des punitions d'inconduite grossière et des punitions de match aux joueurs autres que ceux englobés dans le nombre « maximum de cinq joueurs expulsés ».

SITUATION 9 Article 9.5 (c)(Remarque 1)

Cette note, qui stipule qu'un maximum de cinq joueurs par équipe pourra se voir imposer des punitions d'extrême inconduite pour des infractions aux sections (b) et (c) du présent article, peut être appliquée plus d'une fois au cours d'une même joute.

SITUATION 10 Article 9.5 (c), Remarque 2

Cette note stipule que six joueurs d'une équipe peuvent se voir imposer une punition d'extrême inconduite lorsque seulement une équipe est clairement identifiée comme ayant quitté son banc en premier.

Remarque : Lorsque les douze joueurs sur la glace (cinq joueurs de chaque équipe plus les gardiens de but) se battent, et que seulement une équipe quitte le banc, ou qu'une équipe est clairement identifiée comme ayant quitté son banc en premier, alors une sixième punition d'extrême d'inconduite (ainsi que la punition mineure double) serait imposée à cette équipe. La punition serait imposée au joueur qui a été le premier à quitter le banc.

SITUATION 11 Article 9.5 (f)

Lorsqu'on ordonne à un gérant ou un entraîneur de se rendre à son vestiaire, il suffit en fait qu'il soit éloigné du banc, ne dirige l'équipe d'aucune façon et n'ennuie pas les officiels, ce qui signifie qu'il n'est pas tenu de rester au vestiaire.

SITUATION 12 Articles 9.5 (d) et (g)

Si le chronométreur du match ou le chronométreur des punitions permet à un joueur de retourner sur la glace avant que sa punition prenne réellement fin, il faut corriger cette erreur au cours du premier arrêt du jeu après le moment où la punition aurait dû prendre fin. Si on ne s'aperçoit pas de l'erreur avant la reprise du jeu suivant cet arrêt (et le temps de la punition s'est écoulé), aucune correction ne doit être faite si l'erreur est constatée plus tard. Le joueur ne sera pas tenu de purger la période de temps qui restait et tous les buts marqués par son équipe seront accordés. Si l'erreur est signalée pendant le premier arrêt du jeu, le joueur sera tenu de purger le temps de punition qui reste (c'est-à-dire le temps qui restait au moment où le joueur a quitté le banc des punitions) et tout but marqué par son équipe pendant qu'il se trouvait sur la glace de façon non réglementaire ne sera pas accordé.

EXEMPLE A :
Une punition mineure est imposée à un joueur de l'équipe « A » à 8:30. À 7:00, en raison d'une erreur du chronométreur, le joueur quitte le banc. À 6:30, la punition aurait pris fin. L'équipe « A » marque un but à 5:45 alors que ce joueur se trouve sur la glace. Il s'agit du premier arrêt du jeu depuis que le chronométreur a commis l'erreur et on la signale immédiatement à l'arbitre.

DÉCISION :
Le but est accordé puisque la punition avait pris fin au moment où le but est marqué, mais le joueur est tenu de retourner au banc des punitions pendant 30 secondes.

EXEMPLE B :
Une punition mineure est imposée à un joueur de l'équipe « A » à 8:30. À 7:00, en raison d'une erreur du chronométreur, le joueur quitte le banc. L'équipe « A » marque un but à 6:40. À 6:30, la punition aurait pris fin. On constate l'erreur au moment où l'équipe « A » marque le but à 6:40, ce qui est le premier arrêt du jeu.

DÉCISION :
Puisque le joueur de l'équipe « A » se trouvait sur la glace de façon non réglementaire parce que sa punition n'avait pas pris fin, le but n'est pas accordé et le joueur est tenu de retourner au banc des punitions et de purger les 30 secondes qu'il n'avait pas purgées auparavant.

EXEMPLE C :
Une punition mineure est imposée à un joueur de l'équipe « A » à 8:30. À 7:00, en raison d'une erreur du chronométreur, le joueur quitte le banc. L'équipe « A » marque un but à 6:40 et à 6:30, la punition aurait pris fin. À 5:50, lors du prochain arrêt du jeu, on constate l'erreur et la signale à l'arbitre.

DÉCISION :
Le but à 6:40 n'est pas accordé et le joueur est tenu de retourner au banc et purger les 30 secondes qui lui restaient au moment où il a quitté le banc trop tôt. Le bien-fondé de cette décision est que l'arrêt du jeu à 5:50 est en fait le premier arrêt du

jeu après le moment auquel la punition aurait dû prendre fin. Le but à 6:40 n'est pas réellement le premier arrêt du jeu.

SITUATION 13 Article 9.5 (g)

Si un joueur quitte le banc des punitions avant que sa punition prenne fin et qu'une infraction quelconque est commise à l'endroit de ce joueur, la punition appropriée est imposée et le joueur doit retourner au banc des punitions. La seule exception est qu'aucun tir de punition ou but ne peut être accordé dans ce cas puisque son équipe ne peut marquer un but pendant que ce joueur se trouve sur la glace de façon non réglementaire.

SITUATION 14 Article 9.5 (g)

Lorsqu'un joueur a quitté le banc des punitions de son propre chef avant que sa punition prenne fin, tout but marqué par son équipe avant le premier arrêt du jeu ne doit pas être accordé et la punition appropriée doit être imposée. Cette règle s'applique même si le but a été marqué après que le temps de punition a pris fin et que le joueur aurait pu se trouver sur la glace de façon réglementaire. Il s'agit essentiellement d'une punition retardée.

SITUATION 15

Lorsqu'un joueur retourne sur la glace du banc des punitions de son propre chef avant que sa punition prenne fin et que l'autre équipe marque un but pendant qu'il se trouve sur la glace de façon non réglementaire, le but marqué est-il accordé et annule-t-il la punition?

RÉPONSE :

1. *Le but est accordé à l'autre équipe.*
2. *Le but annule le temps restant de sa punition. Le joueur doit toutefois retourner au banc des punitions pour purger une nouvelle punition pour avoir quitté le banc des punitions trop tôt.*

SITUATION 16 Article 9.5. (a)

Aucun joueur ne peut quitter le banc des joueurs dans le but d'amorcer une bataille.

EXEMPLE :
Lors d'un arrêt de jeu, le nº 8 de l'équipe « A » quitte son banc des joueurs lors d'un changement de joueurs. Avant que le jeu reprenne, il est impliqué dans une bataille avec le no 6 de l'équipe « B. »

QUESTION :
Quelles punitions seront imposées si :

i) A8 initie ou est l'instigateur de la bataille et que les deux joueurs se battent?

ii) Une bataille a lieu et les deux joueurs y participent de bon coeur?

iii) Une bataille a lieu, B6 en est l'instigateur?
Une double mineure et une punition d'extrême inconduite ne peuvent être imposées lors de cette altercation si au moins une punition majeure pour bataille n'a pas été imposée.

DÉCISIONS :

i) A8 double mineure + extrême inconduite pour avoir quitté le banc des joueurs dans le but d'amorcer une bataille + mineure pour instigateur + majeure pour s'être battu + extrême inconduite. B6 reçoit une majeure pour s'être battu + extrême inconduite.

ii) A8 ne recevrait pas la mineure pour instigateur. Toutes les autres punitions demeurent les mêmes que pour (i) ci-dessus.

iii) A8 écoperait seulement d'une punition majeure pour s'être battu et d'une punition d'extrême inconduite. B6 écoperait d'une punition mineure pour avoir été l'instigateur, d'une punition majeure pour s'être battu et d'une punition d'extrême inconduite.

Remarque : Article 9.5 (a). Une double mineure et une punition d'extrême inconduite ne peuvent être imposées lors de cette altercation si au moins une punition majeure pour bataille n'a pas été imposée.

SITUATION 17

Avec 1:20 à faire en 3e période, un joueur de chaque équipe écope d'une punition mineure coïncidente. Ils sont envoyés à leur vestiaire respectif sans incident. À trois secondes de la fin du match, une bataille éclate sur la glace. Un des deux joueurs, qui était déjà à son vestiaire, revient sur la glace et participe à la bataille.

QUESTION :
Quelle est la décision à prendre?

RÉPONSE :
Cela doit être considéré comme une situation spéciale qui doit être rapportée au président. Donc, le joueur qui est revenu sur la glace peut écoper d'une ou des punitions suivantes :

1. *Le joueur puni, qui revient sur la glace, venant du vestiaire (ou après avoir été escorté de la glace pour se rendre au vestiaire) pendant une bataille, écopera d'une punition d'inconduite grossière et toute autre punition découlant de ses gestes.*
2. *S'il est le premier joueur à revenir sur la glace, il écopera d'une double punition mineure, d'une punition d'extrême inconduite (pour être le premier joueur à quitter le banc des joueurs), d'une punition d'inconduite grossière (tel qu'indiqué précédemment au no 1) et en plus de toutes autres punitions découlant de ses gestes.*
3. *Si c'est un joueur non puni qui revient sur la glace en provenance de son vestiaire durant une bataille sur la glace, il sera considéré comme un joueur ayant quitté le banc des joueurs et sera puni en conséquence selon le règlement.*

SITUATION 18

Lorsqu'un joueur qui purge une punition coïncidente s'avance sur la glace avant que sa punition soit expirée à cause d'une erreur de sa part, il se verra imposer une punition mineure. Si aucune autre infraction n'est survenue, désigner un joueur sur la glace pour qu'il se rende au banc des punitions afin de purger immédiatement la punition mineure supplémentaire et retarder de deux minutes la partie restante de la punition coïncidente.

SITUATION 19

A5 se voit imposer une punition mineure à 8:00. A5 quitte le banc des punitions (de son propre chef) à 6:15 (15 secondes trop tôt). Le jeu est arrêté à 5:30 pour une punition mineure à B4. L'arbitre impose aussi une punition mineure à A5 pour avoir quitté le banc des punitions trop tôt.

DÉCISION :
Les punitions mineures imposées à B4 et A5 à 5:30 seraient des punitions coïncidentes. Un joueur qui était sur la glace doit purger les 15 secondes restantes de la punition mineure initiale imposée à A5. Par conséquent, l'équipe « B » profitera d'un avantage numérique de 5 contre 4 pendant 15 secondes.

A5 devra purger la punition coïncidente de 2 minutes en plus des 15 secondes non expirées.

SITUATION 20 Article 9.5 (i)

Lorsqu'une ou les deux équipes ont des joueurs au banc des punitions à la fin d'une période, ils doivent demeurer au banc jusqu'à ce que l'arbitre leur fasse signe de quitter. Le ou les joueurs quitteraient en même que leur équipe respective.

SITUATION 21 Article 9.5 (i)

Cet article n'a pas pour but d'être appliqué à la fin du match. Il ne vise pas à empêcher une équipe de montrer son enthousiasme pour une victoire. Cependant, l'arbitre devrait informer les deux bancs, avant la fin du match, que les équipes doivent suivre cette procédure. Si une équipe ne se plie pas à cette exigence, cela devrait être rapporté au président de la ligue.

Article 9.6 Agression physique des officiels

(a) Tout joueur ou officiel d'équipe qui menace ou tente de frapper un arbitre, un juge de lignes ou un officiel hors glace avant, durant ou après un match, se verra imposer une punition de match et fera l'objet d'un rapport au président par l'arbitre.

(b) Tout joueur ou officiel d'équipe qui, intentionnellement, touche, retient ou pousse un arbitre, un juge de lignes ou un officiel hors-glace avant, durant ou après un match, se verra imposer une punition de match et fera l'objet d'un rapport au président par l'arbitre.

(c) Tout joueur ou officiel d'équipe qui, délibérément, frappe, fait trébucher ou met en échec un arbitre, un juge lignes ou un officiel hors-glace avant, durant ou après un match, se verra imposer une punition de match et fera l'objet d'un rapport au président par l'arbitre. Ce joueur ou officiel d'équipe pourra être suspendu pour un an ou plus.

SITUATION 1

QUESTION :
Un joueur au banc des punitions empoigne le chronométreur ou tout autre officiel hors glace. Quelle punition doit être imposée?

RÉPONSE :
Une punition de match doit être imposée.

SITUATION 2 Article 9.6 et Article 9.2

Harcèlement envers les officiels et autre inconduite - Ces deux règles s'appliquent lorsqu'un officiel substitut a été affecté à un match et que cet officiel substitut est harcelé ou molesté par un joueur ou un officiel d'équipe.

Article9.7 Cracher

Une punition de match sera imposée à tout joueur ou officiel d'équipe qui, délibérément, crache sur ou vers un adversaire, un officiel, un officiel d'équipe ou un spectateur. L'arbitre devra soumettre un rapport complet de l'incident au président.

SITUATION 1

Lorsqu'un officiel d'équipe a été expulsé du banc et qu'on lui a ordonné de se rendre au vestiaire pour avoir craché, on doit également lui imposer une punition de match, tout comme on le ferait s'il s'agissait d'un joueur. L'équipe fautive serait tenue d'envoyer un joueur au banc des punitions pour purger la punition de temps de cinq minutes, comme dans le cas de toute autre punition de match. Ce joueur serait choisi parmi les joueurs qui se trouvaient sur la glace au moment de l'infraction.

Article 9.8 Lancer un objet ou un bâton

(a) Lorsqu'un joueur de l'équipe à la défensive, incluant le gardien de but, lance délibérément son bâton ou toute partie de ce dernier ou tout autre objet vers la rondelle ou le porteur de la rondelle dans la zone défensive, l'arbitre permettra au jeu en cours d'être complété et si un but N'EST PAS MARQUÉ, un tir de punition sera accordé à l'équipe à l'attaque. Si un but est marqué, le tir de punition ne sera pas accordé.

(b) Une punition mineure sera imposée à tout joueur qui lance délibérément son bâton ou toute partie de ce dernier ou tout autre objet vers la rondelle ou le porteur de la rondelle dans n'importe quelle zone, sauf lorsque ce geste a été pénalisé par l'attribution d'un tir de punition ou d'un but.

(c) Une punition mineure pour avoir lancé un bâton ou un objet (selon le cas) sera imposée à tout joueur qui lance délibérément son bâton ou toute partie de ce dernier ou tout autre objet dans n'importe quelle zone, mais non vers la rondelle ou le porteur de la rondelle.

(d) Une punition d'inconduite sera imposée à tout joueur qui lance délibérément son bâton ou toute partie de ce dernier ou tout objet à l'extérieur de la surface glacée

SITUATION 1 Article 9.8 (b)

La punition à imposer est déterminée par la position de la rondelle ou du porteur de la rondelle lorsque le bâton touche la rondelle ou le porteur de la rondelle. Il ne faut toutefois pas oublier que même si le bâton ne touche pas la rondelle ou le porteur de la rondelle, la punition appropriée est imposée.

EXEMPLES :

(a) Si un joueur est en possession de la rondelle en zone neutre et un joueur adverse qui se trouve en zone défensive, neutre ou offensive lance son bâton ou tout autre objet en direction de la rondelle ou du porteur de la rondelle, il faut imposer une PUNITION MINEURE excepté quand un tel acte a été pénalisé par un tir de punition comme dans l'exemple (c) ci-dessous.

(b) Si un joueur est en possession de la rondelle dans sa zone offensive et un joueur adverse qui se trouve dans la zone défensive, neutre ou offensive lance son bâton ou tout autre objet en direction de la rondelle ou du porteur de la rondelle, il faut accorder un TIR DE PUNITION

(c) Si un joueur est en possession de la rondelle en zone neutre et un joueur adverse qui se trouve dans sa zone défensive, neutre ou offensive lance son bâton ou tout autre objet en direction de la rondelle ou du porteur de la rondelle et pendant l'intervalle entre le moment où le bâton est lancé et celui où il atteint la rondelle ou le porteur de la rondelle, cette rondelle (ou le porteur de la rondelle) arrive en zone offensive, il faut accorder un TIR DE PUNITION.

SITUATION 2 Article 9.8 et article 4.10 (a) Buts Accordés

Buts accordés Un but est accordé à l'équipe à l'offensive si un joueur à la défensive lance un bâton, une partie d'un bâton ou tout autre objet en direction d'un joueur à l'offensive en échappée qui contrôle la rondelle en zone neutre ou en zone offensive et l'empêche ainsi de prendre un tir au filet désert.

Remarque : Par filet désert, on entend un but où le gardien de but a été retiré afin d'obtenir un joueur supplémentaire à l'offensive.

SITUATION 3

Un gardien de but lance son bâton en direction de la rondelle dans sa propre zone défensive. Toutefois, aucun joueur à l'offensive n'est en possession de la rondelle et un joueur à la défensive est le dernier qui en était en possession.

QUESTION :
À quel joueur de l'équipe non fautive doit-on accorder le tir de punition?

RÉPONSE :
N'importe quel joueur de l'équipe non fautive qui se trouvait sur la glace au moment de l'infraction peut faire le tir, tel que stipulé à l'article 4.9 (c).

SITUATION 4

QUESTION :
Un joueur peut-il frapper un bâton sur la glace afin de le renvoyer à son gardien de but ou un autre coéquipier sans se voir imposer une punition?

REPONSE :
Oui, pourvu que le bâton ainsi envoyé ne fasse pas obstruction au jeu ou à un joueur adverse. (Ceci est en accord avec les lignes directrices pour tirer un bâton à un coéquipier telles que décrites à l'article 3.2, situation 5).

SITUATION 5 Article 9.8

Un bâton est lancé à un joueur sur la glace par un coéquipier qui se trouve aussi sur la glace. Le joueur ramasse le bâton.

DÉCISION :
Imposer une punition mineure au joueur qui lance le bâton et une punition mineure pour « avoir reçu un bâton de façon non réglementaire » au joueur qui ramasse le bâton.

SITUATION 6

Quand un joueur lance son bâton vers un adversaire, qu'il ait ou non la rondelle, imposer une punition mineure pour avoir lancé le bâton (ou un tir de punition selon le cas). Si l'adversaire est blessé par le bâton lancé, imposer, au joueur fautif, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour obstruction. Une punition de match peut être imposée si, de l'avis de l'arbitre, il y avait intention délibérée de blesser ou blessure délibérée. Se reporter à l'article 7.3 (e).

SITUATION 7 Article 9.8 (a) et (b)

Lorsqu'un bâton est lancé par un joueur à la défensive en zone neutre et un autre bâton est lancé en direction de la rondelle ou du porteur de la rondelle par un joueur à la défensive dans sa zone défensive, une punition mineure doit être imposée et un tir de punition est accordé. Si le joueur qui a attiré la punition marque lors du tir de punition, la punition mineure doit quand même être imposée pour la première infraction en zone neutre.

SITUATION 8

Le gardien de but est sorti de son enceinte (se trouve dans le coin ou se rend à son banc) et un bâton est lancé en direction de la rondelle libre par l'équipe à la défensive. Dans un tel cas, on doit imposer une punition mineure ou accorder un tir de punition, en fonction de l'endroit où se trouvait la rondelle lorsque le bâton a été lancé.

QUESTION :
Puisque le gardien de but est sorti de son filet, accorde-t-on un but?

RÉPONSE :
L'élément déterminant pour accorder ou non un but est la substitution du gardien de but. Si le gardien de but se trouve à un endroit quelconque sur la glace et aucun substitut ne l'a remplacé, on ne peut signaler qu'une punition mineure ou un tir de punition.

SITUATION 9

QUESTION :
Est-ce qu'un juge de lignes peut rapporter une infraction pour bâton lancé lorsqu'un joueur a lancé son bâton vers la rondelle ou le porteur de la rondelle et que l'arbitre n'a pas observé cette infraction.

RÉPONSE :
Non. Étant donné qu'il s'agit d'une punition mineure.

QUESTION :
Que se passe-t-il si cette infraction se produit dans la zone défensive d'une équipe?

RÉPONSE :
Le juge de lignes ne peut imposer un tir de punition (Article 5.3 (d)).

SECTION 10 – LE DÉROULEMENT DU MATCH

Article 10.1 Retarder le match

(a) Une punition mineure de banc sera imposée à une équipe qui, de l'avis de l'arbitre, retarde délibérément le match de quelque façon que ce soit. Une punition mineure sera imposée à tout gardien de but qui tire ou frappe la rondelle à l'extérieur de la surface de jeu avec son bâton.

Remarque 1 : Lorsque le gardien de but tire la rondelle directement hors de la surface de jeu à un endroit où il n'y a pas de baie vitrée, comme au banc des joueurs ou des punitions, si la rondelle touche la baie vitrée ou si elle dévie sur un joueur ou un officiel, aucune punition ne sera imposée.

Remarque 2 : Cette punition sera aussi imposée à tout joueur ou gardien de but qui tire la rondelle à l'extérieur de la surface de jeu avec son bâton pendant un arrêt du jeu.

Remarque 3 : L'arbitre doit être strict en ce qui a trait à l'application des règles lorsqu'une équipe retarde le jeu, immobilise la rondelle ou tire la rondelle à l'extérieur de la surface de jeu délibérément, lorsque le gardien de but garde la rondelle ou la tire à l'extérieur de la surface de jeu ou que l'équipe commet une « SÉRIE DE DÉGAGEMENTS » pour forcer une mise au jeu.

(b) Toute joueuse qui quitte son banc des joueuses pour transmettre des directives à ses coéquipières et qui ne demeure pas sur la glace en tant que substitut se verra imposer une punition mineure.

(c) Tout geste intentionnel d'un joueur à la défensive, incluant le gardien de but, dans sa zone défensive, qui a pour résultat de déplacer le but de sa position, constituera un geste de retard intentionnel du match. Si cette action survient au cours des deux dernières minutes de jeu en temps réglementaire, ou en tout temps en prolongation, un tir de punition sera accordé à l'équipe non fautive et la punition mineure ne sera pas purgée.

(d) Lorsqu'un joueur est en échappée en zone neutre ou en zone offensive, et que le gardien de but adverse déloge intentionnellement le but de sa position, un tir de punition sera accordé au joueur en échappée.

(e) Un tir de punition sera accordé à l'équipe non fautive si, au cours des deux dernières minutes de jeu du temps réglementaire ou en tout temps en prolongation, une équipe est pénalisée pour l'une des infractions suivantes : Article 2.5 (f) - Substitution non réglementaire délibérée; Article 3.6 (c) - Équipement protecteur; Article 10.1 (c) – Déplacer intentionnellement le but de sa position ou Article 10.14 (a) (e) - Refus de se mettre au jeu.

Remarque : En prolongation, un tir de punition sera accordé en vertu de cet article, sauf dans le cas des articles 10.14 (a) (e), - Refus de se mettre au jeu, cas dans lequel un tir de punition et une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposés.

(f) Une punition mineure de banc sera imposée à une équipe qui, après un avertissement de l'arbitre, néglige de placer le nombre requis de joueurs sur la glace et de commencer le jeu.

SITUATION 1 Article 10.1 (c)

Lorsque le but a été déplacé intentionnellement ou non, l'arbitre ou le juge de lignes doit utiliser les critères suivants pour déterminer quand arrêter le jeu.

(a) Doit immédiatement arrêter le jeu si la rondelle se trouve dans la zone d'extrémité où le but a été déplacé. Si le but a été déplacé intentionnellement, la punition appropriée doit être imposée.

(b) Si le but est déplacé par un joueur dont l'équipe est en possession de la rondelle, il faut immédiatement arrêter le jeu.

(c) Si une équipe est en possession de la rondelle dans la zone neutre, se rend vers le but de l'équipe adverse et qu'un joueur de l'équipe adverse qui se trouve dans sa zone offensive déplace le but, il faut laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce que l'équipe non fautive ait terminé son jeu. Si l'équipe qui contrôle la rondelle revient toutefois dans sa propre zone d'extrémité et que son but est déplacé, il faut immédiatement arrêter le jeu.

Remarque : En pareil cas, un but peut être marqué à une extrémité de la patinoire bien que le filet à l'extrémité opposée ait été déplacé.

SITUATION 2

Lorsque le joueur à la défensive déplace intentionnellement le but, il faut imposer une punition mineure pour avoir retardé le match ou encore accorder un tir de punition. Un joueur à la défensive est un joueur qui se trouve dans sa zone défensive, peu importe quelle équipe est en possession de la rondelle. Lorsque le joueur à l'offensive déplace intentionnellement le but, seule une punition mineure pour avoir retardé le match doit être imposée en vertu de l'article 10.1 (a). Un joueur à l'offensive est un joueur qui se trouve dans sa zone offensive, peu importe quelle équipe est en possession de la rondelle.

SITUATION 3 Article 10.1 (e)

Lorsqu'on mentionne, dans les règles, les « deux dernières minutes de jeu du temps réglementaire, » cette période de temps commence à 2:00 afin de déterminer si un tir de punition est accordé ou non.

SITUATION 4 Article 10.1 (c)

Lorsque des attaches magnétiques sont utilisées pour tenir le but en place, les officiels doivent surveiller de près lorsque les joueurs et les gardiens de but retardent le match en déplaçant le but. Les arbitres doivent appliquer la punition appropriée lorsque le but est déplacé intentionnellement.

SITUATION 5 Article 10.1 (c)

QUESTION :
En se rendant au banc des joueurs pour s'y faire remplacer, le gardien de but déplace intentionnellement le but au moment de quitter l'enceinte. L'arbitre a vu l'infraction. Que doit-il faire?

RÉPONSE :
Dans ce cas, l'arbitre doit imposer une punition mineure au gardien de but. Si le gardien de but commet cette infraction au cours des deux dernières minutes de jeu ou en tout temps en prolongation, un tir de punition doit être accordé à l'équipe non fautive.

SITUATION 6 Article 10.1 (a) – Remarque 1

QUESTION :
Que faites-vous dans une patinoire où il y a une baie vitrée à une extrémité, mais pas à l'autre?

RÉPONSE :
Afin que l'article 10.1 (a) puisse s'appliquer, les deux bouts de la patinoire doivent être semblables. S'il n'y a une baie vitrée qu'à un bout seulement, alors l'article ne s'applique pas.

SITUATION 7 Article 10.1 (a) – Remarque 1

QUESTION :
Pouvez-vous appliquer la ligne de conduite pour le gardien de but qui tire ou frappe la rondelle en dehors de la patinoire si la patinoire n'a une baie vitrée que d'un côté?

RÉPONSE :
Oui.

RAISONNEMENT :
Pourvu que les deux extrémités de la patinoire soient semblables alors ce sera égal pour les deux équipes et donc vous pouvez appliquer le règlement. Plusieurs patinoires n'ont une baie vitrée que d'un côté de la patinoire parce qu'elles n'admettent des spectateurs que d'un côté.

Remarque : La punition mineure pour avoir retardé le jeu peut toujours s'appliquer même s'il n'y a pas de baie vitrée si l'action a été flagrante ou délibérée selon l'interprétation normale de l'article 10.1 (a).

Article 10.2 Les mises au jeu

(a) Une mise au jeu aura lieu lorsque l'arbitre ou le juge de lignes laisse tomber la rondelle entre les bâtons des joueurs effectuant la mise au jeu. Les joueurs effectuant la mise au jeu devront se placer face à l'extrémité de la patinoire de leur adversaire à une distance d'environ un bâton et poser la lame de leur bâton complètement à plat sur la glace. Tous les autres joueurs des deux équipes doivent se trouver à au moins 4,57 m (15 pi) des joueurs effectuant la mise au jeu et ils doivent tous être en jeu. Lorsque la mise en jeu a lieu à n'importe quel point de mise au jeu dans les zones d'extrémité, les joueurs effectuant la mise au jeu devront se placer de façon à faire face à l'extrémité de la patinoire de leur adversaire et ne pas empiéter sur les lignes d'empiétement. Le bout de la lame du bâton des deux joueurs doit toucher la glace à l'intérieur de l'espace blanc désigné à cet effet et le joueur de l'équipe visiteuse doit être le premier à déposer son bâton à l'endroit prescrit. Tous les autres joueurs des deux équipes devront placer leur bâton en jeu et être eux-mêmes en jeu. Si un joueur, autre que celui qui prend la mise au jeu, se place hors-jeu, entre en contact avec un adversaire ou empiète sur le cercle de mise au jeu avant que la rondelle tombe sur la glace, le joueur de l'équipe fautive qui prend la mise au jeu sera chassé de la mise au jeu.

(b) Lors d'une mise au jeu à n'importe quel endroit de la patinoire, aucun joueur effectuant la mise au jeu ne devra entrer en contact physique avec le corps de son adversaire par l'utilisation de son corps ou de son bâton, sauf pour jouer la rondelle lorsque la

mise au jeu aura été complétée. Pour une infraction à cette section, l'arbitre imposera une punition mineure au ou aux joueurs responsables du contact physique.

Remarque : Le « déroulement d'une mise au jeu » commence lorsque l'arbitre indique l'endroit de la mise au jeu et que l'arbitre ou le juge de lignes prend position pour laisser tomber la rondelle.

(c) Si un des joueurs effectuant la mise au jeu ne prend pas position immédiatement après la demande de l'arbitre ou du juge de lignes, l'officiel pourra exiger, pour cette mise au jeu, son remplacement par un des autres joueurs sur la glace. Aucune substitution de joueurs ne sera permise jusqu'à ce que la mise au jeu soit complétée et que le jeu ait repris, sauf lorsqu'une punition imposée place une équipe en désavantage numérique. Lorsqu'une équipe commet une infraction à la mise au jeu (arrivée tardive, ne pas prendre immédiatement la position appropriée, mouvement prématuré), l'arbitre ou le juge de lignes demandera, lorsque cela est possible, que, pour cette mise au jeu, le remplaçant du centre expulsé de la mise au jeu soit un des autres joueurs sur la glace qui n'a pas commis une infraction à la mise au jeu pendant cet arrêt du jeu.

(d) Une équipe commettant une deuxième infraction à n'importe laquelle des conditions décrites au paragraphe (a) durant la même mise au jeu pourrait se voir imposer, par l'arbitre, une punition mineure pour « infraction à la mise au jeu ».

(e) Lorsqu'une infraction aux règles de jeu est commise ou qu'un arrêt du jeu est causé par un joueur à l'attaque dans sa zone offensive, la mise au jeu suivante se fera en zone neutre au point de mise au jeu le plus rapproché.

Remarque : Ceci inclut un arrêt du jeu causé par un joueur à l'attaque tirant la rondelle sur l'arrière du filet de l'équipe à la défensive sans intervention de la part de l'équipe à la défensive.

(f) Lorsqu'une infraction aux règles de jeu est commise par des joueurs des deux équipes, la mise au jeu suivante se fera à l'endroit où le jeu a été arrêté, à moins qu'il en soit stipulé autrement dans les règles de jeu.

(g) Toutes les mises au jeu dans la zone neutre seront effectuées aux points de mise au jeu, tel que prescrit selon la cause de l'arrêt du jeu.

La mise au jeu aura lieu à l'un des deux points de mise au jeu le plus près de la ligne bleue de l'équipe fautive entraînant ainsi la perte de l'avantage territorial.

Lorsqu'un arrêt du jeu survient entre les points de mise au jeu d'une zone d'extrémité et l'extrémité la plus rapprochée de la patinoire, la mise au jeu sera effectuée au point de mise au jeu le plus rapproché dans la zone d'extrémité à moins qu'il en soit stipulé autrement dans les règles de jeu.

Les mises au jeu auront lieu au centre de la patinoire seulement qu'au début de chaque période, après un but, lors d'une substitution prématurée d'un gardien de but ou conformément à l'article 10.5 (f).

Lors de tout autre arrêt du jeu dans toute zone non causé par une équipe ou l'autre, la mise au jeu subséquente aura lieu au point de mise au jeu le plus près à l'exclusion du point de mise au jeu central.

(h) Lorsqu'un arrêt du jeu dans une zone d'extrémité est causé par un joueur à la défensive ou le gardien de but, la mise au jeu subséquente sera effectuée au point de mise au jeu le plus près en zone défensive selon la cause de l'arrêt du jeu, peu importe la position de la rondelle lorsque le jeu a été arrêté.

(i) Lorsqu'un but est compté de façon non réglementaire parce que la rondelle a dévié sur l'arbitre ou le juge de lignes avant de pénétrer DIRECTEMENT dans le but, la mise au jeu se fera au point de mise au jeu de la zone d'extrémité le plus rapproché.

(j) Lorsqu'un ou les deux défenseurs, joueurs aux points d'appui ou tout joueur provenant du banc de l'équipe à l'attaque pénètrent profondément dans la zone offensive (le haut du cercle de mise au jeu étant la limite) lors d'un attroupement lors d'un arrêt du jeu, la mise au jeu suivante se fera au point de mise au jeu le plus près en zone neutre, près de la ligne bleue de l'équipe à la défensive.

SITUATION 1 Article 10.2 (a)

Une gardienne de but ne peut participer à une mise au jeu.

SITUATION 2

QUESTION :
Le juge de lignes est sur le point de laisser tomber la rondelle lorsqu'un joueur qui participe à la mise au jeu la fait tomber de sa main prématurément. Que doit faire le juge de lignes?

RÉPONSE :

Le juge de lignes qui fait la mise au jeu doit donner un coup de sifflet. Il doit, au besoin, chasser le joueur fautif de la mise au jeu.

SITUATION 3 Article 10.2 (a)

Lorsque le joueur de l'équipe visiteuse a placé son bâton et qu'il est prêt, le joueur de l'équipe locale doit immédiatement placer son bâton et s'arrêter, ou il sera remplacé.

SITUATION 4 Article 10.2 (d)

Il est possible qu'après une deuxième infraction, l'arbitre impose une punition pour infraction à la mise au jeu. Le juge de lignes devrait continuer à effectuer une mise au jeu appropriée jusqu'à ce que l'arbitre réagisse. Cette situation s'appliquerait aussi si un second centre de la même équipe est expulsé d'une mise au jeu pour avoir enfreint la règle des 5 secondes conformément à l'article 2.5 (g).

SITUATION 5

PROCÉDURE :

L'élément déterminant pour décider à quel point de mise au jeu des extrémités se fera la mise au jeu, est déterminé par le côté de la glace vers lequel la rondelle est frappée, à moins qu'elle ne soit immobilisée sur la glace par le gardien de but, cas dans lequel la mise au jeu aura lieu sur le côté de la glace où le gardien a immobilisé la rondelle.

SITUATION 6 Article 10.2 (a), 10.2 (d)

Lorsque les joueurs bougent au moment de la préparation des mises au jeu aux extrémités, l'équipe à l'offensive doit prendre position en premier, l'équipe à la défensive ayant le droit de positionner ses joueurs après la prise de position des avants. Toute infraction à cette règle entraînera un avertissement à l'équipe fautive; une deuxième infraction survenant lors du même arrêt du jeu entraînera une punition mineure pour avoir retardé le match.

SITUATION 7

QUESTION :

Le joueur « A » fait un tir en arrière de sa propre ligne bleue en direction du but adverse.

Le joueur « B », de la même équipe, se trouve au-delà de la ligne rouge centrale. Il ne touche pas à la rondelle, mais se dirige vers le but et précède la rondelle à la ligne bleue offensive. L'arbitre signale un hors-jeu. Où la mise au jeu doit-elle avoir lieu?

RÉPONSE :

La mise au jeu aura lieu à l'endroit où le tir a été exécuté, conformément à l'article 10.2 (g), sans dépasser le point de mise au jeu à l'extrémité de la zone défensive de l'équipe qui exécute le tir.

SITUATION 8

QUESTION :

Le juge de lignes signale un hors-jeu retardé.

(a) Le joueur à la défensive envoie, de sa propre zone défensive, la rondelle directement à l'extérieur de la surface de jeu en l'envoyant par-dessus la bande en zone neutre.

Où la mise au jeu se fera-t-elle?

(b) L'équipe à la défensive envoie directement la rondelle à l'extérieur de la surface de jeu en zone défensive. Où la mise au jeu se fera-t-elle?

(c) Le gardien de but de l'équipe à la défensive effectue un arrêt et dévie la rondelle hors de la surface de jeu à la suite d'un tir effectué pendant qu'un joueur était hors-jeu. La zone a été dégagée et le juge de lignes a abaissé le bras avant que la rondelle quitte la surface de jeu. Où la mise au jeu se fera-t-elle?

RÉPONSE :

(a) La mise au jeu se fera à l'endroit où le tir a été effectué, conformément à l'article 10.2 (g) puisque le hors-jeu retardé a pris fin dès que la rondelle est entrée en zone neutre.

(b) La mise au jeu se fera au point de mise au jeu situé à l'extérieur de la ligne bleue de l'équipe à la défensive. Le hors-jeu retardé a préséance dans ce cas puisque la rondelle est déjà dans la zone de façon non réglementaire.

(c) La mise au jeu se fera au point de mise au jeu dans la zone d'extrémité puisque le hors-jeu retardé n'était plus en vigueur.

SITUATION 9

QUESTION :
Le juge de lignes signale un hors-jeu retardé. L'équipe à la défensive fait un dégagement refusé. Où la mise au jeu doit-elle avoir lieu?

RÉPONSE :
La mise au jeu a lieu au point de mise au jeu à l'extrémité de la patinoire, comme dans le cas d'un dégagement ordinaire.

SITUATION 10

QUESTION :
Où doit se faire la mise au jeu lorsque la rondelle frappe un officiel et quitte la surface de jeu?

RÉPONSE :
La mise au jeu a lieu à l'endroit où la rondelle a frappé l'officiel avant de dévier et de quitter la patinoire conformément à l'article 10.2 (g) – DANS TOUS LES CAS.

SITUATION 11

QUESTION :
L'équipe « A » se trouve en désavantage numérique en raison d'une punition mineure. Une punition mineure retardée est imposée à l'équipe « B » dans sa zone offensive. L'équipe «A » s'abstient intentionnellement de jouer la rondelle dans sa zone d'extrémité (afin de laisser le temps de sa punition s'écouler). L'arbitre arrête le jeu. Où la mise au jeu a-t-elle lieu?

RÉPONSE :
La mise au jeu a lieu au point de mise au jeu à l'extrémité de la patinoire de l'équipe qui s'est abstenue de jouer la rondelle (équipe « A ») avec l'article 10.10, la rondelle doit être maintenue en mouvement.

SITUATION 12 Article 10.2 (e)

QUESTION :
Si un joueur à l'offensive est pénalisé (punition de temps ou non) dans sa zone offensive, après un arrêt du jeu dans cette zone, où se fera la mise au jeu?

RÉPONSE :
En zone neutre, au point de mise en jeu le plus près de sa zone offensive.

SITUATION 13 Article 10.2 (e)

QUESTION :
L'arbitre a signalé une punition retardée contre l'équipe à l'offensive. L'équipe à la défensive (équipe non fautive) contrôle la rondelle dans sa propre zone défensive et est ensuite responsable de l'arrêt du jeu dans sa propre zone défensive. Où la mise au jeu aura-t-elle lieu?

RÉPONSE :
La mise au jeu aura lieu au point de mise en jeu le plus près en zone neutre.

SITUATION 14 Article 10.2 (e)

L'arbitre signale une punition au joueur de l'équipe « A. » L'équipe « B » tire la rondelle dans sa zone offensive ayant comme résultat que le juge de lignes signale un hors-jeu retardé. L'équipe « A » prend possession de la rondelle ce qui provoque l'arrêt du jeu pour l'attribution de la punition signalée.

QUESTION :
Où se fera la mise au jeu?

RÉPONSE :
La rondelle sera mise au jeu à l'endroit d'où la rondelle a été tirée, conformément à l'article 10.2 (g).

Remarque : Le même principe s'appliquerait si l'équipe à la défensive était accusée d'avoir touché à la rondelle avec un bâton élevé dans sa zone défensive pendant un hors-jeu retardé.

SITUATION 15 Article 10.2 (e) et (f)

Dès qu'un joueur à l'offensive se voit imposer une punition dans la zone offensive, la mise au jeu doit avoir lieu au point de mise au jeu le plus près dans la zone neutre, peu importe quelle équipe est responsable de l'arrêt du jeu, à moins que les deux équipes se voient imposer des punitions ou à moins que les joueurs de l'équipe non fautive s'abstiennent de jouer la rondelle (se reporter à l'article 10.2, situations 9 et 12).

SITUATION 16 Article 10.2 (e)

Le joueur de l'équipe offensive se voit imposer une punition dans la zone offensive, forçant ainsi la tenue de la mise au jeu subséquente en zone neutre. Avant que le jeu reprenne, un joueur de l'équipe défensive commet une faute et se voit imposer une punition.

DÉCISION :
L'arbitre doit ramener la mise au jeu à l'endroit où le jeu avait été arrêté comme spécifié à l'article 10.2 (f) puisque des joueurs des deux équipes écopent maintenant de punitions.

SITUATION 17 Article 10.2 (f)

Lorsque les joueurs à l'offensive et les joueurs à la défensive se voient imposer des punitions et l'arrêt du jeu a lieu dans la zone d'extrémité, la mise au jeu doit avoir lieu dans cette zone, peu importe que le même nombre de joueurs de chaque équipe ou non aient été pénalisés, à moins qu'une autre règle ne s'applique selon laquelle la mise au jeu aurait lieu dans la zone neutre.

SITUATION 18 Article 10.2 (c)

Lorsqu'un joueur est chassé de la mise au jeu parce qu'il refuse de se mettre en position appropriée ou en raison d'une faute d'entrave, les arbitres ne permettront pas des changements de joueurs de l'une ou des deux équipes. Comme le stipule la règle, AUCUN changement de joueurs n'est permis jusqu'à ce que la mise au jeu appropriée ait eu lieu et que le jeu ait repris. Cette règle s'applique aux deux équipes, que les deux joueurs aient été chassés ou non de la mise au jeu.

SITUATION 19 Article 10.2 (c)

La seule exception à cette règle qui interdit les changements après une mise au jeu fautive est lorsqu'une punition imposée met une équipe en désavantage numérique.

EXEMPLE 1 :
Lorsque le nombre de joueurs sur la glace passe de 5 contre 5 à 5 contre 4 (ou de 4 contre 4 à 4 contre 3), les deux équipes peuvent faire des substitutions de joueurs.

EXEMPLE 2 :
Lorsque le nombre de joueurs sur la glace passe de 5 contre 4 à 4 contre 4 (ou de 4 contre 3 à 3 contre 3), aucune équipe ne peut faire de substitutions, car elles comptent le même nombre de joueurs.

EXEMPLE 3 :
Lorsque le nombre de joueurs sur la glace passe de 5 contre 5 à 4 contre 4 (ou de 4 contre 4 à 3 contre 3), aucune équipe ne peut faire de substitutions.

EXEMPLE 4 :
Lorsqu'une punition d'inconduite est imposée à une équipe, cette équipe peut remplacer le joueur pénalisé, mais seulement cette équipe.

SITUATION 20 Article 10.2 (a)

Si un joueur qui ne participe pas à la mise au jeu pénètre dans le cercle de mise au jeu avant qu'on laisse tomber la rondelle (empiétement), son coéquipier qui fait la mise au jeu doit être chassé. Tout autre joueur de cette équipe, autre que le gardien de but et le joueur fautif, peut à présent participer à la mise au jeu. Le joueur qui a pénétré prématurément dans le cercle de mise au jeu doit être clairement identifié comme étant celui qui a causé l'infraction. Le joueur qui a empiété ne peut participer à la mise au jeu.

Remarque : La règle de l'empiétement s'applique à toutes les mises au jeu peu importe l'endroit où elle a lieu.

SITUATION 21 Article 10.2 (a)

Le joueur de l'équipe visiteuse doit placer son bâton le premier sur la glace pour les mises au jeu. Toutefois, si le joueur de l'équipe qui reçoit désire placer son bâton sur la glace le premier pour une mise au jeu, cela est accepté tant et aussi longtemps que ce geste ne crée aucun problème. Si cette situation entraîne un problème, alors il suffit d'appliquer la règle à la lettre.

SITUATION 22

Dans toutes les situations où un tir de punition a été accordé, mais que pour une raison ou une autre un but n'a pas été compté, la mise au jeu subséquente aura lieu à l'un ou l'autre des points de mise au jeu dans la zone de l'équipe en défensive d'après l'article 4.9 (g) – Tir de punition. Cela comprend la situation où un tir de punition a été accordé et que le joueur désigné pour effectuer ce tir de punition a vu son bâton être demandé pour un mesurage et trouvé non réglementaire. Même si le tir de punition n'a pas été effectué (puisque le bâton non réglementaire a enlevé ce droit au joueur), la mise au jeu aurait quand même lieu à l'un ou l'autre des points de mise au jeu dans la zone de l'équipe en défensive. Si, après qu'un tir de punition a été effectué et qu'un but n'a pas été compté, l'équipe en défensive demande un mesurage de bâton d'un joueur sur la glace avant la reprise du jeu et que le bâton est trouvé non réglementaire, la punition mineure entrera en vigueur et la mise au jeu aura lieu à l'un ou l'autre des points de mise au jeu dans la zone de l'équipe en défensive. Si, après qu'un tir de punition a été effectué et qu'un but n'a pas été compté, l'équipe qui s'est vue imposer le tir de punition commet une infraction quelconque nécessitant une punition, la mise au jeu aura encore lieu à l'un ou l'autre des points de mise au jeu dans la zone de l'équipe en défensive.

RAISONNEMENT :
Pourvu que des punitions soient imposées aux deux équipes lors du même arrêt de jeu, la mise au jeu devrait demeurer dans la zone défensive, selon l'article 10.2 (f). Ce n'est que lorsque l'équipe en offensive écope des seules punitions infligées que la mise au jeu se déplacerait en zone neutre.

SITUATION 23 Article 10.2 (j)

Ceci comprend tout joueur qui est à l'extérieur ou derrière la ligne imaginaire qui relie le haut des cercles.

Article10.3 Tomber sur la rondelle

(a) Une punition mineure sera imposée à tout joueur, sauf un gardien de but, qui, délibérément, tombe sur la rondelle ou la ramène vers son corps de quelque façon que ce soit, alors qu'il est debout ou étendu sur la glace.

(b) Une punition mineure sera imposée à tout gardien de but qui, alors qu'il se trouve à l'extérieur de son enceinte, tombe délibérément sur la rondelle, la ramène vers son corps ou encore la retient ou la place contre une partie quelconque du but retardant ainsi le match indûment.

(c) Un tir de punition sera accordé contre l'équipe fautive lorsqu'un joueur à la défensive (autre que le gardien de but) délibérément tombe sur la rondelle, la retient ou la ramène vers son corps de quelque façon que ce soit ou encore ramasse la rondelle avec la main, alors que la rondelle est dans l'enceinte de son but. Aucune autre punition ne sera imposée.

Remarque 1 : Si le gardien de but avait été retiré de la glace, un but serait alors accordé. Se reporter à l'article 4.10 (b) – Buts accordés.

Remarque 2 : Cet article sera interprété de façon à ce qu'un tir de punition soit accordé seulement lorsque la rondelle est dans l'enceinte du but au moment ou l'infraction est commise. Lorsque la rondelle est à l'extérieur de l'enceinte, l'article 10.3 (a) pourra être appliqué et une punition mineure imposée, même si aucun tir de punition n'est accordé.

SITUATION 1 Article 10.3 (c)

L'élément déterminant est la position de la rondelle au moment où le joueur la ramasse ou tombe sur elle.

EXEMPLE 1 :
Un joueur se trouve dans l'enceinte tandis que la rondelle est à l'extérieur de l'enceinte. Le joueur tient ou saisit la rondelle, la ramène contre son corps, dans l'enceinte. Il faut lui imposer une punition mineure pour « Tomber sur la rondelle », puisque la rondelle se trouvait à l'extérieur de l'enceinte lorsque le joueur l'a saisie.

EXEMPLE 2 :
Un joueur qui se trouve à l'extérieur de l'enceinte saisit la rondelle qui se trouve dans l'enceinte, la tire jusqu'à l'extérieur de l'enceinte. Il faut accorder un tir de punition, puisque la rondelle se trouvait dans l'enceinte à l'origine au moment d'être tenue ou saisie par le joueur.

EXEMPLE 3 :
La rondelle est considérée « dans l'enceinte du gardien de but » lorsqu'une partie de celle-ci est en contact avec l'enceinte incluant toutes ses lignes.

SITUATION 2

QUESTION :
Le gardien de but a été retiré et un autre joueur est allongé dans l'enceinte du but. La rondelle est envoyée sous lui, mais le joueur ne tente pas de la couvrir, de tomber sur la rondelle ou de la ramener contre son corps. La rondelle devient toutefois immobilisée sous son corps. Quelle est la décision prise?

RÉPONSE :
Aucun tir de punition ou aucune punition mineure ne sera attribué à un joueur qui ne couvre pas intentionnellement la rondelle.

Remarque : Se reporter à l'article 10.1 (a), remarque 3 – Retarder le match et à l'article 4.10 (b) – Buts accordés.

SITUATION 3 Article 10.3 (b)

Le but de la présente règle est d'éliminer les arrêts inutiles du jeu causés par le gardien de but. Les directives suivantes devraient éclaircir l'application de cette règle.

1. *Un gardien de but peut immobiliser la rondelle dans l'enceinte du but lorsqu'il est sous pression d'un ou plusieurs joueurs à l'offensive.*
2. *Le gardien quitte son enceinte pour réduire l'angle et, après avoir bloqué le tir, couvre la rondelle ou l'attrape. Ceci est réglementaire.*
3. *Article 9.1 (b), une punition mineure sera imposée à un gardien de but qui, après avoir reçu un avertissement, immobilise la rondelle dans l'enceinte alors que le ou les joueurs à l'offensive n'exercent aucune pression sur lui.*
4. *Le gardien s'empresse de quitter son enceinte pour atteindre la rondelle avant un joueur à l'offensive et se jette tout simplement sur la rondelle, entraînant un arrêt du jeu. Aucun avertissement ne sera émis dans ce cas. Une punition mineure sera imposée au gardien de but pour avoir retardé le match.*
5. *Lorsque le gardien de but quitte son enceinte, il n'aura pas le droit d'immobiliser la rondelle. Aucun avertissement ne sera émis. Une punition mineure pour avoir retardé le match sera imposée au gardien de but.*

Remarque : L'objectif général de cette règle est que le jeu puisse se poursuivre.

Article 10.4 Buts et aides

(a) Un but sera marqué lorsque la rondelle entière sera passée entre les poteaux des buts de façon réglementaire sous la barre horizontale et complètement au-delà de la ligne des buts. Après chaque but, l'arbitre recommencera le jeu en effectuant une mise au jeu au point central de mise au jeu.

(b) Un but sera marqué si la rondelle est projetée dans le but de quelque façon que ce soit par un joueur de l'équipe à la défensive. Le dernier joueur de l'équipe à l'attaque à avoir joué la rondelle sera crédité du but, mais aucune aide ne sera accordée.

(c) Le but NE SERA PAS accordé si la rondelle a été dirigée dans le but à la suite d'un coup de patin évident d'un joueur à l'offensive, ou si, à la suite d'un coup de patin, la rondelle dévie dans le but sur un joueur ou un bâton.

(d) Si le tir d'un joueur à l'attaque dévie dans le but en frappant le bâton, les patins ou toute partie du corps d'un joueur à l'attaque, le but sera accordé, le joueur sur qui la rondelle a dévié sera crédité du but et le joueur ayant effectué le tir se verra créditer de l'aide. Le but ne sera pas accordé si la rondelle a été délibérément dirigée dans le but par toute partie du corps d'un attaquant autre que ses patins.

(e) Si un but est marqué par suite d'une déviation directe de la rondelle sur la personne ou les patins d'un officiel, le but ne sera pas accordé.

(f) Si un joueur pousse la rondelle jusque dans l'enceinte du but de l'équipe adverse et que cette rondelle devient libre et disponible à un joueur à l'attaque, la rondelle sera considérée comme étant réglementairement dans l'enceinte et tout but marqué sur un tel jeu sera accordé.

(g) Chaque but et aide compteront pour un point dans les statistiques. Pas plus de deux aides ne pourront être accordées sur un même but.

(h) Tout but marqué d'une façon autre que celles prévues aux règles officielles de jeu ne sera pas accordé. L'endroit de la mise au jeu résultante sera déterminé conformément aux articles 10.2 (e), (f) et (i).

SITUATION 1 Article 10.4 (a)

Un but est marqué à la fin de la deuxième période (0:01) et la sirène signale la fin de la période (le but a été marqué avant la sirène et l'arbitre accorde le but). Il n'est pas nécessaire que l'arbitre exécute une mise au jeu au centre de la glace. Dans un tel cas, l'arbitre doit veiller à ce que le chronométreur note la marque du but à 0:01 sur la feuille de match officielle.

SITUATION 2

Une punition mineure a été imposée au joueur n° 2 de l'équipe « A » à 2:00 et une punition mineure a aussi été imposée au joueur n° 6 de l'équipe « A » à 1:15. L'équipe « B » marque à 0:01 et la sirène signale la fin de la période.

DÉCISION :
Bien qu'il ne soit pas nécessaire de faire la mise au jeu et que la période soit terminée, le but est noté à 0:01. Par conséquent, la punition imposée au joueur n° 2 de l'équipe « A » sera annulée, mais le joueur no 6 devra purger le temps de punition qui lui reste.

SITUATION 3

Un but est marqué. Toutefois, après vérification, l'arbitre apprend que le chronomètre n'était pas en marche lorsque le but a été marqué.

DÉCISION :
Si la période n'était pas terminée, le but doit être accordé. De concert avec les juges de lignes et le chronométreur, l'arbitre doit tenter de déterminer la période de temps pendant laquelle le chronomètre n'était pas en marche, puis apporter les modifications nécessaires. Si l'arbitre, le juge de lignes ou les officiels hors glace ne peuvent déterminer les changements nécessaires, on doit poursuivre le match en se servant de l'heure indiquée au chronomètre.

SITUATION 4 Article 10.4 (e)

Un joueur à l'offensive ou un joueur à la défensive exécute un tir et frappe un officiel. Après avoir frappé ce dernier, la rondelle frappe la bande et rebondit dans le but.

DÉCISION :
Le but est accordé.

SITUATION 5 Article 10.4 (f)

Un joueur à l'offensive se trouve dans l'enceinte du but. Un tir est exécuté et la rondelle frappe ce joueur avant de tomber dans l'enceinte. Le joueur à l'offensive quitte l'enceinte, puis tire la rondelle dans le but.

DÉCISION :
BUT ACCORDE. La rondelle n'est pas entrée dans le but pendant que le joueur à l'offensive se trouvait dans l'enceinte.

SITUATION 6 Article 10.4 (f)

Un gardien de but quitte son enceinte et un joueur de l'équipe adverse qui se trouve dans l'enceinte, ramène la rondelle dans l'enceinte puis la tire dans le but.

DÉCISION :
Aucun but. Le joueur se trouvait dans l'enceinte du but avant la rondelle et est resté dans l'enceinte lorsque la rondelle est entrée dans le but. Par conséquent, le but n'est pas accordé.

SITUATION 7

Aucun but n'est accordé si le but est déplacé, peu importe s'il a été délibérément déplacé ou non, sauf en vertu de l'article 4.9 (b), Les tirs de punition, lorsque le gardien de but déplace délibérément le but lors d'un tir de punition et en vertu de l'article 4.10 (b) – Buts accordés, lorsque le gardien de but a été retiré et ce gardien ou n'importe quel autre coéquipier a délibérément déplacé le but et ainsi empêché la marque d'un but.

SITUATION 8

Un tir est exécuté et la rondelle frappe un casque protecteur ou un autre objet sur la glace avant de pénétrer dans le but.

DÉCISION :
But accordé.

SITUATION 9 Article 10.4 (g)

Les buts qui ont été accordés, comptés sur un tir de punition ou comptés par un joueur défensif dans son propre but doivent être enregistrés comme des buts sans aide.

SITUATION 10

L'équipe « A » tire la rondelle dans le but de l'équipe « B. » La rondelle ressort du but sans que l'arbitre s'en aperçoive. L'arbitre doute qu'il y ait eu un but, mais laisse continuer le match. À l'arrêt de jeu suivant, il vérifie avec ses juges de lignes ou le juge de but (si approprié).

Au moins l'une des personnes consultées a vu la rondelle pénétrer dans le but.

L'arbitre accorde le but à l'équipe « A. »

QUESTION 1 :
Est-ce que le juge de lignes pouvait arrêter le jeu en constatant qu'il y avait eu but?

RÉPONSE :
Non, le juge de lignes doit attendre le premier arrêt de jeu pour le rapporter à l'arbitre qui, à ce moment, accordera le but.

QUESTION 2 :
Est-ce que le chronomètre devrait être reculé au temps approximatif du but marqué (selon l'estimation des officiels)?

RÉPONSE :
Si c'est possible, le temps peut être reculé jusqu'au moment du but, spécialement si l'arrêt de jeu suivant se produit à la fin de la période.

QUESTION 3 :
Si l'équipe « B » compte avant le prochain arrêt de jeu, est-ce que le but est accordé?

RÉPONSE :
Non, le but de l'équipe « B » ne peut être accordé, car le jeu aurait dû être arrêté lorsque l'équipe « A » a compté.

SITUATION 11 Article 10.4 (c)

Si un joueur à l'offensive donne un coup de patin sur la rondelle et qu'elle est déviée dans le filet par tout joueur (à l'offensive ou à la défensive) ou le gardien, le but NE sera PAS accordé. Se reporter à l'article 10.7.

Article10.5 Dégagement refusé

(a) Un dégagement refusé est complété dès que la rondelle franchit la ligne des buts et l'arbitre ou le juge de lignes sifflera immédiatement pour arrêter le jeu. Si la rondelle pénètre dans le but, le dégagement refusé sera ignoré et le but sera accordé. Aux fins d'application de cette règle, la patinoire sera divisée en deux par la ligne rouge centrale.

Lorsque tout joueur d'une équipe, égale ou supérieure en force numérique à l'autre équipe, tire, « frappe » ou fait dévier la rondelle de sa propre moitié de la glace au-delà de la ligne des buts de l'équipe adverse, le jeu sera arrêté et la mise au jeu se fera à l'un des points de mise au jeu dans la zone d'extrémité de l'équipe fautive. Si, pendant le jeu, la rondelle pénétrait dans le but de l'équipe adverse, le but serait accordé sauf si la rondelle avait été frappée avec la main dans le but adverse. Tout contact avec la rondelle au-delà de la ligne rouge centrale annulera le « dégagement refusé », même si la rondelle franchit la ligne des buts.

Remarque 1 : Si, alors qu'un sifflet est retardé dû à une infraction commise par un joueur de l'équipe qui n'est PAS en possession de la rondelle, l'équipe en possession commet un «dégagement refusé», la mise au jeu suivant l'arrêt du jeu se fera en zone neutre près de la ligne bleue défensive de l'équipe ayant effectué le « dégagement ».

Remarque 2 : Une équipe ne sera pas considérée en désavantage numérique lorsqu'un joueur pénalisé de cette équipe demeure au banc des punitions après l'expiration de sa punition.

Remarque 3 : Lorsque la rondelle est tirée et qu'elle rebondit sur le corps ou le bâton d'un adversaire se trouvant dans sa propre moitié de la glace pour ensuite franchir la ligne des buts du joueur ayant effectué le tir, cette situation ne sera PAS considérée comme un « dégagement refusé ».

(b) Il n'y aura pas de « dégagement refusé » lorsqu'une équipe est en désavantage numérique par rapport à l'équipe adverse au moment où la rondelle est tirée.

(c) Le jeu se poursuivra et le « dégagement refusé » sera ignoré lorsqu'il est directement causé par l'un des deux joueurs effectuant la mise au jeu.

(d) Si, de l'avis de l'arbitre ou du juge de lignes, un joueur de l'équipe adverse, autre que le gardien de but, était capable de jouer la rondelle avant qu'elle franchisse la ligne des buts, mais ne l'a pas fait, le jeu se poursuivrait et la règle du « dégagement refusé » ne sera pas appliquée.

(e) L'infraction du « dégagement refusé » ne sera pas signalée et on permettra au jeu de se poursuivre lorsque :

(1) La rondelle a touché à toute partie du corps d'un adversaire, son bâton ou ses patins;

(2) La rondelle a touché le gardien de but, ses patins ou son bâton à un moment donné avant de franchir la ligne des buts.

(f) Lorsque l'arbitre ou le juge de lignes commet une erreur quelconque en signalant une infraction de « dégagement refusé », la mise au jeu se fera au point central de mise au jeu.

SITUATION 1 Article 10.5 (a)

Un tir est exécuté par un joueur en arrière de sa ligne bleue. La rondelle frappe le corps d'un coéquipier ou son bâton en arrière de la ligne rouge centrale et franchit ensuite la ligne des buts. DÉGAGEMENT REFUSÉ.

SITUATION 2 Article 10.5 (a)

La rondelle est passée par un joueur en arrière de la ligne bleue à un coéquipier dont les deux patins sont en arrière de la ligne rouge centrale. La rondelle frappe le bâton de ce joueur, qui est au-delà de la ligne rouge centrale puis franchit la ligne des buts adverse. AUCUN DÉGAGEMENT REFUSÉ.

SITUATION 3 Article 10.5 (a)

La rondelle est passée en arrière de la ligne bleue à un coéquipier dont l'un des patins se trouve sur la ligne rouge et l'autre, au-delà ou en arrière de la ligne rouge. La rondelle frappe le bâton du coéquipier qui se trouve au-delà de la ligne rouge puis franchit la ligne des buts adverse. AUCUN DÉGAGEMENT REFUSÉ.

SITUATION 4 Article 10.5 (a) Remarque 3

Remarque 3 Un joueur à l'offensive exécute un tir et la rondelle frappe un joueur à la défensive qui se trouve au-delà de la ligne rouge centrale. Après avoir frappé le joueur à la défensive, la rondelle franchit la ligne des buts du joueur qui a exécuté le tir. AUCUN DÉGAGEMENT REFUSÉ.

SITUATION 5

Un joueur dont les deux patins se trouvent en arrière de la ligne rouge centrale exécute un tir à l'aide de son bâton qui se trouve au-delà de la ligne rouge. La rondelle franchit la ligne des buts adverse. AUCUN DÉGAGEMENT REFUSÉ.

SITUATION 6

Un joueur dont un patin se trouve sur la ligne rouge centrale et l'autre, en arrière de cette ligne rouge, exécute un tir à l'aide de son bâton qui se trouve au-delà de la ligne rouge. La rondelle franchit la ligne des buts adverse. AUCUN DÉGAGEMENT REFUSÉ.

SITUATION 7 Article 10.5 (a)

Un joueur qui se trouve au-delà de la ligne bleue exécute un tir en direction d'un coéquipier qui est au-delà de la ligne rouge centrale. La rondelle frappe le corps ou le bâton du coéquipier et franchit la ligne des buts. AUCUN DÉGAGEMENT REFUSÉ.

SITUATION 8 Article 10.5 (a)

Un joueur dont les deux patins se trouvent en arrière de sa ligne bleue passe la rondelle à un autre joueur à l'aide de son bâton qui se trouve au-delà de la ligne bleue. La rondelle traverse l'enceinte du but puis franchit la ligne des buts. AUCUN DÉGAGEMENT REFUSÉ.

SITUATION 9 Article 10.5 (e)(2)

Un joueur qui se trouve en arrière de la ligne rouge centrale exécute un tir. La rondelle traverse l'enceinte du but adverse, puis franchit la ligne des buts. DÉGAGEMENT.

SITUATION 10 Article 10.5 (a)

La rondelle est tirée par un joueur de l'équipe « A » qui est dans sa moitié de la patinoire. Si elle dévie sur tout joueur de l'une ou l'autre des équipes avant de traverser la ligne des buts AUCUN DÉGAGEMENT REFUSÉ.

SITUATION 11

Lors d'une tentative de dégagement, si la rondelle quitte le bâton du joueur au-delà de la ligne rouge centrale, il n'y a AUCUN DÉGAGEMENT REFUSÉ. Toutefois, si la rondelle quitte le bâton qui se trouve encore en contact avec la ligne rouge centrale et continue, jusqu'à la ligne des buts, il y aura DÉGAGEMENT REFUSÉ.

SITUATION 12 Article 10.5 (a)

QUESTION :
À quel point de mise au jeu à l'extrémité de la patinoire la mise au jeu a-t-elle lieu après un dégagement refusé?

RÉPONSE :
La mise au jeu a lieu au point de mise au jeu à l'extrémité de la patinoire du même côté où le tir a été exécuté.

SITUATION 13 Article 10.5 (b)

Une fois qu'une punition prend fin, l'officiel hors glace doit ouvrir la porte au banc des punitions. S'il se produit une situation de dégagement refusé et que la porte est ouverte, on considère que le joueur a fini de purger sa punition et se trouve sur la glace (en ce qui concerne le nombre égal ou inégal de joueurs des équipes).

SITUATION 14

Après un tir exécuté par un coéquipier, la rondelle est frappée par un bâton élevé au-dessus de la hauteur des épaules en arrière de la ligne rouge centrale puis franchit la ligne des buts de l'équipe non fautive et aucun joueur de cette équipe ne touche la rondelle après le contact avec le bâton élevé. Il faut signaler un DÉGAGEMENT REFUSÉ dès que la rondelle franchit la ligne des buts.

SITUATION 15 Article 10.5 (b)

Lorsqu'une punition purgée rend l'équipe en désavantage numérique, et que cette équipe tire la rondelle de derrière sa ligne rouge jusqu'au-delà de la ligne des buts adverse, aucun DÉGAGEMENT REFUSÉ ne sera appelé et le jeu pourra se poursuivre sauf si la punition prend fin avant que la rondelle ne soit tirée. Si l'équipe revient à forces égales après le tir par un de ses joueurs, il n'y a PAS DE DÉGAGEMENT REFUSÉ. Le facteur déterminant repose sur la force numérique au moment où le tir est effectué.

SITUATION 16

QUESTION :
La rondelle est tirée par un joueur situé derrière sa ligne bleue. Un dégagement refusé potentiel est signalé par le juge de lignes arrière. Un joueur de l'équipe adverse est à moins de 10 pieds de son banc des joueurs et son substitut s'avance sur la glace au moment où la rondelle passe à portée de ces deux joueurs. Jouer la rondelle constituerait une punition mineure de banc pour trop de joueurs sur la glace. Les joueurs adverses ne font aucun effort pour jouer la rondelle dans cette situation et la rondelle continue son chemin pour franchir la ligne des buts. Est-ce qu'un dégagement refusé est appelé ou annulé parce que le joueur adverse aurait pu toucher à la rondelle?

RÉPONSE :
Aucun dégagement refusé. Si le substitut était demeuré sur le banc, le dégagement refusé aurait été annulé. L'équipe qui a tiré la rondelle ne devrait pas être punie parce qu'un changement de ligne était effectué.

SITUATION 17

L'équipe « A » dégage la rondelle et le gardien de but de l'équipe « B » quitte son enceinte et pourrait jouer la rondelle. Le gardien décide de ne pas jouer la rondelle. Décision - Dégagement Si le gardien de but empêche un joueur à l'offensive d'annuler un dégagement et que ce joueur avait eu d'excellentes chances de le faire, le dégagement doit être annulé. Si le gardien crée une obstruction importante, une punition mineure doit aussi être imposée.

SITUATION 18

Un joueur de l'équipe «A» dégage la rondelle à partir de sa zone défensive. La rondelle dévie sur un joueur de l'équipe «B», puis dévie de nouveau sur un joueur de l'équipe «A» avant la ligne rouge centrale. La rondelle finit au-delà de la ligne des buts de l'équipe adverse, satisfaisant tous les critères d'un dégagement refusé.

DÉCISION :
Dégagement refusé.

Article 10.6 Obstruction par les spectateurs

(a) L'arbitre arrêtera le jeu si un joueur est retenu ou entravé par un spectateur, à moins que son équipe ne soit en possession de la rondelle et en position de marquer. Dans un tel cas, on permettra au jeu d'être complété avant de l'arrêter. Dans tous les cas, la mise au jeu se fera à l'endroit où le jeu a été arrêté, à moins qu'il n'en soit stipulé autrement dans les règles de jeu.

(b) L'arbitre arrêtera le jeu si des objets sont lancés sur la glace, entravant ainsi le déroulement du jeu. La mise au jeu suivante se fera à l'endroit où le jeu a été arrêté, à moins qu'il n'en soit stipulé autrement dans les règles de jeu.

Article 10.7 Botter la rondelle

(a) Botter la rondelle avec le patin est permis dans toutes les zones. Un but ne peut être marqué au moyen de ce geste.

(b) Aucun but ne peut être marqué lorsqu'un joueur à l'offensive botte un autre objet qui, à son tour, propulse la rondelle directement ou indirectement dans le but.

SITUATION 1

Si un joueur à l'offensive botte la rondelle et qu'elle est déviée dans le filet par tout joueur (à l'offensive ou à la défensive) ou le gardien, le but NE sera PAS accordé. Se reporter à l'article 10.4. Le principe-clé de cette règle est qu'aucun but ne peut être marqué lorsqu'un joueur à l'offensive botte la rondelle ou tout autre objet qui à son tour propulse la rondelle, à moins que cette dernière ne soit ensuite clairement tirée dans le but en faisant clairement l'objet d'un tir. Après qu'une rondelle a été bottée, l'officiel doit surveiller attentivement si un tir est effectué. Si la rondelle pénètre dans le but sans qu'aucun tir soit effectué, le but est refusé. La mise au jeu suivant l'arrêt du jeu aura lieu en zone neutre. Voici des éclaircissements :

Lorsqu'un joueur à l'offensive botte la rondelle à un coéquipier et :

- qu'elle dévie sur un patin, le corps ou le bâton du coéquipier, le but est refusé.
- qu'elle est délibérément dirigée dans le but par le bâton d'un coéquipier, sans qu'aucun tir n'ait été effectué, le but est refusé.
- qu'elle est déviée ou délibérément dirigée (sans être bottée) dans le but par le patin d'un coéquipier, le but est refusé.
- qu'elle est bottée par un joueur à l'offensive puis qu'elle dévie dans le but sur son propre bâton, le but est refusé.

Article 10.8 Hors-jeu

(a) Les joueurs de l'équipe à l'attaque ne doivent pas précéder la rondelle en zone offensive.

Remarque 2 : Un joueur qui contrôle effectivement la rondelle et franchit sa ligne bleue offensive avant la rondelle ne sera pas réputé être hors jeu, à condition qu'il soit en possession et contrôle de la rondelle avec au moins un patin physiquement en contact avec la surface glacée en zone neutre ou la ligne bleue offensive avant de franchir la ligne bleue pour entrer en zone offensive.

Remarque 2 : Un joueur qui contrôle effectivement la rondelle et franchit la ligne bleue avant la rondelle ne sera pas réputé être hors-jeu, à condition qu'il soit en possession et contrôle de la rondelle avec un patin en zone neutre avant de franchir la ligne bleue..

(b) Lorsqu'il y a infraction à cet article, le jeu sera arrêté et la mise au jeu se fera en zone neutre au point de mise au jeu le plus près de la zone offensive de l'équipe fautive, ou au point d'origine de la passe tentée, tel que cela est stipulé aux règles.

(c) La position des patins du joueur, et non celle de son bâton, sera le facteur déterminant chaque fois qu'il y aura possibilité de « hors-jeu ». Un joueur est hors-jeu lorsque ses deux patins sont complètement au-delà du bord extérieur de la ligne centrale ou de la ligne bleue en cause.

Remarque 1 : Un joueur est en jeu lorsqu'un de ses patins touche la ligne ou est de son propre côté de la ligne au moment où la rondelle franchit complètement le bord extérieur de cette ligne, quelle que soit la position de son bâton.

Remarque 2 : Il est à noter que bien que ce soit la position des patins du joueur qui détermine si un joueur est hors jeu, il ne peut y avoir de hors-jeu avant que la rondelle n'ait complètement franchi le bord extérieur de la ligne où la décision doit être rendue.

(d) Si un joueur transporte ou passe la rondelle de façon réglementaire de la zone neutre vers l'arrière dans sa propre zone défensive alors qu'un joueur de l'équipe adverse se trouve dans cette zone défensive, le hors-jeu sera ignoré et le jeu se poursuivra.

(e) Si un ou des joueurs à l'attaque précèdent la rondelle qui a été tirée, passée ou déviée dans la zone offensive par un coéquipier, ou encore qui a dévié sur un joueur à la défensive ou un officiel sur la glace pour se retrouver en zone offensive, **et** qu'un joueur à la défensive peut jouer la rondelle, le juge de lignes signalera un hors-jeu retardé :

(1) l'équipe à la défensive passe ou transporte la rondelle en zone neutre, ou

(2) tous les joueurs à l'attaque se trouvant dans la zone offensive (au moment où la rondelle franchit la ligne bleue) sortent de la zone offensive en touchant la ligne bleue avec un des deux patins. Si la rondelle est tirée en direction du but, pendant un hors-jeu retardé, le jeu peut continuer en vertu de la règle habituelle visant le dégagement de la zone. Si la rondelle entre dans le filet au cours de cette situation, soit directement ou en déviant sur le gardien, un joueur ou un officiel sur la glace, le but ne doit pas être alloué puisque le tir initial était hors-jeu. Si un joueur à l'attaque touche la rondelle ou tente de prendre possession d'une rondelle libre alors que la rondelle se trouve toujours en zone offensive, le juge de lignes arrêtera le jeu.

Remarque : Pour qu'un hors-jeu retardé puisse être annulé lorsque la rondelle se trouve dans la zone offensive, il ne doit y avoir aucun joueur à l'attaque dans la zone offensive.

(f) Si, de l'avis de l'arbitre ou d'un juge de lignes, une équipe effectue un hors-jeu intentionnel, la rondelle sera mise au jeu à l'un des points de mise au jeu de la zone d'extrémité de l'équipe fautive.

SITUATION 1

L'un des patins d'un joueur se trouve sur la ligne bleue et l'autre, au-delà de la ligne bleue, au moment où la rondelle franchit complètement la ligne bleue. AUCUN HORS-JEU.

SITUATION 2

Les deux patins d'un joueur se trouvent en arrière de la ligne bleue et son bâton est au-delà de la ligne bleue au moment où la rondelle franchit complètement la ligne bleue. AUCUN HORS-JEU.

SITUATION 3

L'un des patins d'un joueur se trouve au-dessus de la ligne bleue (sans y toucher) et l'autre, au-delà de la ligne bleue au moment où la rondelle franchit complètement la ligne bleue. HORS-JEU.

SITUATION 4

L'un des patins d'un joueur se trouve en arrière de la ligne bleue et l'autre patin sur la ligne bleue au moment où la rondelle franchit complètement la ligne bleue. AUCUN HORS-JEU.

SITUATION 5

Les deux patins d'un joueur se trouvent au-delà de la ligne bleue, mais la rondelle est encore sur la ligne bleue. HORS-JEU POSSIBLE, mais pas avant que la rondelle franchisse complètement la ligne bleue.

SITUATION 6 Article 10.8 (a)(Remarque 2)

Ceci signifie qu'un patin doit être sur la ligne bleue ou en zone neutre et que le joueur doit être en possession et en contrôle de la rondelle avant qu'il devance la rondelle et l'envoie en zone offensive.

SITUATION 7 Article 10.8 (a)(Remarque 2) et 10.8 (a)

Un joueur dont les deux patins se trouvent au-delà de la ligne bleue reçoit une passe d'un coéquipier. Il arrête la rondelle avec son bâton avant qu'elle ne franchisse la ligne puis la ramène au-delà de la ligne. HORS-JEU. Le joueur doit contrôler la rondelle alors qu'un de ses pieds touche la ligne bleue ou se trouve en zone neutre pour que la règle lui permettant d'envoyer la rondelle dans la zone s'applique. Si ce joueur revient par la suite et place un patin sur la ligne bleue, il peut alors devancer la rondelle et l'envoyer dans la zone offensive.

SITUATION 8 Article 10.8 (a)(Remarque 1)

Les deux patins d'un joueur à l'offensive se trouvent au-delà de la ligne bleue. Un coéquipier en zone neutre exécute un tir et la rondelle frappe un adversaire, dévie sur son corps ou son bâton puis franchit la ligne bleue. HORS-JEU RETARDÉ.

SITUATION 9 Article 10.8 (d)

Les deux patins d'un joueur à l'offensive se trouvent au-delà de la ligne bleue. Un joueur adverse contrôle la rondelle en zone neutre. Le joueur en possession de la rondelle la ramène dans sa zone défensive pendant que le joueur à l'offensive se trouve encore dans cette zone. AUCUN HORS-JEU.

SITUATION 10

L'équipe à l'offensive contrôle la rondelle en zone offensive. Une passe est faite vers la ligne bleue. La rondelle s'arrête, une moitié sur la ligne bleue et l'autre moitié au-delà de cette ligne, puis un tir est exécuté profondément dans la zone. AUCUN HORS-JEU.

SITUATION 11

Un joueur à l'offensive franchit la ligne bleue avec la rondelle. Il ramène ensuite la rondelle, à l'aide de son bâton, au-delà de la ligne bleue en zone neutre tandis que ses patins se trouvent encore en zone offensive, puis ramène la rondelle encore une fois en zone offensive. HORS-JEU. Pour que le joueur demeure en jeu, un de ses patins doit être sur la ligne bleue ou en zone neutre avant qu'il précède la rondelle et l'envoie en zone offensive.

SITUATION 12

Un joueur à l'offensive ou un joueur à la défensive dans la zone offensive exécute un tir au-delà de la ligne bleue. Le ou les joueurs à l'offensive doivent revenir, mettre (au moins) un patin sur la ligne bleue et garder le patin sur cette ligne jusqu'à ce que la rondelle franchisse complètement la ligne de nouveau. Dans ce cas, il n'y a AUCUN HORS-JEU.

SITUATION 13 Article 10.8 (a)(Remarque 1)

Un joueur à la défensive exécute un tir au-delà de sa ligne bleue défensive. La rondelle dévie alors sur un autre joueur à la défensive en zone neutre et revient dans sa zone défensive pendant qu'un joueur à l'offensive se trouve dans cette zone. HORS-JEU RETARDÉ.

SITUATION 14 Article 10.8 (a)(Remarque 2)

Un joueur à l'offensive chevauche la ligne bleue offensive et reçoit une passe, à l'aide de son bâton, en zone neutre. Il ramène alors le patin qui se trouvait en zone neutre au-delà de la ligne tandis qu'il manie toujours la rondelle avec son bâton en zone neutre. Il ramène ensuite la rondelle au-delà de la ligne bleue. AUCUN HORS-JEU.

SITUATION 15

L'un des patins d'un joueur se trouve au-delà de la ligne bleue et l'autre, en arrière de la ligne bleue, en zone neutre. Le patin en zone neutre se trouve dans les airs et non sur la glace au moment où la rondelle franchit la ligne bleue. HORS-JEU.

SITUATION 16

QUESTION :
Un joueur est allongé sur la glace et la chaussure d'un de ses patins se trouve sur la glace.

Faut-il que ce soit la lame du patin qui soit sur la glace dans ces situations de hors-jeu?

RÉPONSE :
Non, le patin signifie tout aussi bien la lame que la chaussure.

SITUATION 17 Article 10.8 (b)

Un joueur à l'offensive ou un joueur à la défensive dans la zone offensive exécute un tir au-delà de la ligne bleue dans la zone neutre. La rondelle frappe un officiel en zone neutre et dévie sur ce dernier au-delà de la ligne bleue tandis qu'un joueur à l'offensive se trouve toujours en zone offensive. HORS-JEU RETARDÉ.

SITUATION 18

QUESTION :
Un joueur qui se trouve en arrière de la ligne rouge centrale exécute un tir. Un coéquipier précède la rondelle au-delà de la ligne bleue offensive. Le juge de lignes signale un hors-jeu à retardement. Le juge de lignes arrière signale un dégagement refusé potentiel. La rondelle poursuit son chemin sur la glace et franchit la ligne des buts. En présumant que le joueur n'est pas ressorti de la zone, quelle infraction sera signalée, hors-jeu ou dégagement refusé?

RÉPONSE :
Dégagement refusé.

SITUATION 19

En ce qui concerne les hors-jeu, la mise au jeu doit avoir lieu du côté de la glace le plus proche de l'endroit où la rondelle a franchi la ligne bleue. Cela fait référence aux situations où la rondelle a été transportée dans la zone offensive, causant un hors-jeu.

SITUATION 20

Une fois une punition terminée, le chronométreur des punitions doit ouvrir la porte du banc des punitions. Bien que le joueur qui en sort serait hors-jeu, le fait qu'il peut attendre que la rondelle franchisse la ligne bleue pour se rendre sur la glace ne change rien au fait qu'il est toujours hors-jeu. Dès que le chronométreur des punitions ouvre la porte du banc des punitions, on considère que le joueur se trouve sur la glace.

SITUATION 21

Lorsqu'un joueur entre sur la glace, du banc des joueurs ou du banc des punitions, dans sa zone offensive et précède la rondelle dans cette zone, il y a hors-jeu. Toutefois, si la rondelle franchit la ligne bleue avant que le joueur entre sur la glace, le jeu est réglementaire et il n'y aura aucun hors-jeu. Tel qu'expliqué à la situation 20 ci-dessus, lorsqu'un joueur qui revient sur la glace après avoir purgé une punition, il ne peut attendre au banc des punitions que la rondelle franchisse la ligne bleue. Dès que la punition prend fin, on considère que le joueur se trouve sur la glace, aux fins de cet article.

LIGNES DIRECTRICES POUR DES HORS-JEU RETARDÉS

1. La zone offensive doit être complètement dégagée de tout joueur à l'offensive avant que le hors-jeu soit annulé.
2. Un joueur à l'offensive dans la zone offensive ne peut quitter la zone et toucher la ligne bleue avec le patin, puis retourner dans la zone pendant qu'un coéquipier s'y trouve encore et le hors-jeu retardé est toujours en vigueur.
3. Les joueurs à l'offensive qui n'étaient pas hors-jeu lorsque le hors-jeu retardé a été signalé doivent attendre qu'il soit annulé avant de se rendre dans leur zone offensive.
4. Si le tir provient de l'autre côté de la ligne rouge centrale (situation de dégagement refusé) tandis que les joueurs à l'offensive se trouvent dans leur zone offensive et qu'un joueur à la défensive n'est pas en mesure de jouer la rondelle avant qu'elle ne franchisse la ligne des buts, un dégagement refusé est signalé au lieu d'un hors-jeu.
5. Si le jeu est arrêté en raison du hors-jeu, la mise au jeu suivante aura lieu à l'endroit où le tir a été exécuté, conformément à l'article 10.2 (g).

SITUATION 22

Aucun but ne peut être marqué par l'équipe offensive pendant qu'un hors-jeu retardé est encore en vigueur (bras toujours levé), à moins que l'équipe à la défensive exécute un tir ou envoie la rondelle dans son propre filet sans aucune participation ou aucun contact de l'équipe offensive (tout comme dans le cas d'une punition retardée).

QUESTION :
Une équipe exécute un tir en direction du but tandis que le hors-jeu retardé est encore en vigueur (bras toujours levé), mais avant que la rondelle ne se rende au but, l'équipe offensive dégage la zone et le juge de lignes baisse le bras. Lorsque la rondelle entre dans le but, le bras du juge de lignes est baissé. Le but est-il accordé?

RÉPONSE :
Non.

SITUATION 23 Article 10.8 (f)

Aux fins de l'article 10.8 (f), les lignes directrices suivantes s'appliquent lorsqu'il s'agit de déterminer un « hors-jeu intentionnel ». On considère qu'il y a « hors-jeu intentionnel » lorsque :

1. Un joueur joue délibérément la rondelle dans une situation de hors-jeu retardé, tout en sachant qu'il est hors-jeu.

2. *Un joueur amène délibérément la rondelle dans la zone offensive, tout en sachant que les joueurs de son équipe se trouvent en position hors-jeu. Dans ce cas, il faut immédiatement arrêter le jeu et la mise au jeu aura lieu au point de mise au jeu à l'extrémité de la patinoire, dans la zone défensive de l'équipe fautive.*

SITUATION 24

Un hors-jeu retardé est signalé par le juge de lignes. Les avants A5 et A8 quittent leur zone offensive pour la zone neutre (en touchant la ligne bleue). Un autre avant, A10, retourne à son banc en empruntant la porte donnant dans sa zone offensive. La rondelle demeure sans la zone offensive.

QUESTION :
Que fait le juge de lignes?

RÉPONSE :
Le juge de lignes baisse son bras et annule le hors-jeu retardé pourvu que le substitut de A10 n'entre pas dans sa zone offensive avant que le hors-jeu soit annulé (à ce moment, la zone offensive est libre de tout avant). Si le remplaçant de A10 entre dans sa zone offensive avant que le juge de lignes abaisse son bras, le hors-jeu retardé sera appelé.

Article10.9 Passes

(a) Une passe sera réputée être complétée lorsque la rondelle ainsi passée touche à toute partie du corps, du bâton ou des patins d'un joueur de la même équipe.

(b) Si un joueur à l'attaque effectue une passe arrière de sa zone offensive vers son propre but, un adversaire pourra jouer la rondelle n'importe où, sans égard au fait qu'il (l'adversaire) aurait pu ou non être dans la même zone lorsque la rondelle a été passée.

(c) Un joueur dans sa propre zone défensive peut effectuer une passe à un joueur de la même équipe n'importe où en zone neutre.

Article 10.10 La rondelle doit être maintenue en mouvement

Une punition mineure sera imposée à tout joueur qui retient délibérément la rondelle le long de la bande ou contre toute partie du but de quelque façon que ce soit, à moins d'être mis en échec par un adversaire.

Remarque : Les arbitres doivent déterminer lequel des joueurs est fautif et appliquer le présent article promptement.

SITUATION 1

L'équipe A est déjà à court d'un joueur lorsqu'une autre punition retardée est imposée à l'équipe A. L'équipe B, voulant un arrêt du jeu, pousse la rondelle vers un joueur de l'équipe A qui refuse de toucher la rondelle. L'arbitre n'arrêtera pas le jeu car l'équipe A à la défensive n'enfreint pas cette règle.

Article 10.11 Rondelle hors de la patinoire ou injouable

(a) Lorsque la rondelle quitte la surface de jeu ou frappe un obstacle au-dessus de la glace (à l'exception de la bande, de la baie vitrée ou du grillage protecteur), le jeu sera arrêté et la mise au jeu se fera au dernier endroit où la rondelle a touché un joueur, ses patins ou son bâton, ou un officiel, à moins qu'il n'en soit stipulé autrement dans les règles de jeu.

(b) Une punition mineure sera imposée à tout joueur qui retarde le match en tirant, frappant ou lançant intentionnellement la rondelle à l'extérieur de la surface de jeu. La mise au jeu suivante se fera à l'endroit où l'infraction a été commise, à moins qu'il n'en soit stipulé autrement dans les règles de jeu.

(c) Si la rondelle est tirée sur l'arrière du filet et revient sur la glace sans aucun délai ou, si un joueur ou gardien de but déloge la rondelle de l'arrière du filet sans aucun retard dans le jeu, le jeu continue. Cependant, si la rondelle est immobilisée entre des adversaires, ou s'ils sont incapables de retirer la rondelle de l'arrière du filet, l'arbitre arrêtera le jeu immédiatement et la mise au jeu se fera à un endroit prévu par les règles de jeu.

Remarque : Les règles de jeu existantes sont adéquates en ce qui concerne le jeu en zone offensive, mais les officiels devraient être avisés de déplacer la mise au jeu en zone neutre à chaque occasion où ce sont les joueurs à l'attaque qui ont causé l'arrêt du jeu, même si, dans les faits, ce ne sont pas eux qui ont immobilisé la rondelle.

(d) Une punition mineure sera imposée à un gardien de but qui laisse tomber ou lance délibérément la rondelle sur le filet du but de façon à causer un arrêt du jeu.

SITUATION 1

QUESTION :
Un joueur à l'offensive exécute un tir sur l'arrière du filet adverse, à partir de la zone offensive.

RÉSPONSE :
La mise au jeu aurait lieu au point de mise au jeu le plus près en zone neutre.

QUESTION :
Un joueur à l'offensive à n'importe quel endroit en zone neutre, exécute un tir dans la zone à l'offensive et sur l'arrière du filet adverse. Où la mise au jeu doit-elle avoir lieu?

RÉPONSE :
La mise au jeu aurait lieu en zone neutre à l'endroit où le tir a été exécuté, conformément à l'article 10.2 (g).

Remarque : Cette interprétation englobe également la situation dans laquelle une équipe est en désavantage numérique, un joueur dans sa zone défensive exécute un tir vers la ligne des buts adverse et la rondelle frappe la bande et se retrouve sur l'arrière du but adverse.

Dans ce cas, la mise au jeu aurait lieu dans la zone défensive de l'équipe qui exécute le tir, au point d'origine du tir, sauf indication contraire dans les règles.

SITUATION 2 Article 10.11 (a)

QUESTION :
Un joueur à l'offensive en zone neutre exécute un tir dans la zone offensive. La rondelle dévie sur le poteau des buts et quitte la patinoire. Où la mise au jeu doit-elle avoir lieu?

RÉPONSE :

La mise au jeu aurait lieu en zone neutre, conformément à l'article 10.2 (g).

SITUATION 3 Article 10.11 (c)

Un tir est exécuté en arrière du filet et se rend sous la plaque de base ou traverse le filet pour se retrouver devant le but. Dans ce cas, le jeu doit être arrêté et la mise au jeu doit avoir lieu à un endroit précisé par les règles.

SITUATION 4 Article 10.11 (c)

Si la rondelle se loge sur l'extérieur du filet, les joueurs ont l'occasion de jouer la rondelle. Très souvent, le gardien de but, un défenseur ou un joueur offensif peuvent le faire sans retarder le match. Cette pratique est acceptable. Cependant, si ce n'est pas possible après qu'une occasion raisonnable ait été donnée, l'arbitre devrait arrêter le jeu

Article10.12 Rondelle hors de vue et rondelle non réglementaire

(a) Dès que l'arbitre perd la rondelle de vue, le jeu doit être arrêté. La mise au jeu subséquente aura lieu au point où le jeu a été arrêté, à moins qu'il n'en soit stipulé autrement dans les règles de jeu.

(b) Si, alors que le jeu est en cours, une rondelle autre que celle en jeu de façon réglementaire apparaissait sur la glace, le jeu ne sera pas arrêté, mais se poursuivrait avec la rondelle réglementaire jusqu'à ce que le jeu en cours soit complété.

SITUATION 1 Article 10.12 (b)

Lorsqu'une deuxième rondelle se trouve sur la glace, il faut laisser le jeu se terminer si cette rondelle n'entrave pas la rondelle réglementaire. Il faut toutefois arrêter le jeu une fois le jeu terminé à moins que l'un des officiels ne ramasse la deuxième rondelle.

Remarque 1 : Dans la mesure du possible, les officiels doivent tenter de ramasser la deuxième rondelle afin que le jeu puisse se poursuivre.

Remarque 2 : Si un joueur exécute délibérément un tir avec la deuxième rondelle, en direction d'un joueur adverse qui est en possession et en contrôle de la rondelle réglementaire, imposer une punition mineure pour obstruction en vertu de l'article 7.3. Si le joueur qui est en possession et contrôle de la rondelle réglementaire est en échappée en zone neutre ou en zone offensive et que la deuxième rondelle est dirigée vers lui, on considère qu'il est entravé par-derrière et l'article 7.4 (d) – Faire trébucher s'applique ce qui signifie qu'un tir de punition sera accordé à l'équipe non fautive si le joueur en échappée en zone neutre ou en zone offensive est privé d'un tir franc au but.

Article 10.13 Rondelle qui frappe un officiel

Le jeu ne sera pas arrêté si la rondelle touche un officiel n'importe où sur la glace, sauf lorsque la rondelle dévie directement dans le but après avoir touché l'officiel ou quitte la surface de jeu.

Article 10.14 Refus de se mettre au jeu

(a) Si une équipe se retire de la glace et refuse d'y revenir pour commencer à jouer ou, étant sur la glace, refuse de se mettre au jeu, en deçà de DEUX MINUTES après en avoir reçu l'ordre de l'arbitre, le match ou la série sera suspendue. Les officiels d'équipe et les joueurs de l'équipe responsables de tout geste de ce genre pourraient être suspendus pour un an ou plus à compter de la date de l'infraction. L'arbitre devra soumettre un rapport complet de l'incident au président. Si une équipe, après en avoir reçu l'ordre, revient sur la glace pour commencer à jouer, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à l'entraîneur, pour avoir retardé le match. Si cette infraction survient au cours des deux dernières minutes de jeu du temps réglementaire ou en tout temps en prolongation, un tir de punition (en plus de la punition majeure et de la punition d'extrême inconduite) sera accordé contre l'équipe de l'entraîneur fautif, tel que stipulé à l'article 10.1 (e) - Retarder le match.

(b) L'arbitre fera annoncer le début de la période de deux minutes d'avis et la raison de cet avis par l'entremise du système de haut-parleurs.

(c) Si une équipe se retire de la glace ou refuse d'y aller ou, étant sur la glace, refuse de se mettre au jeu une DEUXIÈME FOIS au cours du même match après en avoir reçu l'ordre de l'arbitre, le délai de deux minutes ne sera pas accordé et le match ou la série sera suspendu. L'officiel d'équipe et les joueurs de l'équipe responsables de tout geste de ce genre pourraient être suspendus pour un an ou plus à compter de la date de l'infraction. L'arbitre devra soumettre un rapport complet de l'incident au président.

Remarque : Lorsque l'équipe fautive se trouve sur la glace, l'ordre de reprendre le jeu sera donné personnellement par l'arbitre ou le juge de lignes si l'arbitre le lui demande. Si l'équipe fautive n'est pas sur la glace, le chronométreur, conformément aux directives de l'arbitre, transmettra l'ordre à l'équipe fautive. Cet ordre peut être donné à tout joueur ou officiel de l'équipe fautive.

(d) Lorsqu'une équipe ne se présente pas à l'heure et à l'endroit prévu pour y disputer un match, ce match sera accordé à l'équipe adverse, à moins que cette absence n'ait été causée par un accident ou des circonstances imprévisibles. L'officiel d'équipe et les joueurs responsables de toute situation du genre feront l'objet d'un rapport au président, l'arbitre soumettant tous les détails de l'incident.

(e) Lorsqu'un joueur ou un officiel d'équipe refuse de quitter le banc ou la surface de jeu après avoir écopé d'une expulsion du match, d'une punition d'extrême inconduite, d'inconduite grossière ou de match DEUX MINUTES APRÈS EN AVOIR REÇU L'ORDRE DE L'ARBITRE, le match ou la série sera suspendu. Les officiels d'équipe et les joueurs des équipes qui sont responsables de ces gestes pourraient être suspendus pour un an ou plus à compter de la date de l'infraction. L'arbitre devra soumettre un rapport complet de l'incident au président. SI LE JOUEUR OU OFFICIEL D'ÉQUIPE, APRÈS EN AVOIR REÇU L'ORDRE DE L'ARBITRE, QUITTE LE BANC OU LA PATINOIRE, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à l'entraîneur pour avoir retardé le match. Si cette infraction survient dans les deux dernières minutes du temps de jeu réglementaire ou en tout temps en prolongation, un tir de punition (en plus de la punition majeure et de la punition d'extrême inconduite) sera accordé contre l'équipe fautive tel que cela est énoncé à l'article 10.1 (e) - Retarder le match.

Article 10.15 Début du match et des périodes

(a) Le match commencera à l'heure prévue par une mise au jeu au centre de la patinoire. À la fin de chaque entracte, il recommencera promptement de la même façon. Aucun délai ne sera accordé en raison d'une cérémonie, une exposition, une démonstration ou une présentation quelconque, à moins que ce délai n'ait été accepté raisonnablement à l'avance par les visiteurs.

(b) Pour commencer le match, commencer chaque période (incluant toutes les périodes de prolongation) et après chaque but, l'arbitre effectuera une mise au jeu au point central de mise au jeu.

(c) L'équipe locale aura le choix du but à défendre au début du match. Se reporter à l'article 1.9 (e).

(d) Au début de chaque période, seuls les joueurs devant effectivement prendre part à la mise au jeu pourront prendre place sur la glace. Tous les autres joueurs ne prenant pas part à la mise au jeu devront se rendre directement à leur banc. Lorsqu'il y a infraction à cet article, une punition mineure de banc pour avoir retardé le match sera imposée à l'équipe fautive.

SITUATION 1 Article 10.15 (d)

Lorsque les équipes se rendent sur la glace pour leur échauffement préalable au match et restent sur la glace pour le début du match (aucun nettoyage de la glace après la période d'échauffement), cette section ne s'applique pas. L'arbitre doit simplement donner un coup de sifilet et les joueurs se rendent ensuite à leur banc. Lorsque la glace est nettoyée dans l'intervalle entre la fin de l'échauffement préalable au match et le début du match ou lorsqu'une ou les deux équipes quittent la glace avant le début du match, l'article s'applique. L'article ne s'applique pas au cours de l'intervalle entre la fin de la troisième période et le début de la première période de prolongation, à moins que les équipes quittent la glace et se rendent à leur vestiaire.

SITUATION 2 Article 10.15 (d)

Lorsque cette règle est appliquée au début d'une période, cela signifie qu'aucun changement de joueurs ne peut avoir lieu avant qu'on laisse tomber la rondelle pour commencer la période. Les joueurs sur la glace doivent être ceux qui amorcent la période, à moins qu'une punition ne soit imposée à ce moment, ce qui mettra une équipe en désavantage numérique.

Article 10.16 Match nul

(a) Si la marque est égale à la fin des trois périodes réglementaires de vingt minutes, la procédure suivante sera adoptée :

(1) Si l'arbitre le juge nécessaire, il exigera que la surface de la glace soit refaite à la fin des trois périodes réglementaires. Si la surface de la glace n'est pas refaite, les équipes ne changeront pas d'extrémité;

(2) La rondelle sera mise au jeu au centre de la glace et le jeu se poursuivra pour une période supplémentaire de dix minutes ou jusqu'à ce qu'un but soit marqué;

(3) Si la marque est toujours égale après la période supplémentaire, les équipes prendront leur période de repos habituel et retourneront au jeu pour une ou plusieurs autres périodes supplémentaires de 20 minutes. Les équipes changeront alors d'extrémités.

(b) Toute période supplémentaire sera considérée partie intégrale du match et les punitions en cours demeureront en vigueur.

(c) Si l'une ou l'autre des équipes refuse de participer à une ou aux périodes de prolongation requises par un résultat égal, le match sera déclaré perdu pour cette équipe.

Remarque : Les divisions et les ligues peuvent faire leurs propres règlements en ce qui concerne la prolongation pour les matchs sous leur compétence.

Article 10.17 Durée d'un match

(a) Un match sera divisé en trois périodes de jeu de vingt minutes chacune, avec un entracte de dix minutes entre les périodes.

(b) L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts au cours des trois périodes de jeu de vingt minutes sera déclarée gagnante et sera créditée de deux points au classement de la ligue.

(c) Les équipes changeront d'extrémités à la fin de chaque période réglementaire et de chaque période supplémentaire (sauf pour la situation prévue au règlement 10.16 (a) (1)).

(d) Au cours des entractes, la surface de la glace sera refaite, à moins d'une entente mutuelle entre les clubs prenant part à la compétition ou à moins que l'équipement ne soit pas disponible.

(e) Si un délai inhabituel survenait alors qu'il reste moins de cinq minutes de jeu en première ou en deuxième période, l'arbitre pourrait exiger que l'entracte suivant ait lieu immédiatement. Dans un tel cas, le reste de la période sera complété à la reprise du jeu, alors que les équipes défendront les mêmes buts jusqu'à la fin de la période, après quoi elles changeront d'extrémité et entreprendront immédiatement la période suivante.

(f) Chaque équipe aura le droit de prendre un temps d'arrêt de trente secondes pendant le temps réglementaire ou la prolongation d'une partie. Ce temps d'arrêt doit être pris lors d'un arrêt du jeu normal. Tout joueur désigné par l'entraîneur peut indiquer à l'arbitre que son équipe exerce son option et l'arbitre fera rapport de ce temps d'arrêt au chronométreur du match, qui sera responsable de signaler la fin du temps d'arrêt.

Remarque 1 : Tous les joueurs, y compris les gardiens de but, qui sont sur la glace au moment du temps d'arrêt, sont autorisés à se rendre au banc de leur équipe.

Remarque 2 : Les deux équipes peuvent prendre leur temps d'arrêt respectif lors du même arrêt du jeu. Toutefois, dès qu'une équipe a demandé son temps d'arrêt, si l'autre équipe désire elle aussi prendre un temps d'arrêt au cours du même arrêt du jeu, elle doit faire part de ses intentions avant que les 30 secondes initiales soient écoulées.

Remarque 3 : La règle sur les temps d'arrêt est permise lors des matchs chronométrés de hockey mineur et féminin lorsque la division locale donne son approbation. Lors des championnats régionaux et nationaux de hockey mineur et féminin de Hockey Canada, la règle du temps d'arrêt doit être utilisée.

SITUATION 1 Article 10.17 (f)

LIGNES DIRECTRICES POUR LES TEMPS D'ARRET

1. *Chaque équipe peut avoir un temps d'arrêt de trente secondes par joute (y compris toute prolongation).*
2. *Les deux équipes peuvent avoir leur temps d'arrêt au cours du même arrêt du jeu.*
3. *Tous les joueurs incluant le gardien de but peuvent se rendre à leur banc respectif pendant un temps d'arrêt.*
4. *L'arbitre doit informer le chronométreur du temps d'arrêt et ce dernier doit signaler le moment auquel il prend fin.*
5. L'arbitre devrait permettre à une équipe de demander un temps d'arrêt lors d'un arrêt du jeu, en tout temps, jusqu'à ce que la rondelle soit sur le point d'être mise au jeu.
6. *Après le temps d'arrêt, la procédure visant les changements de lignes reprendra.*

SUPPLÉMENT S'APPLIQUANT AU HOCKEY MINEUR ET FÉMININ

Les articles suivants s'appliquent exclusivement au hockey mineur et féminin.

Article 2.2 Joueurs en uniforme

(a) Chaque équipe pourra compter un maximum de 19 joueurs (junior A, B et senior (masculin et féminin) et midget AAA – 20) en uniforme, incluant deux gardiens de but, pour tout match ou échauffement d'avant match, tous ces joueurs étant dûment inscrits conformément aux règlements de Hockey Canada.

Article 2.6 Joueurs blessés

(c) Le gardien de but substitut sera assujetti aux règles visant les gardiens de but et il aura droit de porter tout l'équipement du gardien de but. Dans les divisions pee-wee et inférieures, un joueur peut reprendre une position à l'avant après avoir été désigné comme gardien de but. Dans les divisions supérieures au niveau pee-wee seulement, le joueur doit demeurer comme gardien de but après avoir été désigné comme tel.

Article 5.1 Affectation des officiels

(f) Dans les joutes éliminatoires interdivisions, seuls des arbitres de niveau V et VI seront désignés, mais dans les championnats nationaux et certaines joutes de compétitions de l'IIHF, l'arbitre devra être de niveau VI. Cette section ne s'applique pas nécessairement au hockey mineur ou féminin.

Article 6.2 Donner de la bande et mise en échec

(b) Dans les divisions atome et inférieures ainsi qu'au hockey féminin, une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite, seront imposées à tout joueur qui, de l'avis de l'arbitre, met intentionnellement en échec, frappe, pousse ou bouscule un adversaire. Si un joueur est blessé, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite doivent être imposées.

Lorsque le joueur offensif patine vers le joueur défensif, le joueur défensif ne peut pas frapper le joueur offensif allant dans la direction opposée. Le contact physique doit résulter du mouvement du joueur offensif. Il ne doit y avoir aucune action où le joueur offensif est poussé, bousculé ou mis en échec dans la bande. Lorsque, de l'avis de l'arbitre, un contact accidentel se produit, aucune punition ne sera imposée.

Article 10.17 Durée d'une joute

(f) *Remarque 3 : La règle sur les temps d'arrêt est permise lors des matchs chronométrés de hockey mineur et féminin lorsque la division locale donne son approbation. Lors des championnats régionaux et nationaux de hockey mineur et féminin de Hockey Canada, la règle du temps d'arrêt doit être utilisée.*

RÈGLES OPTIONNELLES POUR LE HOCKEY JUNIOR ET SÉNIOR

Les règles optionnelles suivantes ne peuvent s'appliquer qu'aux ligues de hockey junior et senior qui ont reçu l'approbation de la branche. Ces ligues doivent obtenir l'assurance appropriée auprès de Hockey Canada. Les ligues qui adoptent ces règles optionnelles doivent se reporter aux règles habituelles de jeu de Hockey Canada pour toute compétition interbranches.

Article 8.4 Bâton

REVISED **Une punition mineure pour coup de bâton sera imposée à tout joueur qui frappe l'arrière des jambes d'un autre joueur avec le bout de la lame de son bâton ou qui utilise le bout de la lame de son bâton de quelque façon que ce soit qui, de l'avis de l'arbitre, n'exige pas l'imposition d'une punition mineure double ou d'une punition de match pour coup de bâton.**

Article 10.2 Mise au jeu

Lorsqu'une équipe commet une infraction aux règles de jeu entraînant des punitions de temps (inscrites au tableau indicateur), la mise au jeu subséquente aura lieu à l'un ou l'autre des points de mise au jeu dans la zone défensive de l'équipe fautive à l'exception des quatre (4) situations suivantes :

(a) Quand une punition est imposée après un but, la mise au jeu se fera au centre de la glace.

(b) Quand une punition est imposée à la fin (ou avant le début) d'une période, la mise au jeu se fera au centre de la glace.

(c) Quand une punition doit être imposée à l'équipe à la défensive et qu'un ou les deux défenseurs aux points d'appui ou tout joueur provenant du banc de l'équipe à l'offensive pénètrent profondément dans la zone offensive (le haut des cercles de mise en jeu étant la limite) lors d'un attroupement pendant un arrêt du jeu, la mise au jeu subséquente se fera en zone neutre à l'un des points de mise au jeu à l'extérieur de la zone de l'équipe fautive.

(d) Quand l'équipe non pénalisée dégage la rondelle et que le dégagement est refusé, la mise au jeu subséquente se fera en zone neutre à l'un des deux points de mise au jeu à l'extérieur de la zone de l'équipe qui a dégagé la rondelle.

Veuillez prendre note que lorsqu'il y a un différentiel avec des punitions multiples, la mise au jeu subséquente aura lieu dans la zone de l'équipe qui se retrouve en désavantage numérique. Lorsqu'il y a des punitions multiples et qu'il n'y a pas de différentiel, la mise au jeu aura lieu au point de mise au jeu le plus près de l'endroit où a eu lieu l'arrêt du jeu.

De plus, s'il y a une substitution prématurée du gardien de but de l'équipe non fautive, le juge de lignes arrière arrêtera le jeu et la mise au jeu aura tout de même lieu dans la zone de l'équipe fautive.

Article 10.5 Dégager la rondelle

(a) Si un gardien de but quitte son enceinte pour potentiellement jouer la rondelle lors d'un dégagement, mais qu'intentionnellement, il ne joue pas la rondelle, la décision devrait être « de ne pas refuser le dégagement ». . Si le gardien de but cause une obstruction importante, une punition mineure serait alors aussi imposée. La version actuelle de la situation 17 de l'article 10.5 stipule que le dégagement est tout de même refusé même si le gardien de but se déplace, mais ne joue pas la rondelle.

ACME

Sifflets spécialisés depuis 1870

TOUJOURS AU PREMIER RANG



477/58
Embouchure originale carrée, résistant, son grave puissant



477/58.5
Embouchure profilée, son et résistance classiques



577
Embouchure large et carrée en polycarbonate, son grave

246/60.5
Glove-Grip™
N'importe quelle position, n'importe quel gant

Brevet en instance



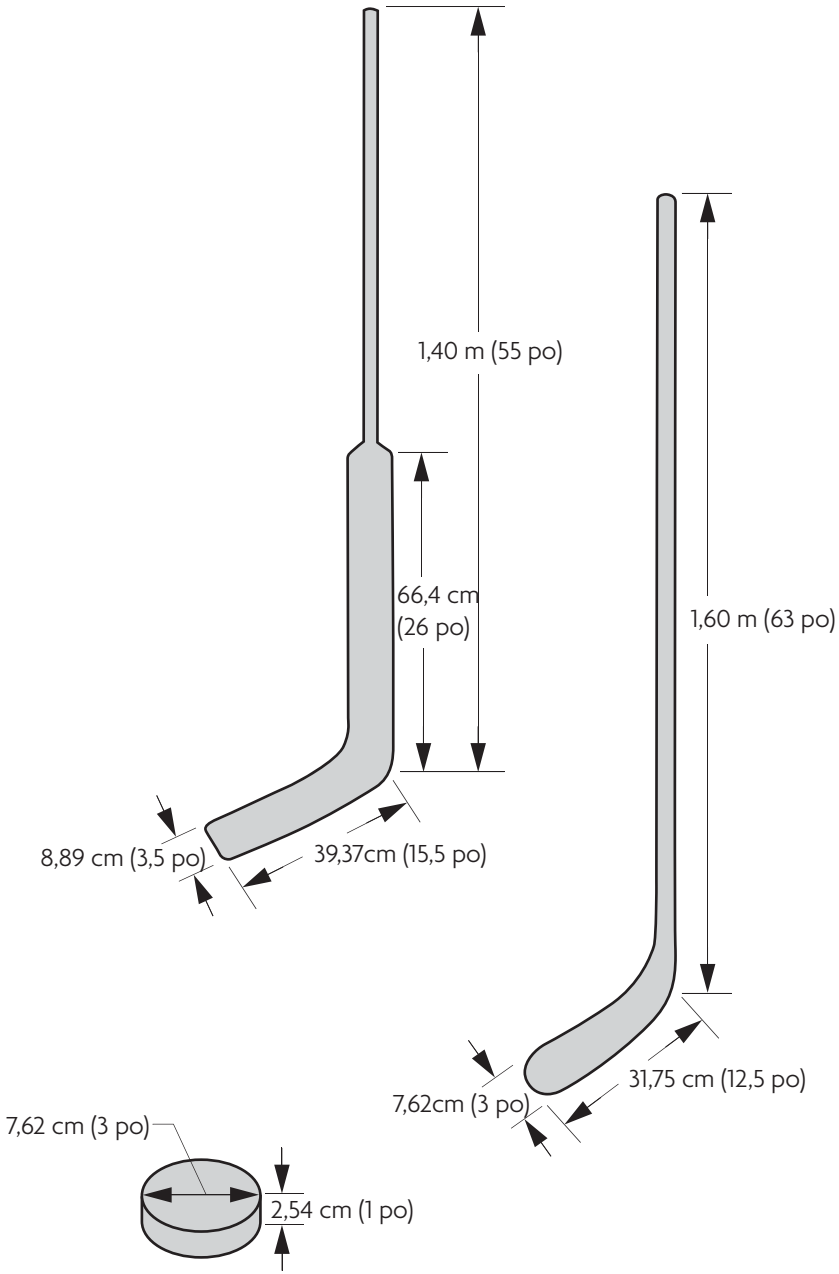
Les premiers sifflets spécialement conçus pour le hockey ont été créés par ACME. Perfectionné au fil du temps, le sifflet moderne est encore fait à la main et vérifié individuellement. Des essais indépendants ont confirmé que les sifflets performants Acme occupent incontestablement le premier rang.

Ne vous contentez pas de moins

Acme Canada, 27 Meadowlark Road, Barrie, Ontario, Canada L4M 6E1
Tél: 705 734 2822 **Téléc:** 705 734 0146 **Courriel:** info@acmewhistles.ca

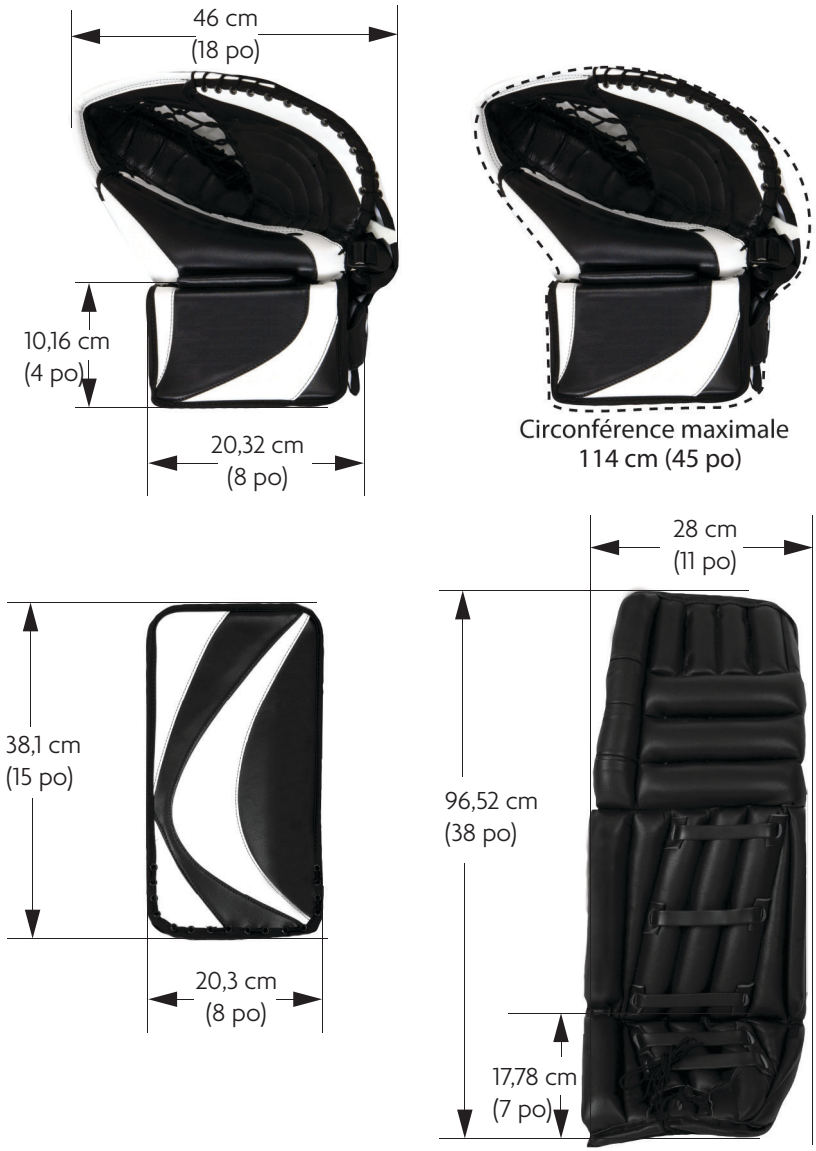
ANNEXE A

BÂTON DE GARDIEN DE BUT, BÂTON DE JOUEUR ET RONDELLE (Articles 3.3, 3.8)



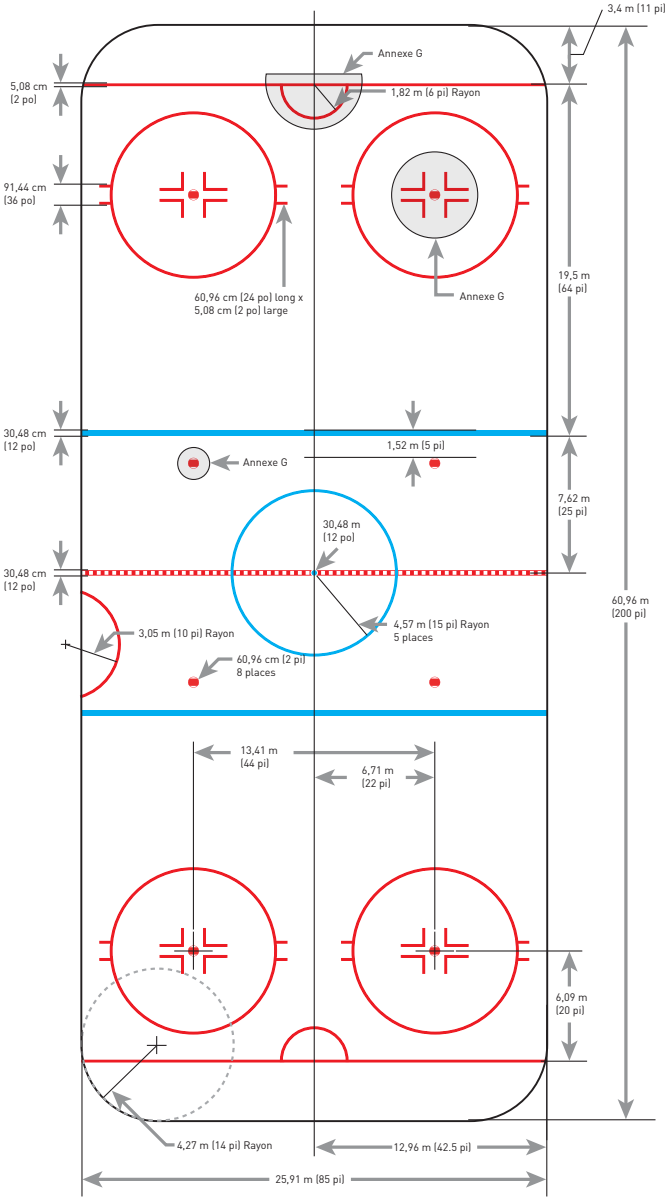
ANNEXE B

GANTS ET JAMBIÈRES DE GARDIEN DE BUT (Article 3.5)



ANNEXE C

ILLUSTRATIONS - LA PATINOIRE ET LES MARQUES SUR LA PATINOIRE



ANNEXE D

TABLEAU DES CHOIX DE PUNITIONS

Ce tableau ne couvre pas toutes les règles visant les punitions. Il est conçu pour présenter les choix disponibles pour les punitions les plus fréquentes. Veuillez vous reporter au texte des règles pour tous les choix.

<table>
<tr><th>Mineure ou Majeure + EI</th><th>Majeure + EI</th><th>Mineure double</th><th>Match</th><th>Mineure + EI ou majeure + EI ou de match</th><th>Mineure + inconduite ou majeure + EI ou de match</th></tr>
<tr><td>Donner de la bande mise en échec</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">Donner un six pouces</td><td rowspan="2">Donner un six pouces</td><td rowspan="2">Mise en échec par-derrière</td><td rowspan="2">Contact avec la tête (au hockey senior et junior)</td></tr>
<tr><td>Assuat</td></tr>
<tr><td>Mise en échec</td><td rowspan="2">Assaut du gardien de but alors qu'il est dans son enceinte</td><td rowspan="2">Coup de tête</td><td rowspan="2">Coup de tête</td></tr>
<tr><td>Assaut</td></tr>
<tr><td>Coup de coude</td><td rowspan="3">Double échec au gardien de but alors qu'il est dans son</td><td rowspan="3">Darder</td><td rowspan="3">Darder</td></tr>
<tr><td>Bâton élevé</td></tr>
<tr><td>Retenir</td></tr>
<tr><td>Accrocher / Accrocher avec le bout du manche du bâton</td><td rowspan="4">Double-échec au-dessus de la hauteur normale des épaules de l'adversaire</td><td rowspan="4">Le premier à quitter le banc des joueurs ou des punitions lors d'une bataille.</td><td rowspan="3">Contact avec la tête</td></tr>
<tr><td>Obstruction</td></tr>
<tr><td>Genoux</td></tr>
<tr><td>Tirer les cheveux / Saisir la visière, le casque ou la mentonnière</td></tr>
<tr><td>Rudesse / Rudesse après le sifflet.</td><td>Bataille</td><td>Contact avec la tête</td></tr>
<tr><td>Coup de bâton</td><td rowspan="2">Contact avec la tête</td></tr>
<tr><td>Faire trébucher</td></tr>
</table>

Remarque 1 : Une punition de match sera imposée pour toute tentative délibérée de blesser et pour toute infraction causant délibérément une blessure.

Remarque 2 : Lancer un bâton : punition d'inconduite si le bâton est lancé à l'extérieur de la surface de jeu. Tir de punition si le bâton est lancé par un joueur à la défensive en direction de la rondelle ou du porteur en zone défensive.

ANNEXE E

INSTRUCTIONS AUX OFFICIELS HORS GLACE

Tous les officiels hors glace doivent être traités avec courtoisie en tout temps par tous les joueurs et officiels d'équipes.

Les officiels hors glace sont sous la supervision générale de l'arbitre au cours de chaque match.

Les officiels hors glace devraient suivre à la lettre les instructions données dans le Livre des règles de jeu de Hockey Canada se rapportant aux chronométreurs, au marqueur officiel et aux juges de buts; ils éviteront ainsi d'être impliqués dans des incidents désagréables.

Les officiels hors glace devront éviter de critiquer le travail de tout autre officiel à quelque moment que ce soit. Le chronométreur des punitions devrait s'assurer que le banc des punitions est libre de spectateurs; tout problème de cette nature devra être confié à l'arbitre.

Les officiels hors glace devraient être à leur poste respectif quelques minutes avant le début de chaque match et chaque période.

Au moment où il obtient la liste des joueurs des équipes, le marqueur officiel devra s'enquérir du nom et numéro du capitaine et du ou des capitaines adjoints de chaque équipe. Cette information devra être donnée à l'arbitre avant le début de chaque match. Si le marqueur officiel a de la difficulté à obtenir les listes des joueurs des équipes, il devra faire part de ce fait à l'arbitre.

À la fin du match, le marqueur officiel signera la feuille de match officielle et la fera signer par l'arbitre. La feuille de match officielle doit ensuite être transmise au bureau approprié de la division ou de la ligue.

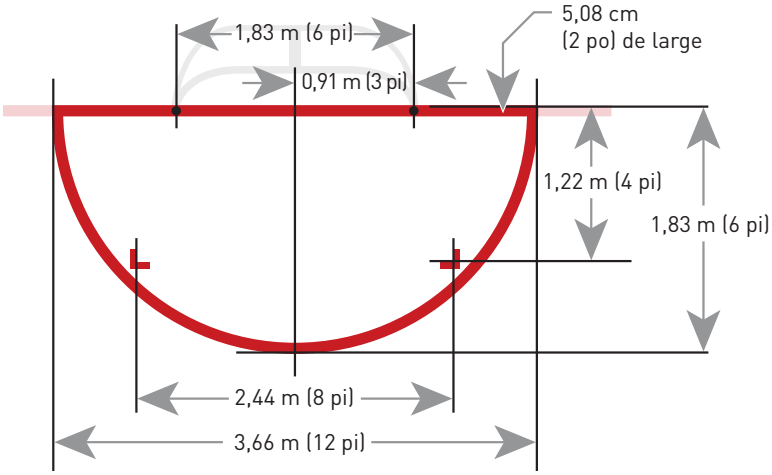
ANNEXE F

DEVOIRS DES ÉQUIPES OU DES DIRECTEURS DES ARÉNAS RELATIFS AUX CONDITIONS DE LA PATINOIRE

- Assurer une protection policière adéquate en tout temps.
- S'assurer que les attaches magnétiques ou amovibles des filets sont appropriées.
- Fournir des vestiaires bien éclairés et chauffés à l'usage des équipes et des officiels.
- Fournir une toilette et une douche propres dans chacun des vestiaires.
- Fournir un système de son convenable à l'usage du chronométreur du match pendant le match.
- Réserver un banc à l'usage de chaque équipe, de même qu'un banc pour les joueurs pénalisés, les chronométreurs et le marqueur officiel.
- S'efforcer pour que chaque match débute à l'heure prévue.
- S'assurer que les personnes non autorisées ne peuvent avoir accès à la glace au cours du match.
- S'assurer que les marques sur la glace sont faites en conformité avec les règles de jeu de Hockey Canada. Maintenir les filets des buts et les lampes témoins des buts en bon état.
- Vérifier et maintenir le chronomètre en état de fonctionnement.
- Lorsque possible, fournir un portier à l'entrée du vestiaire des officiels.
- S'assurer que des trousses de premiers soins et des civières sont sur place.

ANNEXE G

ENCEINTE DU BUT - (Article 1.5)



Un demi-cercle de 1,83 m (6 pi) de rayon et de 5,08 cm (2 po) de largeur sera tracé, utilisant le centre de la ligne des buts comme point central. De plus, une marque en forme de « L » de 12,7 cm (5 po) de longueur (les deux lignes) sera peinte sur la glace à chaque coin avant. La localisation des marques en forme de « L » sera mesurée en traçant une ligne imaginaire de 1,22 m (4 pi) de la ligne des buts jusqu'au bord du demi-cercle. À ce point, le « L » pourra être tracé.

Filet du but

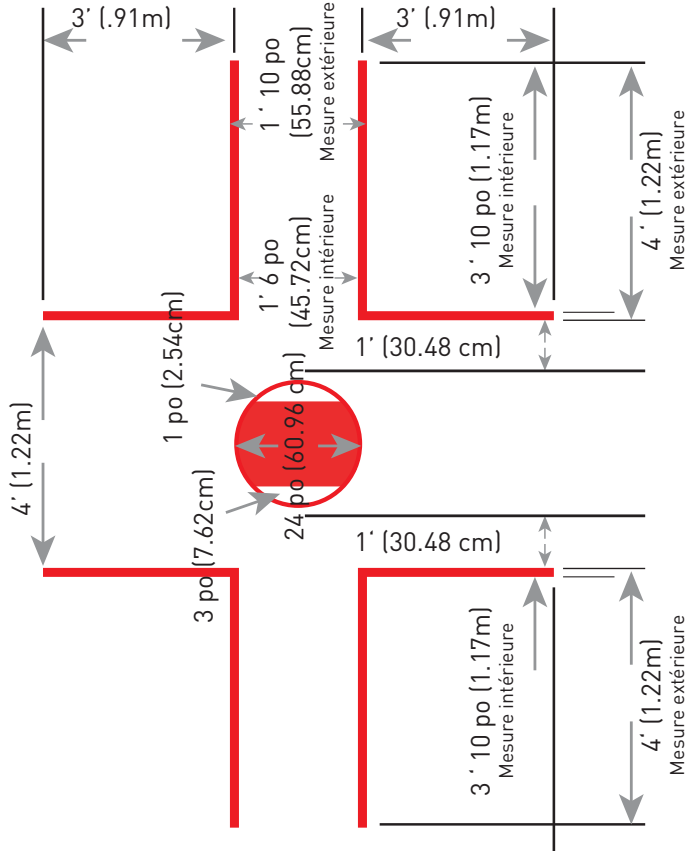
Un filet de conception approuvée, fait de nylon blanc, sera fixé au cadrage de chaque but. Il sera posé de manière à empêcher que la rondelle ne puisse se loger du côté extérieur et tendu de façon à garder la rondelle à l'intérieur.

Un parement, fait de nylon blanc ou de canevas blanc résistant, sera lacé à la base du cadrage du but pour éviter que le filet ne soit coupé ou brisé. Ce parement ne devrait pas mesurer plus de 2,54 cm (1 po) de haut à partir de la base du but.

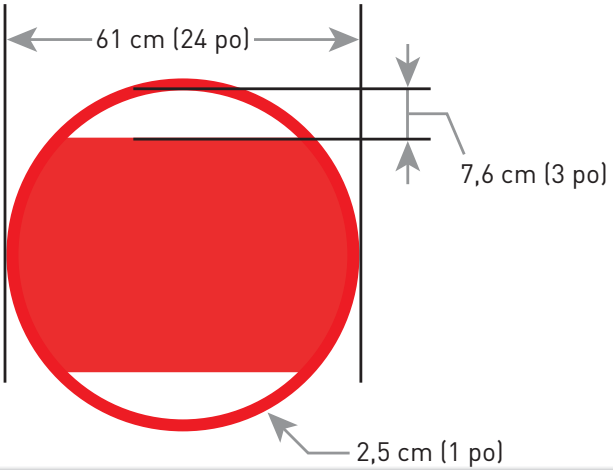
Remarque : Le cadrage du but sera drapé d'un filet de mailles de nylon de manière à fermer complètement l'arrière du cadrage. Le filet sera fabriqué de fils à trois brins, qui, tortillés ensembles ne dépasseront pas un diamètre de 0,33 cm (0,130 po) ou son équivalent tressé avec plusieurs fils de nylon blanc. Une fois assemblées, les mailles atteindront une tension de 318 kg (700 livres). La grandeur de la maille sera de 6,35 cm (2,5 po) (mesure prise à l'intérieur) entre chaque nœud quand il est complètement tendu. Le nouement sera fait de manière à éviter le glissement des cordes. Le filet sera attaché au cadrage avec de la corde en nylon blanc de grosseur moyenne pas plus petite que du fil numéro 21.

ANNEXE G

LIGNES D'EMPIÈTEMENT LORS DES MISES AU JEU



POINTS DE MISE AU JEU EN ZONE NEUTRE ET EN ZONE D'EXTRÉMITÉ (ARTICLES 1.7 ET 1.8)



RENVOIS RÉCIPROQUES

Ces références ont été conçues pour vous aider à repérer rapidement les situations variées ou les applications précises des règles. Consulter la règle de jeu pour l'application exacte.

A

Abus physique des officiels 9.6
Attroupement . . . . . 10.2 (j)

B

But accordé avec le gardien de but sur la glace . . . . . 4.9 (b)
Buts contestés . . . . . 5.2 (e)
Buts refusés
· Joueur inadmissible . . . . . 9.5 (g) (h)
· Rondelle déviée sur l'arbitre ou un juge de lignes . . . . . 10.2 (i), 60 (e)
· Rondelle frappée de la main . . . . . 9.1 (e)
· Rondelle frappée d'un bâton élevé . . . . . 8.3 (e)
· Rondelle bottée
(directement ou en déviant sur le gardien de but) 10.7

C

Casque protecteur porté de façon incorrecte . . . . . 3.6)
Choix des extrémités . . . . . 1.9 (e), 10.15 (c)
Conduite antisportive . . . . . 9.2 (a) (h)
Conflit de couleur des chandails . . . . . 3.8 Remarque
Consultation des juges de lignes par l'arbitre . . . . . 5.3 (d) (e)
Contact après le sifflet . . . . . 4.1 (b) Remarque 2, 6.7 (g)
Contact avec la tête 6.5
Contestation concernant le chronométrage . . . . . 5.7 (d)

D

Délai avec moins de cinq minutes à faire en première
ou deuxième période . . . . . 10.17 (e)
Deux rondelles ou plus sur la glace . . . . . 10.12 (b)
Doubles punitions mineures
· Darder (en piquant ou frappant) 8.5
· Premier à quitter le banc des joueurs
ou des punitions lors d'une bataille . . . . . 9.5 (b)
· Six-pouces ou utilisation du manche du bâton 8.1
· Tirer les cheveux, le protecteur facial, le casque
ou la mentonnière . . . . . 6.1 (d)

E

Échauffement d'avant-match . . . . . 2.2 (g) (h)
Emplacements des mises au jeu
· Arrêt à cause de spectateurs . . . . . 10.6 (b)
· But refusé . . . . . 10.4 (h)
· Erreur de signalisation d'un dégagement . . . . . 10.5 (f)
· Erreur de signalisation d'une passe hors-jeu . . . . . 10.9 (e) À enlever
· Joueurs aux points d'appui au-delà du haut du cercle . . . . . 10.2 (j)
· Lorsque le jeu est arrêté immédiatement quand
une punition de match est imposée . . . . . 4.13 (d)
· Punition à retardement –
équipe non fautive provoque un arrêt . . . . . 4.13 (b)
· Rondelle frappée avec le gant . . . . . 9.1 (d) (e)
· Substitution prématurée du gardien . . . . . 2.5 (f)
· Toucher la rondelle avec un bâton élevé . . . . . 8.3 (d)
Équipe visiteuse
· Première à envoyer ses joueurs partants sur la glace . . . . . 2.5 (d) (g)
· Première à placer son bâton sur la glace lors des mises au jeu . . . . . 10.2 (a)
· Première à prendre place au banc des punitions . . . . . 4.1 (e)
· Première à quitter la glace . . . . . 9.5 (i)
Équipement non réglementaire . . . . . 3.5 (c), 3.6 (e) (g)
Expulsion du match – Infractions avec le bâton . . . . . 4.2 (f), 4.6 (a)

F

Faucher les patins . . . . . 7.4 (b)
Fermer la main sur la rondelle . . . . . 9.1 (a)

I

Immobiliser délibérément la rondelle . . . . . 10.1 (a) Remarque 3, 9.1 (b),
. . . . . 10.10
Infractions avec le bâton – Expulsion du match . . . . . 4.2 (f)
Infractions donnant lieu à un tir de punition
· Déloger intentionnellement le but . . . . . 10.1 (d)
· Deux dernières minutes de temps réglementaire . . . . . 10.1 (e)
(1) Substitution non réglementaire délibérée . . . . . 2.5 (f)
(2) Déplacer intentionnellement le but de sa position . . . . . 10.1 (c)
(3) Retrait de l'équipement de protection . . . . . 3.6 (c)
(4) Refuser de se mettre au jeu . . . . . 10.14 (a)
· Exigeant une punition majeure ou de match . . . . . 4.9 (h)
· Faire trébucher ou entraver par-derrière . . . . . 7.4 (c)
· Lancer un bâton . . . . . 9.8 (a)
· Obstruction par un joueur ou officiel d'équipe . . . . . 9.5 (e)
· Tomber sur, retenir, ramener vers son corps ou ramasser la rondelle alors
qu'elle est dans l'enceinte . . . . . 10.3 (c), 9.1 (c)

J

Joueur(s) de l'équipe à l'offensive pénétrant en zone offensive lors d'un attroupement . . . . . 10.2 (j)
Joueurs de l'équipe à l'offensive causant un arrêt de jeu en zone offensive . . . . . 10.11 (c) Remarque
Joueurs demeurant aux bancs à la fin de la période. . . . . 9.5 (i)
Joueurs inadmissibles. . . . . 2.2 (b) 2, 9.5 (g) (h)
Joueur perdant son casque . . . . . 3.6 (c)
Joueur puni au banc des punitions
· Blessé. . . . . 2.6 (e) (f)
· Cause de l'obstruction. . . . . 7.3 (c) (d), 9.5 (e)
· Demeurant au banc des punitions.. . . . . 4.2 (b) Remarque, 4.2 (d) (e), ... 10.5 (a) Remarque 2
· Imposition d'une punition mineure de banc . . . . . 9.2 (h) Remarque
· Port du casque et du protecteur facial 3.6
· Quitte le banc des punitions pendant une bataille . . . . . 9.5 (b) (c)
· Quitte le banc des punitions de façon prématurée . . . . . 9.5 (d) (g)
Joueur(s) quittant le banc des joueurs pour discuter les règles ou donner des directives . . . . . 2.4 (f), 10.1 (b)
Joueurs retournant à leur banc pendant une bataille . . . . . 6.7 (f)
Joueurs sur la glace pour commencer les périodes. . . . . 10.15 (d)
Joueurs suspendus . . . . . 1.9 (c), 2.2 (h)

L

Lancer un bâton ou un objet
· À l'extérieur de la surface de jeu . . . . . 9.8 (d)
· Du banc des joueurs/des punitions . . . . . 7.3 (c) (d)
· Sur la glace. . . . . 4.10 (a) (2), 9.8 (a) (b)

M

Mesurage d'un bâton
· Avant un tir de punition . . . . . 4.9 (i)
Mises au jeu au centre de la glace
· Après qu'un but a été compté . . . . . 10.4 (a), 10.15 (b)
· Début du match et des périodes . . . . . 10.15 (b)
· Erreur de signalisation d'un dégagement refusé . . . . . 10.5 (f)
· Substitution prématurée. . . . . 2.5 (f) Remarque 3

N

Nombre de joueurs nécessaires pour commencer le match . . . . . 2.2 (a)

O

Officiels d'équipe . . . . . 1.9 (c)

P

Passe avec la main — Rondelle frappée de la main . . . . . 9.1 (d)
Personne non identifiée commettant une infraction . . . . . 4.3 (b), 9.2 (c)
Port du casque et du protecteur facial au banc des joueurs 3.6
Punition d'instigateur ou d'agresseur.. . . . . 6.7 (b) (1) (2) (3)
Procédures de dégagement refusé. . . . . 10.5 (a)
Procédure de fin des périodes. . . . . 9.5 (i)
Prolongation 10.16
Punitions mineures de banc
· Abus par un officiel d'équipe . . . . . 9.2 (b)
· Abus par quelqu'un non identifié . . . . . 9.2 (c)
· Casque sur le banc . . . . . 3.6 (b) Remarque 4
· Début du match et des périodes . . . . . 10.15 (b)
· Fin des périodes . . . . . 9.5 (i)
· Frapper du bâton. . . . . 9.2 (i)
· Joueurs blessés. . . . . 2.6 (e)
· Mesurage non fondé . . . . . Section 3
· Officiels d'équipe et joueurs au banc . . . . . 1.9 (d)
· Ne pas envoyer le bon nombre de joueurs sur la glace . . . . . 10.1 (f)
· Objets lancés du banc. . . . . 7.3 (c) (d)
· Retarder le match . . . . . 10.1 (a)
· Substitution de joueurs . . . . . 2.5 (e) (g)

R

Refus de désigner un joueur pour purger une punition . . . . . 4.1 (d)
Refus de quitter le banc ou la surface de jeu. . . . . 10.14 (e)
Retarder le match
· Ajustement de l'équipement . . . . . 3.1 (c)
· Capitaine ou un adjoint quitte le banc des joueurs . . . . . 2.4 (f)
· Début du match et des périodes . . . . . 10.15 (d)
· Gardien blessé . . . . . 2.6 (b)
· Gardien se rendant au banc des joueurs . . . . . 3.2 (e)
· Gardien retirant son casque. . . . . 3.6 (c)
· Joueur blessé . . . . . 2.6 (g)
· Substitution de joueurs . . . . . 2.5 (e)

S

Situations visant le gardien de but
· Aller au banc des joueurs . . . . . 3.1 (c), 3.2 (e)
· Assaut dans l'enceinte. . . . . 6.3 (b)
· Botter la rondelle en la laissant tomber . . . . . 4.11 (f)
· Mise en échec à l'extérieur de l'enceinte . . . . . 6.3 (b) Remarque,

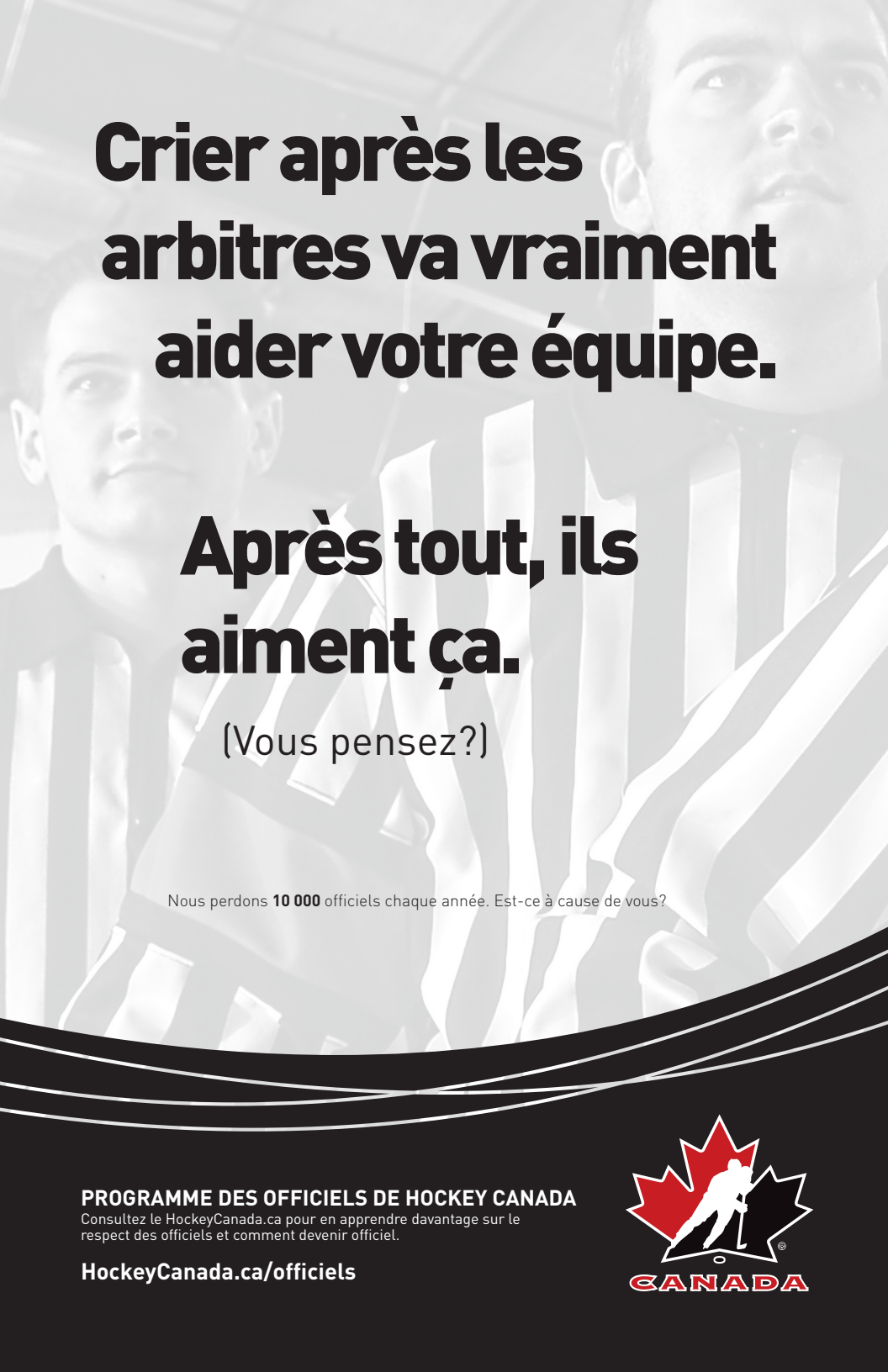
. . . . . 7.3 (b) Remarque
· Déplacer délibérément le but . . . . . 4.9 (b), 4.10 (b), 10.1 (c) (d)
· Double-échec dans l'enceinte . . . . . 8.2 (c)
· Immobiliser délibérément la rondelle . . . . . 9.1 (b)
· Lancer la rondelle vers l'avant. . . . . 9.1 (b) Remarque
· Tirer ou frapper la rondelle à
l'extérieur de la surface de jeu. . . . . 10.1 (a)
· Lancer un bâton ou un objet . . . . . 4.9 (b), 4.10 (a) (2), 9.8
· Neige ou obstacle devant ou près du filet . . . . . 4.10 (b), 7.3 (f)
· Obstruction ou entrave contre le gardien de but . . . . . 6.3 (b), 7.3 (b)
· Participer au jeu au-delà de la ligne rouge centrale. . . . . 4.11 (e)
· Perte du casque . . . . . 3.6 (c)
· Port du casque et du protecteur facial
sur le banc des joueurs. . . . . 3.6 (b) Remarque 4
· Punitions purgées par des coéquipiers . . . . . 4.11 (a)
· Quitter l'enceinte pendant une bataille. . . . . 4.11 (c)
· Quitter l'enceinte pour immobiliser la rondelle . . . . . 10.2 (h), 10.3 (b)
· Retrait du masque à la demande de l'arbitre . . . . . 3.5 (d)
· Substitution prématurée . . . . . 2.5 (f) Remarque 3
· Utiliser un bâton de joueur. . . . . 3.2 (c)
Substitution non réglementaire . . . . . 2.5 (f)
Substitution non réglementaire délibérée. . . . . 2.5 (f)
Substitution prématurée.. . . . . 2.5 (f) Remarque 3

T

· Temps d'arrêt . . . . . 10.17 (f)
· Tirer délibérément la rondelle hors
de portée de l'officiel . . . . . 9.2 (b) (3)
· Tirer délibérément la rondelle hors de la patinoire. . . . . 10.11 (b)

V

· Vérification des filets des buts . . . . . 5.2 (r)


Crier après les arbitres va vraiment aider votre équipe.
Après tout, ils aiment ça.
(Vous pensez?)
Nous perdons **10 000** officiels chaque année. Est-ce à cause de vous?
PROGRAMME DES OFFICIELS DE HOCKEY CANADA
Consultez le HockeyCanada.ca pour en apprendre davantage sur le respect des officiels et comment devenir officiel.
HockeyCanada.ca/officiels
CANADA

FORCE

CANADA
Produit officiellement fabriqué sous licence

PRENEZ LA BONNE DÉCISION

Uniformes pour officiels approuvés par Hockey Canada



PLUS des sacs de voyage de qualité sur roulettes, des gaines et beaucoup plus!

forceofficiating.com



CANADA
HockeyCanada.ca

Hockey Canada - Calgary
151 Canada Olympic Road, Suite 201, Calgary, AB T3B 6B7

Hockey Canada - Ottawa
801 King Edward Ave., Suite N204, Ottawa, ON K1N 6N5