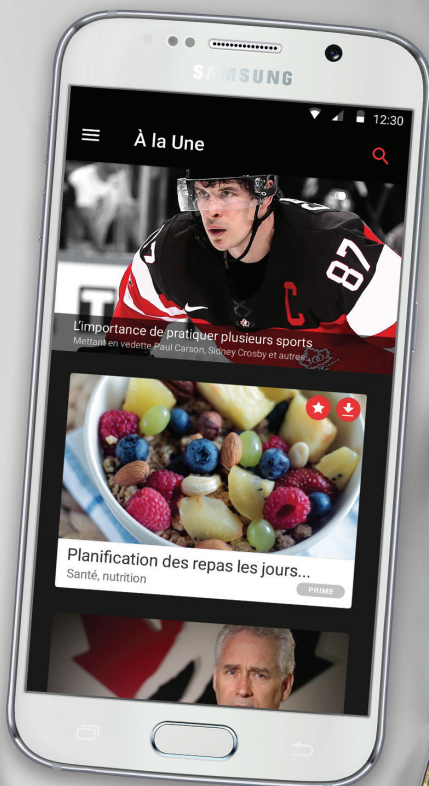




RÈGLES DE JEU

DE HOCKEY CANADA
2020-2022



RÉSEAU
HOCKEY CANADA

ATTEINDRE L'EXCELLENCE.

Le Réseau Hockey Canada offre aux entraîneurs et aux joueurs les outils dont ils ont besoin pour réussir grâce à un accès à la demande à des milliers d'exercices, d'habiletés, de vidéos, de plans d'entraînement et plus. Téléchargez l'appli pour votre iPhone, iPad ou votre appareil Android aujourd'hui.

HOCKEYCANADANETWORK.COM



RÈGLES DE JEU DE HOCKEY CANADA

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. Les Règles de jeu de Hockey Canada sont à jour en date de mai 2020 et entreront en vigueur au début de la saison 2020-2021.

INTRODUCTION AUX RÈGLES DE JEU DE HOCKEY CANADA

Cet ouvrage comprend les Règles de jeu de Hockey Canada et des situations (cas) liées aux règles officielles. Les Règles de jeu de Hockey Canada sont des références importantes pour les officiels, les joueurs, les entraîneurs et les dirigeants du hockey. Elles contiennent des lignes directrices et des renseignements sur l'application des règles de jeu à des situations diverses et éclairent les malentendus liés à l'application des règles.

Consciente à la fois de la réalité grammaticale du français et de la diversité des genres, Hockey Canada a délibérément choisi de rédiger ses règles de jeu au hockey en utilisant le masculin à titre générique, sans distinction de sexe. Cet emploi du masculin comme genre grammatical a pour but d'assurer la lisibilité du texte tout en reconnaissant le spectre complet des genres possibles, dont la langue française, dans sa construction actuelle, ne permet pas de tenir compte de manière adéquate.

AVANT-PROPOS

Les Règles de jeu de Hockey Canada ne constituent pas un manuel de procédures. Les procédures et techniques approuvées pour les officiels sont présentées dans les ressources sur l'arbitrage de Hockey Canada.

ÉNONCÉ DE MISSION DIRIGER, DÉVELOPPER ET PROMOUVOIR DES EXPÉRIENCES ENRICHISSANTES AU HOCKEY

© Hockey Canada, 2020.

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 (SIRC), 2451, promenade Riverside (Ottawa) K1H 7X7.

Imprimé au Canada.

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

ISBN: 978-1-989929-01-8 12^e édition (2020)

N° d'article 55504

This document is also available in English.

INITIATIVE DU FRANC-JEU

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

À tous les matchs, les officiels doivent s'approcher de chacun des bancs et rencontrer les entraîneurs. Cette procédure, qui ne devrait pas prendre plus de 15 secondes, doit être effectuée avant le début de la partie, à la fin de la période d'échauffement. Si possible, les officiels doivent aussi serrer la main des capitaines.

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.

(Bonsoir/Bon après-midi/bonjour), (mesdames et messieurs/chers amateurs de hockey). Bienvenue au match de (ce soir/cet après-midi/ce matin) 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 le match d'aujourd'hui sont _____ et _____. Ils ont accepté de relever le défi d'enseigner les habiletés de notre merveilleux 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

hockeycanada.ca

Adresse électronique : info@hockeycanada.ca

BUREAU DE CALGARY

201-151 Canada Olympic Road SW
Calgary AB T3B 6B7
Tél. : 1-888-777-2192
Téléc. : 403-777-3635

BUREAU D'OTTAWA

2451, promenade Riverside
Ottawa ON K1H 7X7
Tél. : 1-888-777-2192
Téléc. : 613-696-0787

BUREAUX DES MEMBRES

HOCKEY C.-B.

6671 Oldfield Road
Saanichton BC V8M 2A1
Tél. : 250-652-2978
Téléc. : 250-652-4536
www.bchockey.net

HOCKEY ALBERTA

2606-100 College Blvd.
CP 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 Park Street
Regina SK S4N 5B2
Tél. : 306-789-5101
Téléc. : 306-789-6112
www.sha.sk.ca

HOCKEY MANITOBA

508-145 Pacific Avenue
Winnipeg MB R3B 2Z6
Tél. : 204-925-5755
Téléc. : 204-925-5761
www.hockeymanitoba.ca

HOCKEY DU NORD-OUEST DE L'ONTARIO

107 Cumberland Street N
Thunder Bay
ON P7B 4M3
Tél. : 807-623-1542, poste 2
Téléc. : 807-623-0037
www.hockeyhno.com

BUREAU DE TORONTO

400 Kipling Avenue
Toronto ON M8V 3L1
Tél. : 1-888-777-2192

BUREAU DE MONTRÉAL

1275, rue Saint-Antoine O
Montréal QC H3C 5L2
Tél. : 1-888-777-2192

FÉDÉRATION DE HOCKEY DE L'ONTARIO

9-400 Sheldon Drive
Cambridge ON N1T 2H9
Ligne directe : 226-533-9070
Ligne princ. : 226-533-9075/647-367-0075
Téléc. : 519-620-7476
www.ohf.on.ca

HOCKEY EST DE L'ONTARIO

Richcraft Sensplex
201-813 Sheppard Road
Ottawa ON K1J 8H0
Tél. : 613-224-7686
Téléc. : 613-224-6079
www.hockeysteasternontario.ca

HOCKEY QUÉBEC

210-7450, boulevard des
Galleries-d'Anjou
Montréal QC H1M 3M3
Tél. : 514-252-3079
Téléc. : 514-252-3158
www.hockeyqc.ca

HOCKEY NOUVEAU-BRUNSWICK

861, chemin Woodstock
Fredericton NB E3B 4Z9
Tél. : 506-453-0089
Téléc. : 506-453-0868
www.hnb.ca

HOCKEY NOUVELLE-ÉCOSSE

RBC Centre
259 Commodore Drive
Dartmouth NS B3B 0M1
Tél. : 902-454-9400
Téléc. : 902-454-3883
www.hockeynovascotia.ca

HOCKEY Î.-P.-É.

209-40 Enman Crescent
Charlottetown PE C1E 1E6
Tél. : 902-368-4334
Téléc. : 902-368-4337
www.hockeypei.com

HOCKEY TERRE-NEUVE-ET-LABRADOR

32 Queensway
Grand Falls-Windsor NL A2A 2J4
Tél. : 709-489-5512
Téléc. : 709-489-2273
www.hockeynl.ca

HOCKEY NORD

3506 McDonald Drive
Yellowknife NT X1A 2H1
Tél. : 867-920-2729
Téléc. : 867-920-2739
www.hockeynorth.ca

BIENFAITEURS À VIE

M. Gordon Renwick
1-383 George Street N
Cambridge ON N1S 4X5

M. Clair Sudsbury
148 Brennan Avenue
Summerside PE C1N 2K7

BIENFAITEURS À VIE DÉCÉDÉS

** M. C.C. Robinson
** M. Wm. Northey
** Capt Jas T. Sutherland
** M. W.A. Fry
** Dr W.G. Hardy
** M. Cecil Duncan
** Mr. 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
** M. Roland Mercier
** M. Frank Libera
** M. Don Johnson
** M. Frank McKinnon

MESSAGE DU CONSEIL D'ADMINISTRATION DE HOCKEY CANADA

Les règles de jeu contenues dans cet ouvrage sont les seules règles devant être utilisées au cours des matchs de hockey sous la compétence de Hockey Canada. Les membres ou ligues qui choisissent de ne pas suivre ces règles feront l'objet de sanctions et perdront, au minimum, leur droit au régime d'assurance de Hockey Canada. Cependant, lors de compétitions régionales, les divisions peuvent 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, les arbitres peuvent trouver que les règles ne sont pas satisfaisantes. Cependant, il n'est pas du ressort d'une seule personne de décider si une règle de jeu doit être appliquée ou non. 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 Hockey Canada et de ses membres.

Si un arbitre éprouve de la difficulté à interpréter certaines règles, il doit consulter l'arbitre en chef de son membre. Si cette personne ne peut fournir une interprétation satisfaisante, il faudra communiquer avec 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, il s'agit bel et bien du but, qui sera facile à atteindre si les règles de jeu sont appliquées strictement partout au Canada.

Ces règles de jeu entrent en vigueur avec le début de la saison 2020-2021.



plus
que du
hockey

Table des matières

Signaux de l'arbitre	1
Glossaire	4
SECTION 1 — SURFACE DE JEU.....	8
Règle 1.1 Patinoire.....	8
Règle 1.2 Dimensions de la patinoire.....	8
Règle 1.3 Division de la surface glacée	8
Règle 1.4 Poteaux des buts et filets	9
Règle 1.5 Enceinte du but.....	9
Règle 1.6 Point et cercle centraux	9
Règle 1.7 Points de mise au jeu en zone neutre	10
Règle 1.8 Points de mise au jeu et cercles aux extrémités de la patinoire	10
Règle 1.9 Bancs des joueurs.....	10
Règle 1.10 Banc des punitions	11
Règle 1.11 Enceinte de l'arbitre	11
Règle 1.12 Horloge et signaux.....	12
Règle 1.13 Vestiaires.....	12
Règle 1.14 Éclairage	12
SECTION 2 — ÉQUIPES.....	13
Règle 2.1 Composition d'une équipe.....	13
Règle 2.2 Joueurs en uniforme	13
Règle 2.3 Composition de l'équipe.....	15
Règle 2.4 Capitaine de l'équipe	15
Règle 2.5 Substitution de joueurs	16
Règle 2.6 Joueurs blessés.....	20
SECTION 3 — ÉQUIPEMENT	24
Directives pour le mesurage	24
Règle 3.1 Ajustement à l'équipement.....	24
Règle 3.2 Bâtons brisés	27
Règle 3.3 Bâtons	30
Règle 3.4 Patins.....	31
Règle 3.5 Équipement de gardien de but	32
Règle 3.6 Équipement protecteur	34
Règle 3.7 Équipement dangereux.....	41
Règle 3.8 Rondelle.....	42
SECTION 4 — SORTES DE PUNITIONS.....	43
Règle 4.1 Punitions.....	43
Règle 4.2 Punitions mineures.....	44
Règle 4.3 Punitions mineures de banc	50
Règle 4.4 Punitions majeures.....	50
Règle 4.5 Punitions d'inconduite	53
Règle 4.6 Punitions d'expulsion du match et d'extrême inconduite	54
Règle 4.7 Punitions d'inconduite grossière	54
Règle 4.8 Punitions de match	55
Règle 4.9 Tirs de punition	55
Règle 4.10 Buts accordés	63
Règle 4.11 Punitions au gardien de but.....	67
Règle 4.12 Punitions à retardement	68
Règle 4.13 Signalisation des punitions.....	70
Exemples de punitions mineures.....	75

SECTION 5 — OFFICIELS	78
Règle 5.1 Affectation des officiels	78
Règle 5.2 Arbitres et juges de lignes.....	78
Règle 5.3 Juges de lignes.....	80
Règle 5.4 Juges de buts	83
Règle 5.5 Chronomètreur des punitions.....	84
Règle 5.6 Marqueur officiel	84
Règle 5.7 Chronomètreur du match.....	85
SECTION 6 — FAUTES PHYSIQUES	86
Règle 6.1 Tentative de blesser ou blessure délibérée.....	86
Règle 6.2 Donner de la bande et mise en échec corporelle.....	87
Règle 6.3 Assaut.....	88
Règle 6.4 Mise en échec par-derrière.....	88
Règle 6.5 Contact à la tête.....	90
Éclaircissements relatifs aux contacts à la tête au hockey junior et senior SEULEMENT.....	91
Règle 6.6 Donner du genou.....	91
Règle 6.7 Bataille et rudesse	92
SECTION 7 — FAUTES D'ENTRAVE	99
Règle 7.1 Retenir	99
Règle 7.2 Accrocher.....	99
Règle 7.3 Obstruction/Protection du gardien de but.....	99
Règle 7.4 Faire trébucher	103
SECTION 8 — FAUTES COMMISES AVEC LE BÂTON	105
Règle 8.1 Six-pouces	105
Règle 8.2 Double-échec.....	105
Règle 8.3 Bâton élevé.....	105
Règle 8.4 Coups de bâton.....	108
Règle 8.5 Darder.....	109
Règle 8.6 Trois punitions ou plus pour des infractions commises avec le bâton	109
SECTION 9 — AUTRES FAUTES	111
Règle 9.1 Manier la rondelle	111
Règle 9.2 Conduite antisportive et harcèlement des officiels.....	113
Règle 9.3 Plonger.....	116
Règle 9.4 Tir botté	117
Règle 9.5 Quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions	117
Règle 9.6 Agression physique des officiels	125
Règle 9.7 Cracher	125
Règle 9.8 Lancer un bâton ou un objet.....	126
SECTION 10 — DÉROULEMENT DU MATCH	129
Règle 10.1 Retarder le match.....	129
Règle 10.2 Mises au jeu.....	131
Règle 10.3 Tomber sur la rondelle	137
Règle 10.4 Buts et aides.....	139
Règle 10.5 Dégagement refusé	142
Règle 10.6 Obstruction par les spectateurs	145

Règle 10.7	Botter la rondelle.....	145
Règle 10.8	Hors-jeu	146
Règle 10.9	Passes	150
Règle 10.10	Maintien en mouvement de la rondelle.....	151
Règle 10.11	Rondelle hors de la patinoire ou injouable.....	151
Règle 10.12	Rondelle hors de vue et rondelle non réglementaire	152
Règle 10.13	Rondelle qui frappe un officiel.....	153
Règle 10.14	Refus de se mettre au jeu.....	153
Règle 10.15	Début du match et des périodes ...	154
Règle 10.16	Match nul.....	155
Règle 10.17	Durée d'un match.....	155

Supplément s'appliquant au hockey mineur et féminin 157

Règle 2.2	Joueurs en uniforme	157
Règle 2.6	Joueurs blessés.....	157
Règle 5.1	Affectation des officiels	157
Règle 6.2	Donner de la bande et mise en échec corporelle.....	157
Règle 10.17	Durée d'un match.....	157

Éclaircissements visant les règles pour le hockey junior et senior..... 158

Règle 6.5	Contact à la tête.....	158
Règle 6.7	Bataille/rudesse.....	160
Règle 8.3	Clarification sur les bâtons élevés lors de buts	162
Règle 10.5	Dégagement refusé – Mise au point sur la substitution de joueurs	162

**Annexe A : Bâton de gardien de but, bâton de
joueur et rondelle (règles 3.3 et 3.8) 163**

**Annexe B : Gants et jambières de gardien de but
(règle 3.5) 164**

**Annexe C : Patinoire et marques sur la
patinoire 165**

Annexe D : Tableau des choix de punitions..... 166

**Annexe E : Instructions aux officiels hors
glace 167**

**Annexe F : Devoirs des équipes ou des directeurs
des arénas relatifs aux conditions
de la patinoire..... 167**

Annexe G : Enceinte du but (règle 1.5)..... 168

**Annexe H : Lignes d'empiètement lors des
mises au jeu..... 169**

Points de mise au jeu en zone neutre et en zone
d'extrémité (règles 1.7 et 1.8) 169

Renvois réciproques 170

SIGNALS DE L'ARBITRE

**ACCROCHER**

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

**BÂTON ÉLEVÉ**

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

**CONTACT À LA TÊTE**

Frapper le côté de la tête avec la paume de la main ne tenant pas le sifflet.

**ANNULATION**

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

**BUT MARQUÉ**

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

**COUP DE BÂTON**

Mouvement avec le tranchant de la main sur l'avant-bras opposé.

**ASSAUT**

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

**CONDUITE ANTISPORTIVE/
PLONGER**

Utiliser les deux mains pour former un T devant la poitrine.

**DARDER**

Mouvement de pique 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 potentiellement refusé en levant un bras ou l'autre au-dessus de la tête. Son bras doit demeurer levé jusqu'à ce que l'arbitre ou le juge de lignes avant siffle pour confirmer le dégagement refusé ou signale son annulation. Lorsque le dégagement refusé est confirmé, l'arbitre ou le juge de lignes arrière pointe alors le point de mise au jeu approprié et patine vers ce point de mise au jeu.



DONNER DU GENOU

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



HORS-JEU À RETARDEMENT

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



DOUBLE-ÉCHEC

Mouvement avant et arrière des bras avec les poings fermés, partant de la poitrine sur une distance d'environ un pied.



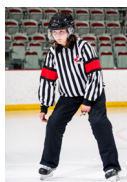
INCONDUITE

Placer les mains sur les hanches.



DONNER DE LA BANDE

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



FAIRE TRÉBUCHER

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



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.



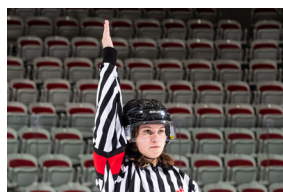
MISE EN ÉCHEC PAR- DERRIÈRE

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.



RETEINIR

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



SIGNALISATION D'UNE PUNITION À RETARDEMENT

Pleine extension au-dessus de la tête du bras et de la main sans le sifflet.



OBSTRUCTION

Bras croisés, immobiles et placés à la hauteur de la poitrine.



RETEINIR LE BÂTON

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



SIX-POUCES

Mouvement latéral en sens opposé des avant-bras, l'un bougeant sous l'autre.



PASSE AVEC LA MAIN

Pousser vers l'avant en ouvrant la main ne tenant pas le sifflet.



RUDESSE

Poing fermé et bras soulevé vers l'avant ou sur le côté du corps.



TROP DE JOUEURS

Montrer six doigts (une main ouverte) devant la poitrine.



PUNITION DE MATCH

Frapper le dessus de la tête avec la paume de la main.

GLOSSAIRE

REMARQUE : Le **texte en gras** indique des ajouts et des modifications aux Règles de jeu de Hockey Canada.

ACCROCHER : Action de retenir ou de tirer un adversaire avec la lame du bâton pour empêcher sa progression. Ce geste d'accrochage peut être commis 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 : Incident impliquant un ou des joueurs et menant à l'imposition de punitions.

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

ATTROUEMENT : 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 à plusieurs de ces joueurs.

BÂTON BRISÉ : 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 : Joueur, autre que le gardien de but, qui est choisi ou nommé par une équipe pour la représenter auprès des officiels. Partout où le mot « capitaine » apparaît dans les Règles de jeu, il sous-entend tous les joueurs désignés comme « capitaines » ou « capitaines adjoints » sur la feuille de match officielle.

COMPORTEMENT IRRESPECTUEUX :

Comportement impoli, déplaisant, inapproprié et déplacé qui est jugé offensant pour les autres.

CONTACT CORPOREL : **Contact accidentel entre deux joueurs adverses à la poursuite de la rondelle ou se dirigeant dans la même direction sur la glace. Le contact corporel survient à la suite d'un mouvement du joueur à l'offensive.**

CONTRÔLE : Situation où un joueur pousse la rondelle avec son bâton, un patin ou un gant.

COUP DE BÂTON : Geste d'un joueur qui frappe un adversaire avec le bâton tenu à une ou à 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 : Mouvement d'un joueur utilisant délibérément un geste de coup de pied avec un patin pour frapper un adversaire sans aucune intention de jouer la rondelle.

DARDER : Piquer ou tenter de piquer un adversaire avec le bout de la lame du bâton en tenant ce dernier à une ou à deux mains.

DÉSAVANTAGE NUMÉRIQUE : État d'une équipe qui 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 : Situation où un joueur est en plein contrôle 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 retiré).

EMPIÉTEMENT : Situation qui se produit lorsqu'un joueur qui n'est pas le joueur de centre place un patin à l'intérieur du cercle de mise au jeu, sur le cercle de mise au jeu ou entre les lignes hachurées 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 non entre les lignes hachurées.

ENCEINTES : 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 : Personne dont la responsabilité première est de diriger et de guider les gestes et efforts de son équipe. En collaboration avec le responsable de l'équipe, il supervise la conduite des joueurs dans l'arène avant, durant et après le match.

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

EXPULSION DU MATCH : Lorsqu'un joueur est chassé du match, car il a écopé de trois punitions pour des infractions commises avec le bâton ou de trois punitions pour contact à la tête, ce joueur doit quitter le secteur du banc des joueurs et 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 : Personne désignée comme telle sur la feuille de match officielle qui est 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 À RETARDEMENT : Situation qui se présente lorsqu'au moins un joueur à l'attaque a 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.

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

JOUEURS : Membres d'une équipe participant physiquement au jeu. Exception faite des règles de jeu applicables, 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 réglementaire et, au besoin, d'une prolongation.

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

MISE EN ÉCHEC CORPORELLE : Tentative d'un joueur d'obtenir un avantage par rapport à l'adversaire en utilisant son corps. Une mise en échec corporelle survient lorsque deux joueurs adverses entrent en collision alors qu'ils patinent en sens opposé ou lorsque le positionnement et l'orientation permettent à un couvreur d'utiliser sa force corporelle pour se donner un avantage. Une mise en échec corporelle peut donner lieu à une punition si elle survient dans une division du hockey qui ne permet pas de tels contacts.

MISE EN ÉCHEC PAR-DEHORS : 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-dehors de quelque façon que ce soit.

OFFICIEL D'ÉQUIPE : Titre de cinq personnes clairement identifiées sur la feuille de match officielle, ce qui peut comprendre l'entraîneur, le responsable, le soigneur, le responsable de l'équipement, le médecin, le président et tous les autres membres de la direction de l'équipe.

OFFICIELS HORS GLACE : Officiels désignés pour aider les officiels sur la glace dans le déroulement du match. Ces officiels relèvent de l'arbitre durant le match. Les officiels hors glace sont le marqueur officiel, le chronométrateur du match, le chronométrateur des punitions et les deux juges de buts.

PATINS DE GARDIEN DE BUT : 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 : 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 qu'on le considère en possession de celle-ci.

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

PUNITION : Résultat d'une infraction aux règles de jeu.

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

RETENIR : Geste d'un joueur qui obstrue ou empêche 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 : 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 : Placer la lame du bâton derrière la rondelle puis projeter celle-ci en frappant la lame du bâton avec le patin.

MESURES DISCIPLINAIRES SUPPLÉMENTAIRES

En plus des punitions énoncées dans les Règles de jeu, 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 dans la publication Règlements administratifs, règlements et historique de Hockey Canada.

Il est important de souligner que les tableaux des suspensions minimales ne sont aucunement conçus pour empêcher tout membre ou toute association ou ligue d'élargir les catégories de punitions pour lesquelles des mesures disciplinaires supplémentaires peuvent être imposées ou d'imposer d'autres mesures disciplinaires s'ajoutant aux minimums énoncés dans un tableau des suspensions minimales donné

SECTION 1 — SURFACE DE JEU

Règle 1.1 Patinoire

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

Règle 1.2 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 doivent être arrondis selon l'arc d'un cercle de 8,53 m (28 pi) de rayon. Ceci ne s'applique qu'aux nouvelles patinoires.
- (b) La patinoire doit être délimitée 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 doivent s'élever 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 doit être 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), doit être de couleur claire (le jaune est recommandé).
- (c) Il est recommandé de monter de la vitre, du plexiglas ou tout autre matériau similaire sur les bandes, au ras de la surface de jeu, pour réduire le nombre de rondelles qui aboutissent 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 doit être monté sur les bandes du côté opposé à la surface de jeu.
- (d) Il est recommandé d'interdire les logos ou les publicités aux extrémités de la glace. Les logos ne doivent pas compromettre ou altérer les marques officielles de jeu sur la glace décrites à la section 1 des présentes.

Règle 1.3 Division de la surface glacée

- (a) Une ligne rouge de 5,08 cm (2 po) de large doit être marquée sur la glace à 3,35 m (11 pi) de chaque bout de la patinoire, parallèlement aux extrémités. Cette ligne s'appelle la ligne des buts et doit s'étendre 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 doivent être 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 occupe la place restante au centre de la patinoire. Ces lignes doivent s'étendre d'un côté à l'autre de la patinoire ainsi que verticalement sur les bandes de côté et s'appellent les lignes bleues.

Sur les patinoires de moins de 56,39 m (185 pieds) de long, les lignes bleues doivent être 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 doit être 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 s'appelle la ligne rouge centrale.

- (d) La portion de la surface glacée où est situé le but s'appelle la ZONE DÉFENSIVE pour l'équipe défendant ce but; la portion centrale est connue sous le nom de ZONE NEUTRE, et la portion la plus éloignée du but défendu, de ZONE OFFENSIVE.

Règle 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 matchs joués sous la compétence de Hockey Canada.
- (b) Les poteaux des buts doivent être placés à une distance intérieure de 1,83 m (6 pi) l'un de l'autre. Ils doivent s'élever à une hauteur de 1,22 m (4 pi) de la glace et une barre horizontale, de même matériau que les poteaux, doit réunir le dessus d'un poteau au-dessus de l'autre. La barre horizontale doit être fixée de façon sécuritaire aux deux poteaux. La mesure externe des deux poteaux et de la barre horizontale doit être de 5,08 cm (2 pouces) de diamètre. Le secteur délimité par les poteaux et la barre horizontale s'appelle le but.
- (c) Un filet d'une conception et d'un matériau approuvés doit être attaché au dos de chaque but.
- (d) Les poteaux des buts, la barre horizontale et la surface extérieure de la charpente des buts doivent être peints en rouge. La surface de la plaque de base à l'intérieur des buts et tout support autre que les poteaux des buts doivent être peints de couleur pâle.

Règle 1.5 Enceinte du but

- (a) Devant chaque but, une enceinte du but doit être marquée par une ligne rouge de 5,08 cm (2 po) de large.
- (b) L'enceinte du but doit être 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 est tracé en 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 (pour les deux lignes) doit être peinte sur la glace à chaque coin avant. L'emplacement des marques en forme de L doit être 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 peut être tracé. L'intérieur de l'enceinte doit être bleu pâle, jaune pâle ou 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.

Règle 1.6 Point et cercle centraux

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

Règle 1.7 Points de mise au jeu en zone neutre

Deux points rouges d'un diamètre de 60,96 cm (2 pi) doivent être 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 aux extrémités. À l'intérieur de chaque point de mise au jeu, deux lignes parallèles doivent être tracées à 7,62 cm (3 po) du haut et du bas de chaque point. L'espace à l'intérieur des deux lignes doit être peint en rouge, le reste, en blanc.

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

- (a) Aux deux extrémités et des deux côtés de chaque but, des points de mise au jeu et des cercles rouges doivent être tracés sur la glace. Les points de mise au jeu doivent avoir 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 doivent être tracés au moyen d'une ligne de 5,08 cm (2 po) de large. De plus, à 5,64 m (18.5 pi et 6 po) et 6,55 m (21.5 pi et 6 po) de la ligne des buts et parallèlement à cette dernière, deux lignes rouges de 60,96 cm (2 pi) de long et 5,08 cm (2 po) de large doivent s'étendre de l'extérieur des deux côtés de chacun des cercles. Les points de mise au jeu doivent avoir un diamètre de 60,96 cm (2 pi). À l'intérieur de chaque point de mise au jeu, deux lignes parallèles doivent être tracées à 7,62 cm (3 po) du haut et du bas de chaque point. L'espace à l'intérieur des deux lignes doit être peint en rouge, le reste, 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), doivent être tracées parallèlement aux bandes latérales. De plus, une autre ligne, commençant 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, doit être tracée parallèlement aux bandes des extrémités. Toutes les lignes doivent avoir 5,08 cm (2 po) de largeur.
- (b) L'emplacement du point de mise au jeu est déterminé comme suit : sur une ligne imaginaire située à 6,09 m (20 pi) de la ligne des buts et parallèle à celle-ci, deux points doivent être marqués à 6,71 m (22 pi) de chaque côté d'une ligne droite joignant le centre des deux buts. Chacun de ces points constitue 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 doivent être 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.

Règle 1.9 Bancs des joueurs

- (a) Chaque patinoire doit prévoir des sièges ou des bancs à l'usage de chaque équipe qui sont appelés les bancs des joueurs. Chaque banc des joueurs doit pouvoir accommoder au moins 14 joueurs et être placé immédiatement à côté de la glace en zone neutre, aussi près que possible du centre et facilement accessible à partir des vestiaires. Si possible, un espace de 91,44 cm (3 pi) doit être dégagé à l'arrière du banc des joueurs (nouvelles patinoires).
- (b) Les portes des bancs des joueurs doivent 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 ont la permission de se trouver au banc des joueurs. Ces personnes doivent être 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, responsables, soigneurs, responsables de l'équipement et autres officiels d'équipe autorisés doivent demeurer dans l'espace correspondant à la longueur de leur banc ou celui où se trouvent les portes menant à la glace. Une infraction à cette règle entraîne une punition mineure de banc.
- (e) L'équipe locale choisit l'extrémité qu'elle désire défendre au début du match. Elle doit prendre le banc des joueurs correspondant à l'extrémité choisie. Les équipes changent d'extrémité avant le début de chaque période. Les équipes ne peuvent pas changer de banc après le début d'un match.

SITUATION 1 Règle 1.9 (e)

Lorsque 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 Règle 1.9 (e)

L'équipe locale doit faire le choix de son extrémité avant l'échauffement. L'équipe doit ensuite effectuer son échauffement à l'extrémité choisie.

Règle 1.10 Banc des punitions

- (a) Chaque patinoire doit prévoir des sièges ou des bancs pouvant accommoder huit personnes et qui sont désignés comme le banc des punitions. Le banc des punitions est utilisé pour y faire asseoir les joueurs punis, le chronométreur des punitions, le chronométreur du match et le marqueur officiel. Le banc des punitions doit être situé à une distance considérable des bancs des joueurs.

Remarque : Si possible, le banc des punitions doit être situé du côté opposé aux bancs des joueurs, sinon à une distance d'au moins 6,09 m (20 pi) d'un banc des joueurs.

- (b) Les portes du banc des punitions doivent 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 régionales doivent être jouées doit avoir deux bancs des punitions ayant chacun sa porte et désignés respectivement « Local » et « Visiteur ». Des dispositions adéquates doivent être prises pour séparer physiquement les joueurs des équipes adverses. Lorsque les portes des bancs des punitions ne sont pas situées à égale distance du centre de la glace, celle située le plus près du centre est réservée aux visiteurs.

Règle 1.11 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 doit être tracée immédiatement face au banc du chronométreur des punitions. L'espace délimité par cette ligne est appelé « enceinte de l'arbitre ».

Règle 1.12 Horloge et signaux

- (a) Chaque patinoire doit avoir un signal sonore convenable qui peut être utilisé par le chronométrateur du match.
- (b) Chaque patinoire doit 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 chronométrateur du match détermine le temps officiel.

- (c) À un endroit convenable derrière chaque but, il doit y avoir une lampe témoin rouge à l'usage de chaque juge de buts pour signaler qu'un but a été marqué. Si 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.

Règle 1.13 Vestiaires

- (a) Chaque patinoire doit fournir un vestiaire convenable avec toilette et douche à l'usage des visiteurs.
- (b) Un vestiaire distinct doit être prévu à l'usage de l'arbitre et des juges de lignes. Il doit être 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 inappropriée avec un arbitre durant ou après un match. Aucune personne, autre que le président du membre ou de la ligue ou son représentant, n'est admise dans le vestiaire des arbitres. Toute infraction à cette règle doit être rapportée au président du membre, qui prendra les mesures qui s'imposent.

Règle 1.14 Éclairage

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

SECTION 2 – ÉQUIPES

Règle 2.1 Composition d'une équipe

- (a) Une équipe ne doit pas compter plus de six joueurs sur la glace lorsque le jeu est en cours. Ces six joueurs sont désignés comme suit : gardien de but, défenseur droit, défenseur gauche, centre, ailier droit et ailier gauche.
- (b) Chaque joueur doit 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 doit déclarer ses couleurs au président ou commissaire de la ligue au début de chaque saison. Si ces couleurs sont acceptées, elles ne peuvent être changées au cours d'une saison sans l'approbation du président de la ligue ou du gouverneur du groupe.

Lors des compétitions régionales, l'équipe locale a la responsabilité de changer ses bas et chandails si les couleurs des équipes en présence portent à confusion. La décision finale est laissée à l'arbitre responsable du match.

Règle 2.2 Joueurs en uniforme

- (a) Chaque équipe peut compter un maximum de 19 joueurs (junior A, B et senior [masculin et féminin] et M18 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. Les joueurs dûment inscrits en tant que gardiens de but ne peuvent jouer que comme gardiens de but. Lors de compétitions régionales, 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 est requis pour le début du match.
- (b) Avant le début du match, l'officiel responsable de chaque équipe remet 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 M18 AAA - 20) qui sont admissibles à participer au match. Aucun changement ou addition à la liste n'est 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 peut participer.
 - (2) Lorsqu'un joueur a été omis de la feuille de match officielle par inadvertance, l'arbitre permet 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 voit son cas étudié par le président.
- (d) Chaque équipe ne peut avoir qu'un seul gardien de but sur la glace à un moment donné. Le gardien de but peut être retiré et remplacé par un autre joueur. Ce joueur ne peut jouir des privilèges d'un gardien de but.

SECTION 2 – ÉQUIPES

- (e) Aucun joueur autre qu'un gardien de but ou son substitut ne peut porter l'équipement de 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 prend son poste sans tarder et aucun échauffement n'est permis.
- (g) Lorsque les deux équipes sont sur la glace pour l'échauffement d'avant-match, elles doivent limiter leurs activités à leur propre moitié de la glace. Lorsqu'une équipe enfreint cette règle, l'arbitre doit en faire rapport au président qui prendra 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 Règle 2.2 (b)

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

SITUATION 2 Règle 2.2 (b)

Chaque équipe peut compter un maximum de 19 joueurs en uniforme (20 joueurs au junior A, B et senior [masculin et féminin] et M18 AAA) lors de l'échauffement d'avant-match. Les équipes ne sont pas tenues d'inscrire ces 19 joueurs (20 joueurs au junior A, B et senior [masculin et féminin] et M18 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 la règle 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 au junior A, B et senior [masculin et féminin] et M18 AAA) participent à l'échauffement d'avant-match, l'incident doit être rapporté au président de la ligue, mais aucune punition n'est imposée. Les joueurs peuvent être remplacés pendant l'échauffement d'avant-match, pourvu que chaque équipe ne compte pas plus de 19 joueurs (20 joueurs au junior A, B et senior [masculin et féminin] et M18 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 doit être laissé en blanc.

SITUATION 4 Règle 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 à son banc des joueurs au début du match.

Règle 2.3 Composition de l'équipe

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

Règle 2.4 Capitaine de l'équipe

- (a) Chaque équipe peut désigner un capitaine et pas plus de trois capitaines adjoints. Un de ceux-ci doit être sur la glace en tout temps et seuls un capitaine ou un capitaine adjoint sur la glace ont le privilège de demander à l'arbitre une interprétation des règles de jeu appliquées au cours du match.

Avant le début du match, le responsable ou l'entraîneur de chaque équipe inscrit les noms et numéros de son capitaine et de son ou ses capitaines adjoints sur la feuille de match officielle et en fait part à l'arbitre ou au marqueur officiel.

- (b) Le capitaine porte 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 et 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 cette règle, il se voit 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-responsable de l'équipe n'est pas admissible aux privilèges d'un capitaine ou d'un capitaine adjoint.
- (f) Une punition mineure pour avoir retardé le match est imposée à tout capitaine, capitaine adjoint ou tout autre joueur qui quitte son banc des joueurs pour discuter une interprétation des règles de jeu avec l'arbitre.

SITUATION 1 Règle 2.4 (a)

QUESTION :

Un entraîneur indique qu'il ne veut pas désigner de capitaine. Peut-il 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. De quelle façon procède-t-il?

RÉPONSE :

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

SITUATION 3 Règle 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 des règles avec le capitaine dans ce cas. Le capitaine, toutefois, doit demeurer sur la patinoire puisque le changement de joueurs 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 mineure pour avoir retardé le match doit être imposée en vertu de la règle 2.4 (f).

SITUATION 4 Règle 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 le « C » ou le « A » doit être retiré du chandail.

SITUATION 5 Règle 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 Règle 2.4 (b)**QUESTION :**

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

RÉPONSE :

Non.

SITUATION 7 Règle 2.4 (a)**QUESTION :**

Un entraîneur indique qu'il ne veut pas désigner de capitaine ou de capitaine adjoint. Quelle décision l'arbitre doit-il prendre?

RÉPONSE : *Aucune. L'équipe perd tous les privilèges rattachés au rôle de capitaine ou de capitaine adjoint comme la possibilité de demander un mesurage d'équipement ou l'interprétation d'une règle de jeu.*

Règle 2.5 Substitution de joueurs

- (a) Lorsque le jeu est en cours, pas plus de six joueurs (incluant un gardien de but) ne peuvent 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) Un joueur qui est au banc des punitions et qui doit être remplacé après l'expiration de sa punition doit se rendre, par la glace, à son banc des joueurs avant que tout changement ne soit effectué.
- (d) Une équipe est tenue de placer le nombre exact de joueurs sur la glace à la demande de l'arbitre. Les visiteurs doivent être les premiers à placer leurs joueurs sur la glace en tout temps. Chaque équipe a droit à un seul changement de joueurs durant un arrêt du jeu.
- (e) Une punition mineure de banc est imposée pour une infraction à toute section de la présente règle. La punition est purgée par le joueur commettant l'infraction, comme cela est décrit à la règle 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 est accordé à l'équipe non fautive. La punition mineure de banc n'est pas purgée. Se reporter à la règle 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 entre physiquement en contact intentionnellement avec un adversaire alors que le joueur quittant la glace ou y arrivant se trouve encore sur la glace, l'infraction pour trop de joueurs sur la glace est 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 n'est 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 arrête le jeu lorsque l'équipe fautive est en possession et en contrôle de la rondelle.

La mise au jeu subséquente a 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 a lieu là où le jeu s'est arrêté conformément à la règle 10.2 (g).

- (g) Lorsqu'il y a substitution d'un ou plusieurs joueurs au cours d'un arrêt du jeu, l'arbitre amorce la procédure pour le changement de joueurs dès qu'il est sécuritaire de le faire pour la mise au jeu qui suit, et il accorde ensuite une période de cinq secondes durant laquelle les visiteurs peuvent changer de joueurs. À la fin de cette période de cinq secondes, l'arbitre lève un bras pour indiquer que les visiteurs ne peuvent plus changer de joueurs. L'arbitre garde alors le bras levé pour indiquer que l'équipe locale dispose de cinq secondes pour la substitution de joueurs. À la fin de la période de cinq secondes, l'arbitre baisse le bras pour indiquer que l'équipe locale ne peut plus changer de joueurs.

Si une équipe tente de substituer un ou des joueurs après le temps qui lui est accordé, l'arbitre renvoie le ou les joueurs au banc de l'équipe. Si, au cours du même match, l'équipe récidive, l'arbitre lui impose une punition mineure de banc, conformément à la règle 2.5 (e).

- (h) Lors d'un changement de joueurs 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 joueurs peut se faire. Toute omission de demeurer au banc de l'équipe pourrait entraîner l'imposition d'une punition mineure de banc.

SITUATION 1 Règle 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 est alors imposée.

SITUATION 2 Règle 2.5 (f)

Un joueur qui s'apprête à sauter sur la glace participe au jeu en jouant la rondelle avec son bâton. 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 Règle 2.5 (f)

Remarque 3 : Si 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 3,05 m (10 pi) de son banc des joueurs. Avant que l'un ou l'autre des joueurs puisse toucher la rondelle, l'autre doit être sur le banc. Cette situation a préséance sur la remarque 3.

SITUATION 4 Règle 2.5 (b)

QUESTION :

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

RÉPONSE :

Oui. Les changements de gardiens de but en cours de jeu sont régis par les mêmes règles qui s'appliquent aux substitutions de joueurs.

SITUATION 5 (a), (b) et (c) ci-dessous

Veillez vous reporter à la Règle 2.5 – Substitution des joueurs et à la Règle 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 de 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 quitte l'enceinte de son but et se rend au banc (mais son remplaçant ne se trouve pas encore sur la glace); 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 Règles 2.5 (d) et 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 récurrence de l'une ou l'autre équipe entraînera une punition de banc imposée à l'équipe fautive en vertu de la règle 2.5 (e).

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

SITUATION 7 Règle 2.5 (d)

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

SITUATION 8 Règle 2.5 (g)

Lorsqu'une équipe tente d'effectuer un changement de joueurs après son temps alloué lors d'un arrêt de jeu et que l'arbitre renvoie les joueurs à leur banc, il donne alors 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 9 Règle 2.5 (g)

Une équipe peut envoyer ses joueurs pour une substitution à différents moments durant l'arrêt du jeu. 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 respecter strictement la procédure.

SITUATION 10 Règle 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.

Règle 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 doit être remplacé par un substitut et le jeu se continue 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 doit se retirer de la glace et il est remplacé par un gardien de but substitut à qui aucune période d'échauffement n'est permise. Cependant, cela ne s'applique que lorsqu'un gardien de but substitut est en uniforme.

Dans les cas où un gardien de but substitut n'est pas en uniforme, le gardien de but blessé a 10 minutes pour récupérer.

S'il est nécessaire de remplacer le gardien blessé, cinq minutes additionnelles sont accordées, pour un total de 15 minutes. Le gardien de but blessé doit demeurer hors du match jusqu'au prochain arrêt du jeu. Pour une infraction à cette règle, une punition mineure pour avoir retardé le match est imposée.

- (c) Le gardien de but substitut est assujéti aux règles visant les gardiens de but et il a droit de porter tout l'équipement du gardien de but. Dans les divisions M13 et inférieures, un joueur peut reprendre une position à l'avant après avoir été désigné comme gardien de but. Dans les divisions supérieures aux M13 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 peut, à sa discrétion, permettre aux joueurs de quitter la glace, mais ceux-ci doivent être prêts à reprendre le jeu immédiatement au signal de l'arbitre.
- (e) Un joueur puni 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 puni 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 cette règle, une punition mineure de banc pour joueur inadmissible est imposée.

- (f) Si un joueur blessé puni revient à son banc des joueurs avant que sa punition ne soit expirée, il doit prendre place au banc des punitions ou remplacer son 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 est 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 n'est 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 est arrêté immédiatement à moins que son équipe ne soit en position de marquer un but. Dans un tel cas, l'arbitre permet 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. Lorsque l'arbitre arrête le jeu en raison d'une blessure présumée, mais se rend compte qu'il n'y en a aucune, la règle s'applique malgré tout. L'arbitre doit faire preuve de jugement, et le joueur doit quitter la glace jusqu'à la reprise du jeu.

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 est puni pour avoir retardé le match.

SITUATION 1 Règle 2.6 (g)

Remarque 1 : Un joueur est blessé et l'arbitre arrête le jeu. 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 en lui soulignant que le joueur qui a marqué le but n'a pas quitté la glace.

DÉCISION :

La présence de ce joueur sur la glace doit être déclarée comme non réglementaire. 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.

RAISONNEMENT :

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'a pas quitté la glace et qu'il n'y est pas retourné avant d'annuler le but.

SITUATION 2 Règle 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 (Les jambières de gardiens de but sont obligatoires pour la division des M13 et les divisions supérieures.) comme spécifié dans les règles de jeu – le casque, la protection faciale appropriée et le bâton. Règles 3.3 (c), 3.5 et 3.6.

Remarque : Dès qu'un joueur se voit attribuer tous les privilèges d'un gardien de but, il ne peut revenir à sa position de joueur pendant le match. Il doit rester gardien de but même si le gardien de but habituel de l'équipe revient dans le match.

SITUATION 3 Règle 2.6 (g)

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

SITUATION 4 Règle 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 reprise 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 5

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 :

Accorder un tir de punition.

SITUATION 6

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 — ÉQUIPEMENT

REMARQUE : Le **texte en gras** indique des ajouts et des modifications aux Règles de jeu de Hockey Canada.

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 fait immédiatement à la demande du capitaine ou d'un capitaine adjoint d'une équipe.
Aucun mesurage de quelque pièce d'équipement que ce soit n'est 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 voit imposer une punition mineure de banc.
3. Un seul mesurage de tout genre est permis au cours d'un même arrêt du jeu.
4. Tout équipement non réglementaire doit être retiré, corrigé ou ajusté sans délai inutile.
5. Lorsque le mesurage d'un bâton est demandé par un capitaine ou capitaine adjoint, celui-ci doit désigner à l'arbitre la partie précise du bâton devant être mesurée.
6. Aucun but n'est refusé en raison de tout mesurage survenant après qu'un but est marqué.

SITUATION 1

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

Règle 3.1 Ajustement à l'équipement

- (a) Une punition mineure est 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 doit quitter la glace et le jeu se continue 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 doit se retirer du jeu et le gardien de but substitut doit 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 doit demeurer dans le match jusqu'à ce que le jeu reprenne. Pour une infraction à cette règle, une punition mineure pour avoir retardé le match est 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), remarque 1.)

- (d) **Au hockey junior et senior, une punition mineure est imposée à tout joueur portant un chandail sans attache qui participe à une bataille. De plus, si son**

chandail remonte au-delà de la hauteur des omoplates ou que le joueur est capable de retirer les bras de ses manches, même si l'attache de son chandail est toujours fixée, la punition est imposée si le joueur continue de participer à la bataille dans ces conditions.

Si le joueur retire un bras de sa manche alors que l'attache de son chandail est toujours fixée, mais cesse immédiatement de se battre, aucune punition n'est imposée. S'il est évident que l'attache du chandail se brise ou se déchire pendant la bataille, entraînant le soulèvement du chandail jusqu'aux épaules du joueur et que le joueur cesse immédiatement de se battre, aucune punition n'est imposée.

SITUATION 1 Règle 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 doit 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, on doit lui apporter la serviette si l'arbitre le permet.

SITUATION 2 Règle 3.1 (c)

QUESTION :

Un soigneur ou préposé à la sécurité 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 ou préposé à la sécurité doit d'abord obtenir l'autorisation de l'arbitre avant de quitter le banc et se rendre sur la glace.

SITUATION 3 Règle 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 Règle 3.1 (c)

QUESTION :

Lors d'un arrêt du 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 Règle 3.1 (c)

Remarque : Une punition à retardement est signalée contre l'équipe A. Le gardien de but de l'équipe B se dirige vers son banc des joueurs.

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 le remplacer par un gardien de but substitut.

3) Un gardien de but se rend à son banc des joueurs pendant une punition à retardement et revient vers son but après l'arrêt du jeu. À mi-chemin vers le but, le gardien de but réalise que son bâton est brisé ou qu'une pièce d'équipement doit être réparée ou ajustée. Le gardien de but peut-il retourner au banc des joueurs s'il n'avait pas encore atteint son enceinte?

RÉPONSE :

Non. Dès qu'il entreprend de retourner à son filet, le gardien de but doit s'y rendre et la règle 3.1 (c) s'applique.

SITUATION 6 Règle 3.1 (c)

Une équipe demande que les jambières du gardien de but adverse soient mesurées par l'arbitre. Ce dernier mesure les jambières dans son enceinte, constate qu'elles ne sont pas réglementaires et impose une punition mineure en vertu de la règle 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 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 Règles 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 puni a toutefois le droit de continuer de participer.

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 cadre du but. Si le gardien de but (ou tout autre joueur) lance délibérément la bouteille sur la glace, la ou les punitions prescrites par les règles sont alors imposées.

Règle 3.2 Bâtons brisés

- (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 est imposée pour une infraction à cette règle.

Remarque : Lorsqu'un joueur laisse tomber la ou les portions brisées d'un bâton en la ou les dirigeant vers la bande (mais non par-dessus la bande), de façon à ne pas causer d'obstruction au jeu ou aux adversaires, aucune punition n'est 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 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 est imposée pour une infraction à cette règle.

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, n'est pas puni. La personne ayant lancé le bâton est punie, comme prévu par les règles 7.3 (c) et (d) – Obstruction.

- (c) Un gardien de but qui brise ou perd son bâton peut utiliser un bâton de joueur qui lui est remis par un joueur, jusqu'au prochain arrêt du jeu. Dans cette situation, le bâton du joueur n'est 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. Un gardien de but recevant un bâton de façon non réglementaire se voit imposer une punition mineure.
- (e) Un gardien de but ne peut se rendre à son banc des joueurs durant un arrêt du jeu pour y remplacer son bâton, mais doit le recevoir d'un coéquipier. Pour une infraction à cette règle, une punition mineure pour avoir retardé le match est imposée au gardien de but

SITUATION 1 Règle 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 Règle 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 la règle 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 une punition mineure de banc à l'équipe fautive en vertu de la règle 7.3 (c) – Obstruction. Si le joueur sur la glace NE RAMASSE PAS le bâton, aucune punition ne lui est imposée. Toutefois, les punitions décrites ci-dessus pour avoir lancé un bâton sur la glace à partir du banc s'appliquent.

SITUATION 3 Règle 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 lancé le bâton sur la glace, il lui impose une punition mineure de banc et une punition d'extrême inconduite.

SITUATION 4

Lorsqu'un joueur, bâton en main, pousse 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 voit imposer une punition mineure pour obstruction en vertu de la règle 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 la règle 7.3 (e). Une punition de match peut être imposée en vertu de la règle 6.1 (a) si l'arbitre croit qu'il y a eu blessure délibérée ou tentative délibérée de blesser.

SITUATION 5 Règles 3.2 (b) et (d)

Si un joueur sur la glace pousse son bâton à un joueur ou à un gardien de but qui a perdu son bâton et fait ainsi obstruction au jeu ou aux joueurs adverses de quelque manière que ce soit, une punition mineure pour obstruction est imposée à ce joueur en vertu de la règle 7.3 (a) (1). Si un joueur sur la glace pousse 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 n'est imposée. (Cette règle est conforme aux directives pour un bâton botté à un coéquipier, comme précisé à la règle 9.8, situation 4.) Si le joueur ou le gardien de but qui a perdu son bâton ramasse le bâton poussé vers lui, ce joueur ou gardien de but n'écope pas d'une punition.

SITUATION 6 Règles 3.2 (a) et (b)

Le n° 6 de l'équipe A a perdu ou échappé son bâton. Le n° 10 de l'équipe A remet son bâton au n° 6. Après un certain temps et pendant que le jeu est en cours, le n° 6 rend le bâton au n° 10, qui n'a pas encore reçu un autre bâton. Ceci est tout à fait réglementaire. Après ce deuxième échange de bâtons, le n° 6 ramasse son bâton qui se trouve sur la glace.

DÉCISION :

Aucune punition n'est imposée au n° 6.

RAISONNEMENT :

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 Règles 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 Règle 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 la règle 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 Règle 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 la règle 3.3 (a), situation 2.

SITUATION 10 Règle 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 pour obstruction est imposée au joueur. 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 voit 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. Le joueur qui fait glisser le bâton ou le lance au gardien de but se voit imposer une punition mineure en vertu de la règle 9.8 (c) – Lancer un bâton. Un tir de punition peut toutefois être accordé en vertu de la règle 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 est imposée pour avoir reçu un bâton de façon 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 lui est imposée pour s'être servi d'un bâton non réglementaire en vertu de la règle 3.3 (i) – Bâtons.

Règle 3.3 Bâtons

Le but de ce règlement est de ne permettre que l'usage des bâtons habituels. 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 dépasse 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'a 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 dépasse pas 1,4 m (55 po) du talon au bout du manche. La lame du bâton de gardien de but n'excède pas 8,89 cm (3 1/2 po) et n'est pas moins de 7,62 cm (3 po) de large en aucun point sauf au talon, où elle n'excède pas 11,43 cm (4 1/2 po) de large; la longueur de la lame du bâton n'excède 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'excède pas 66,04 cm (26 po) de long à partir du talon et n'est pas plus de 8,89 cm (3 1/2 po) ni moins de 7,62 cm (3 po) de large.
- (d) Une punition mineure est imposée à tout joueur, incluant un gardien de but, qui utilise un bâton non conforme aux dimensions stipulées dans cette règle.
- (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 transporter qu'un seul bâton pendant qu'il participe au jeu.
- (f) Une punition mineure et une punition d'inconduite sont imposées à tout joueur 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 apporte le bâton en cause à l'enceinte de l'arbitre au banc des punitions, où il procède 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.
- (i) **Une punition mineure pour joueur inadmissible est imposée à tout joueur qui participe au jeu alors qu'il transporte plus d'un bâton.**

SITUATION 1 Règle 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 peut 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 peut 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 en vigueur liée au mesurage de la courbure de la lame d'un bâton (se reporter aussi à la règle 3.7, situation 1).

SITUATION 2 Règle 3.3 (a)

Tout joueur qui apporte un bâton au gardien de but, en plus de transporter son propre bâton, et participe au jeu en jouant la rondelle ou en faisant obstruction à un adversaire, se voit imposer une punition mineure pour joueur inadmissible. Se reporter aussi à la règle 3.2 (d), situations 9, 10 et 11.

SITUATION 3 Règle 3.3 (i)

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 est imposée, que le joueur participe ou non au jeu. La punition est imposée au joueur pour avoir transporté deux bâtons.

SITUATION 4 Règle 3.3 (d)

Un gardien de but perd son bâton et un coéquipier lui remet le sien. Dans l'intervalle, le coéquipier ramasse le bâton du gardien de but et participe au jeu avec ce bâton.

DÉCISION :

Imposer une punition mineure au joueur pour un bâton non réglementaire. Aucune punition n'est imposée au gardien de but, conformément à la règle 3.2 (c).

SITUATION 5 Règle 3.3 (h)

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

SITUATION 6 Règle 3.3 (a)

Veillez 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 de but.

Règle 3.4 Patins

- (a) Les patins de hockey sont 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 patins de figures 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.

Règle 3.5 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 interdits.

Remarque 1 : Le rembourrage protecteur attaché à l'arrière, ou formant partie du gant bloqueur du gardien de but ne mesure 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 quel point sur la longueur rend le gant bloqueur non réglementaire.

Remarque 2 : La base de la mitaine du gardien de but est 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 matériau 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 doit 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'excèdent 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 peuvent être modifiées de quelque manière que ce soit. La longueur minimale de la bottine de la jambe ne peut être moins de 17,78 cm (7 po). La bottine est la partie inférieure de la jambe qui repose sur le dessus du patin. La gorge de la bottine de la jambe du gardien de but doit être d'apparence plate ou concave.

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

- (c) Une punition mineure est imposée à un gardien de but utilisant ou portant une pièce d'équipement non réglementaire.
- (d) Aux fins d'identification, un gardien de but doit enlever son protecteur facial à la demande de l'arbitre. Un gardien de but refusant d'accéder à cette demande se voit 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 est réputé être non réglementaire.

SITUATION 1 Règles 3.5 (b) et (c)

Si, au cours du match, 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 peut 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;*
2. *Attacher avec du ruban ou autre les jambières de sorte qu'elles soient conformes au règlement. Le gardien de but se voit 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 voit imposer une punition d'inconduite grossière.*

SITUATION 3 Règle 3.5 (a)

Remarque 1 : Gant bloqueur du gardien de but

Remarque 2 : Mitaine du gardien de but

Le mesurage du gant bloqueur ou de la mitaine du gardien de but est 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 du jeu.

Le gant bloqueur est mesuré lorsqu'il est retiré et le mesurage tient compte de la distance de la courbure. Le mesurage se fait 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 tient pas compte de la profondeur du tissage ou de la pochette; il se fait 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 de gardien de but.

Règle 3.6 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 est imposée à tout joueur contrevenant à nouveau à cette règle.
- (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 sans avoir été modifié de quelque façon que ce soit. Toute modification d'un casque ou d'un protecteur facial certifiés CSA annule automatiquement la certification.

La mentonnière du casque est attachée solidement sous le menton. Les courroies du protecteur facial, lorsque celui-ci comporte de telles courroies, sont également attachées solidement au casque.

Pour toute infraction à cette règle durant les échauffements d'avant match, l'arbitre rédige 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 les lignes directrices suivantes :

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 enlèvent 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 inscrits auprès d'équipes de niveau senior (recommandé, mais non obligatoire pour le hockey masculin récréatif adulte) et junior est obligatoire. Dans

toutes les divisions du hockey féminin, le port d'un protecteur facial certifié CSA est obligatoire.

Remarque 3 : Les gardiens de but de toutes les divisions doivent porter un casque certifié CSA, auquel un protecteur facial certifié CSA doit être solidement attaché sans avoir été modifié de quelque façon que ce soit.

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 cette règle entraîne immédiatement un avertissement à l'équipe fautive. La deuxième offense et toute offense subséquente par la même équipe entraîne une punition mineure à l'équipe fautive.

CATÉGORIE	DESCRIPTION	TYPE	COULEUR DE L'AUTOCOLLANT CSA
Protecteur facial complet	Destiné à être utilisé par une personne de tout âge, sauf un gardien de but	B1 ou 1	Blanc
	Destiné à être utilisé par une personne de 10 ans ou moins, sauf un gardien de but	B2 ou 2	Orange
	Protecteur pour la tête et le visage destiné à être utilisé par un gardien de but de tout âge	D1 ou 3	Bleu
Protecteur oculaire (visière)	Protecteur facial partiel (p. ex. une visière) qui ne protège que les yeux et qui est destiné à être utilisé par une personne de 18 ans ou plus	C ou 4	Jaune

- (c) Si un joueur perd son casque pendant que le jeu est en cours, il doit replacer le casque (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, le jeu est immédiatement arrêté et le joueur se voit imposer une punition mineure. La punition est imposée pour avoir participé au jeu sans l'équipement protecteur approprié et l'infraction est inscrite sur la feuille de match officielle comme joueur inadmissible.

Lorsqu'un gardien de but perd son casque ou son protecteur facial, son bloqueur ou sa mitaine, le jeu doit être immédiatement arrêté, sauf si une occasion de marquer est imminente. Si le gardien de but pose délibérément un tel geste, il écope d'une punition mineure pour avoir retardé le match. Si le geste délibéré de retirer son casque ou son protecteur facial (posé par un joueur ou un gardien de but), son bloqueur ou sa mitaine, survient pendant qu'un adversaire est en échappée en zone neutre ou en zone offensive, ou pendant les deux dernières minutes de jeu de temps réglementaire, ou en tout temps en prolongation, un tir de punition est accordé à l'équipe non fautive. Si un joueur enlève délibérément son casque ou détache sa mentonnière avant ou pendant une bataille, il écope d'une punition d'inconduite grossière.

Si un joueur retire délibérément son casque ou détache délibérément sa mentonnière pour se battre et que le joueur adverse ne le fait pas, le premier se voit imposer une punition mineure supplémentaire de deux minutes en plus de la punition d'inconduite grossière. Si un joueur retire le casque ou détache la mentonnière de son adversaire avant ou pendant une bataille, une punition d'inconduite grossière lui est imposée.

- (d) Lorsqu'un joueur porte un casque ou un protecteur facial de façon incorrecte pendant le jeu, l'équipe reçoit un avertissement et toute infraction subséquente par la même équipe entraîne 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 pourrait ne pas être certifié CSA, ou qu'un protège-cou pourrait ne pas être certifié par le BNQ, ou encore si l'arbitre observe lui-même qu'une telle infraction est possible, et qu'en effet la pièce d'équipement en question s'avère non certifiée, l'arbitre impose une punition mineure au joueur fautif et en même temps ordonne 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 : Les Règles de jeu contiennent la marche à suivre détaillée dans le cas d'un joueur devant purger une punition pour un casque ou un protecteur facial non certifié.

- (f) Le port d'un protège-cou certifié par le BNQ est obligatoire pour les joueurs inscrits au hockey mineur et les joueuses inscrites au hockey 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 reçoit un avertissement et toute infraction subséquente par la même équipe entraîne l'imposition d'une punition d'inconduite. Les arbitres sont priés de transmettre cet avertissement directement à l'entraîneur.
- (g) Pour les divisions 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 correctement un protecteur buccal en tout temps pendant qu'il est sur la glace pendant un match voit son équipe recevoir un avertissement. Tout joueur de cette équipe qui commet subséquemment cette infraction se voit imposer 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 voit imposer une punition d'inconduite en vertu de la règle 9.2 (e).
2. Si un joueur détache sa propre mentonnière pour quelque raison que ce soit, y compris pour provoquer un adversaire à se battre, et que ce joueur perd son casque durant la bataille, ce joueur se voit imposer une punition d'inconduite grossière. Aucune punition d'inconduite n'est nécessaire dans ce cas.
3. Si aucun des deux joueurs n'enlève son casque ou ne détache les courroies de sa mentonnière avant la bataille, mais que les casques tombent durant la bataille, une de ces trois situations est possible :
 - a) Si l'arbitre détermine qu'un ou les casques sont tombés accidentellement durant la bataille, aucune punition n'est imposée en vertu de la règle 3.6 (c).

- b) Si le joueur agrippe le casque ou le protecteur facial d'un adversaire et l'utilise pour prendre avantage, pour lui infliger une correction ou une blessure, l'arbitre impose une punition de match en vertu de la règle 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 doit imposer une punition d'inconduite grossière à chaque joueur en vertu de la règle 4.7 (b) - Tourner le match en dérision, en plus de toute autre punition devant être imposée.

SITUATION 1 Règle 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 :

1. *Remplacer son casque, son protecteur facial, son protège-cou ou sa mentonnière et bien l'attacher avant de participer au jeu;*
2. *Se rendre au banc des joueurs et être remplacé conformément aux règles. Si le joueur participe au jeu sans son casque, son protecteur facial ou sans que sa mentonnière soit bien attachée, le jeu est arrêté immédiatement, peu importe quelle équipe est en possession de la rondelle, et le joueur fautif se voit imposer une punition mineure pour joueur inadmissible.*

Remarque : Il ne s'agit pas d'une punition à retardement.

SITUATION 2 Règle 3.6 (b)

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

RAISONNEMENT :

Il peut ne pas être évident pour le joueur qu'une courroie de côté est défaite, 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 Règle 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 peuvent 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 : Le port approprié d'une visière : La visière doit descendre suffisamment bas pour couvrir les yeux et la partie inférieure du nez, et ce, de face et de côté.

SITUATION 4 Règle 3.6 (c)

Un joueur perd son casque 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 la règle 2.6 (g) – Joueurs blessés, en vertu de laquelle le jeu peut se poursuivre. Le

joueur blessé est toutefois tenu de quitter la glace et ne peut y revenir avant la reprise du jeu. Si le joueur était en échappée en zone neutre ou en zone offensive, l'arbitre suit la même procédure et accorde un tir de punition au joueur privé d'une occasion de marquer.

Remarque : Cette interprétation s'applique également aux protecteurs faciaux.

SITUATION 5 Règle 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 lorsqu'il tente de le mettre en échec. L'arbitre doit laisser le jeu se poursuivre et surveiller le joueur à la défensive. Si le joueur sans casque remet son casque (solidement attaché) ou se rend à son banc, l'arbitre doit laisser le jeu se poursuivre. Si le joueur sans casque se lève et poursuit le joueur en échappée, l'arbitre doit immédiatement arrêter le jeu et accorder un tir de punition, conformément à la règle 7.4 (d) – Faire trébucher. Si le gardien de but a été retiré afin d'avoir un attaquant supplémentaire, l'arbitre doit accorder un but, conformément à la règle 4.10 (a) (3) – Buts accordés. Dans les deux cas, l'infraction est considérée comme une entrave par-derrière.

Remarque : Cette interprétation s'applique également aux protecteurs faciaux.

SITUATION 6 Règles 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 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.

SITUATION 7

Un gardien de but enlève intentionnellement son casque, son protecteur facial, son protège-cou, son gant bloqueur ou sa mitaine durant un tir de punition.

DÉCISION : Accorder le but.

SITUATION 8 Règle 3.6 (a)

En ce qui a trait aux 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 soit telle que le joueur peut en profiter pour tenir un adversaire avec ses mains nues.

SITUATION 9 Règle 3.6 (e)

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

SITUATION 10 Règle 3.6 (e), remarque 2

Lorsqu'une punition mineure est imposée à un joueur pour avoir porté un casque, un protecteur facial ou un protège-cou non certifié, ce joueur ne peut se rendre au banc des punitions avant d'avoir obtenu un casque, un protecteur facial ou un protège-cou certifié, selon le cas. 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 puni au banc des punitions. Si le joueur puni réussit à obtenir un casque, un protecteur facial ou un protège-

cou certifié sans retarder le match d'aucune façon, il peut purger sa punition. Sinon, un autre joueur doit le remplacer au banc des punitions. Une procédure semblable à celle expliquée aux règles 2.6 (e) et (f) – Joueurs blessés – est alors en vigueur. Si le joueur pénalisé obtient un casque, un protecteur facial ou un protège-cou certifié avant l'expiration de sa punition, il doit remplacer son substitut 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 voit imposer une punition mineure additionnelle pour joueur inadmissible.

SITUATION 11 Règle 3.6 (e)

Lorsqu'un joueur est tenu de porter un casque, 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 Règle 3.6 (e)

Si un joueur, après s'être vu imposer une punition mineure pour avoir porté un casque, 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 Règles 3.6 (e) et 3.6 (e), remarque 1

Avant le début d'un match, l'arbitre peut, à n'importe quel moment, signaler à une équipe le port ou l'utilisation d'une pièce d'équipement non réglementaire et exiger que l'équipe corrige la situation 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 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 Règle 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 complet 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 n'est 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 voit imposer une punition d'inconduite grossière. La situation doit être corrigée 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 complet certifié CSA et un protège-cou certifié 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 Règle 3.6 (b), remarque 4

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

SITUATION 16 Règle 3.6 (b), remarque 4

Lorsque la patinoire est munie d'un banc des punitions protégé par des baies vitrées, il est acceptable que les joueurs enlèvent leur casque ou protecteur facial.

SITUATION 17

L'Association canadienne de normalisation (CSA) a établi des normes précises pour les casques et les protecteurs faciaux au hockey 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 des normes précises pour les protège-cous au Canada. Tous les protège-cous utilisés au hockey mineur et féminin au sein de Hockey Canada doivent afficher 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 autocollants, se reporte aux directives du fabricant du casque et à celles du fabricant des autocollants afin de s'assurer que le type d'adhésif utilisé ne nuit 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 d'autocollants sur les casques et de son impact sur la certification CSA.

SITUATION 20 Règles 3.6 (b) et (f)

Un but est compté 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 (ou un protège-cou au hockey mineur ou féminin) ou que la mentonnière est détachée.

DÉCISION :

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

SITUATION 21 Règles 3.6 (b) et (f)

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

SITUATION 22 Règle 3.6 (f)

Au hockey mineur ou féminin, les gardiens de but qui portent un ajout au masque ou au casque conçu pour protéger le cou doivent quand même porter un protège-cou certifié par le BNQ.

SITUATION 23 Règle 3.6 (g)

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

SITUATION 24

Les gardiens de but de toutes les divisions doivent porter un casque certifié CSA, auquel un protecteur facial certifié CSA doit être solidement attaché sans avoir été modifié de quelque façon que ce soit. 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 ou casque du genre n'est pas sécuritaire, il peut exiger que le gardien de but le change.

Règle 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 est réputé être de l'équipement dangereux.
- (d) L'usage d'un supplément d'oxygène est interdit.
- (e) Toute infraction à cette règle entraîne un avertissement à l'équipe. Toute infraction subséquente de la part d'un joueur de cette même équipe entraîne une punition mineure au joueur fautif.

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

SITUATION 1 Règles 3.7 (a) et (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 est considéré comme étant dangereux bien que ce joueur ne se serve 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 Règle 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 la règle 3.7 (e). L'interprétation est identique si le joueur fautif a obtenu une aide sur le but. Se reporter à la règle 3.4 (c).

SITUATION 3 Règle 3.7 (e)

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

Règle 3.8 Rondelle

La rondelle est faite de caoutchouc vulcanisé ou autre matériau approuvé. Elle a une épaisseur de 2,54 cm (1 po), un diamètre de 7,62 cm (3 po), ne pèse pas moins de 156 g (5 1/2 on) ni plus de 170 g (6 on) et est noire. Pour tous les matchs régis par Hockey Canada, il est recommandé d'utiliser la rondelle officielle de HOCKEY CANADA, sauf pour les divisions des M9 et inférieures, où la rondelle a une épaisseur de 2,54 cm (1 po), un diamètre de 7,62 cm (3 po), ne pèse pas moins de 113,4 g (4 on) et est clairement identifiée.

SECTION 4 – SORTES DE PUNITIONS

REMARQUE : Le **texte en gras** indique des ajouts et des modifications aux Règles de jeu de Hockey Canada.

Veuillez vous reporter au tableau des choix de punitions présenté à l'annexe D, à la page 166, pour un résumé de cette section.

Règle 4.1 Punitions

- (a) Les punitions sont 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
 6. Punitions d'extrême inconduite
 7. Punitions d'inconduite grossière
 8. Punitions de match
 9. Tir 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 voit automatiquement son nom placé sur la feuille de match officielle et compté comme l'un des joueurs admissibles, conformément aux règles 2.2 (a) et (b) – Joueurs en uniforme.

Remarque 1 : Le maximum de 5 joueurs par équipe pouvant écoper de punitions d'extrême inconduite [conformément à la règle 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 entraîne l'imposition de punitions, comme cela est prescrit par les règles de jeu.

- (c) Lorsque les règles de jeu spécifient que le responsable de l'équipe ou l'entraîneur doit désigner un joueur pour purger une punition et que le responsable ou l'entraîneur refuse de le faire, l'arbitre désigne 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 punis prennent 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 prennent 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 est purgée en premier. Le même principe est appliqué lorsqu'un joueur se voit imposer une punition mineure et une punition de match en même temps. La punition en temps de cinq minutes relative à la punition de match doit être purgée en premier. Se reporter à la règle 4.12 (e).

SITUATION 1 Règle 4.1 (c)

Dans tous les cas où l'entraîneur ou le responsable 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 Règle 4.1 (b)

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

QUESTION :

Les joueurs punis dans ce cas peuvent-ils être inscrits sur la feuille de match officielle et compter parmi le nombre maximal de 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 puni pendant l'échauffement d'avant-match doit être inscrit sur la feuille de match officielle et compté parmi les joueurs qu'une équipe a le droit d'avoir en uniforme.

SITUATION 3 Règle 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 sont imposées. Lorsqu'une infraction aux règles se produit après que les joueurs et les officiels d'équipe sont retournés à leurs vestiaires après un match et que l'arbitre, un juge de lignes ou l'officiel remplaçant désigné voit l'infraction se produire, un rapport est 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 puisque 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 doit communiquer l'information au président, immédiatement après le match. 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.

Règle 4.2 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.

Remarque : Si un joueur se voit imposer une punition mineure ou majeure en temps et que les officiels sur glace négligent de placer le joueur puni (ou son remplaçant) au banc des punitions pour purger la punition, les officiels doivent demander à l'équipe de placer le ou les bons joueurs au banc des punitions au prochain arrêt de jeu. S'il n'y a pas d'arrêt de jeu avant l'expiration de la punition, les officiels doivent arrêter le jeu dès que l'équipe en désavantage numérique prend possession et contrôle la rondelle afin que l'équipe joue avec une formation complète.

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

Si un joueur se voit imposer une punition mineure double, la première de ses punitions se termine.

- (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 sont effectuées pour ces punitions et de telles punitions ne sont pas prises en considération dans l'application de la règle des punitions à retardement. Tout écart dans le temps des punitions ou dans le temps total des punitions est 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 doivent 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 a préséance sur la règle des punitions mineures coïncidentes.

- (e) Une punition d'expulsion du match est infligée à tout joueur accumulant au moins trois punitions pour des infractions commises avec le bâton ou pour contact à la tête pendant le même match. Pour l'application de cette règle, seules les infractions pour bâton élevé, double-échec, coup de bâton, darder et donner un six-pouces sont réputées être des infractions commises avec le bâton. Les joueurs punis en vertu de cette règle doivent se retirer à leur vestiaire pour le reste du match.

SITUATION 1 Règle 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 ou une punition mineure de banc?

MESURE :

Si l'arbitre répond OUI aux deux questions précédentes, alors la punition mineure pour laquelle il reste le moins de temps à purger prend fin. La seule exception est si le but est marqué lors d'un tir de punition; dans ce cas, aucun joueur ne revient au jeu.

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

SITUATION 2 Règle 4.2 (d)

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

Pour annuler des punitions, la procédure suivante doit être utilisée 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 priver une 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 illustrent la procédure susmentionnée. Toutes les punitions ont été imposées pendant le même arrêt du jeu.

- i) A6 – 2 B11 – 2
Substitution immédiate – Formation complète

- ii) A6 – 2 B11 – 2
A7 – 2 B14 – 2
Substitution immédiate – Formation complète

- iii) A6 – 2 B11 – 2 + 2
A7 – 2
Substitution immédiate – Formation complète

- iv) A6 – 2 B11 – 2
A7 – 2
L'équipe A joue à court d'un joueur. A7 purge la punition en 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 joue à court d'un joueur pendant 2 minutes. B11 doit purger la punition en temps pour éviter qu'un autre joueur soit retiré de la glace.

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

- vii) A6 – 2 B11 – 2 + 2
 B14 – 2
L'équipe B joue à court d'un joueur pendant 4 minutes. B11 purge les punitions en temps afin que l'équipe B ne soit à court que d'un joueur.

SITUATION 3 Règles 4.2 (b) et (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 les équipes en désavantage numérique.

SITUATION 4 Règle 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 Règle 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 Règle 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 du but marqué?

RÉPONSE :

Oui. A8 retourne sur la glace.

SITUATION 7 Règle 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 Règle 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 prend fin. Personne ne revient au jeu. L'ordre d'imposition des punitions est le facteur critique.

SITUATION 9 Règle 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 Règle 4.2 (b)

A8 – 2 + 2 5:00

A9 – 2 4:30

B marque un but à 2:50

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

SITUATION 11 Règle 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 revient au jeu. L'équipe A joue en désavantage numérique et purge une punition mineure.

SITUATION 12 Règle 4.2 (d)

A8 – 2 B15 – 2 3:00

A9 – 2 3:00

Les trois punitions ont été imposées et l'équipe A doit jouer en désavantage numérique d'un joueur en raison de la punition mineure supplémentaire imposée à A9. Juste avant la reprise du jeu, une punition mineure est 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 une formation complète?

RÉPONSE :

Oui. Substitution immédiate pour tous les joueurs.

SITUATION 13 Règle 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 purge la punition en temps de 5 minutes imposée à A8.

SITUATION 14 Règle 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 en temps qui est purgée par l'équipe A est la punition majeure imposée à A9.

SITUATION 15 Règle 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 en temps de 2 minutes imposée à B14. Ce joueur revient sur la glace lorsque le but est marqué à 4:30. B14 commence alors à purger sa punition coïncidente et revient au jeu au premier arrêt de jeu survenant après 2:30.

SITUATION 16 Règle 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 les punitions de 5 min et de 2 min imposées à B16.

SITUATION 17 Règle 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 Règle 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, il est acceptable d'envoyer les joueurs à leurs vestiaires respectifs afin d'éviter toute confrontation à la fin de la période. L'arbitre prend cette 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'est pas tenue d'envoyer un substitut au banc des punitions pour A7.

SITUATION 20

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

QUESTION :

Les punitions mineures de A3 et B8 sont-elles considérées comme coïncidentes ou le jeu doit-il se poursuivre à 4 contre 4 tout en affichant les punitions de 2 minutes de chaque équipe au tableau indicateur?

RÉPONSE :

Les punitions doivent être imposées lors du même arrêt de jeu afin d'être considérées comme coïncidentes. Donc, les équipes doivent jouer à 4 contre 4 pour 2 minutes (et les punitions doivent être affichées au tableau indicateur).

SITUATION 21 Règle 4.2

Entre la deuxième et la troisième période, la surfaceuse a nettoyé la glace. Lorsque les équipes reviennent sur la glace, tous les joueurs d'une équipe patinent dans leur zone défensive.

L'arbitre impose une punition mineure de banc conformément à la règle 10.15 (d).

L'entraîneur-chef n'est pas d'accord avec la punition et il ne cesse d'interpeller l'arbitre; l'entraîneur a déjà reçu un avertissement pour un tel comportement en première période.

L'arbitre n'a d'autre choix que d'imposer une punition mineure de banc en vertu de la règle 9.2 (a) ce qui fait en sorte que deux punitions mineures de banc sont imposées à l'équipe fautive.

QUESTION :

Est-ce que l'équipe fautive joue à 5 contre 3 pendant deux minutes? OU

Est-ce que l'équipe fautive joue à 5 contre 4 pendant quatre minutes?

RÉPONSE :

L'équipe fautive joue à 5 contre 3 pendant deux minutes.

Règle 4.3 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 doit purger la punition. Cependant, si le joueur n'est pas identifié, le responsable ou l'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désigne un des joueurs qui était 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 est 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 trouve sur la glace doit purger cette deuxième punition mineure de banc.

Règle 4.4 Punitions majeures

- (a) Tout joueur, gardien de but ou officiel d'équipe se voyant imposer une punition majeure se voit imposer une punition d'extrême inconduite, doit se rendre à son vestiaire pour le reste du match et fait l'objet d'un rapport au président qui décide des mesures à prendre. Le responsable ou l'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine sur la glace, désigne un joueur 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 à des joueurs de chaque équipe lors d'un même arrêt du jeu, des substitutions immédiates ont lieu pour ces punitions et de telles punitions n'entrent pas en ligne de compte dans l'application de la règle des punitions à retardement. Lorsque la règle des punitions majeures ou de match coïncidentes est appliquée et qu'il existe une différence dans le temps total des punitions, les punitions causant cette différence sont purgées en premier de la façon normale et sont prises en considération pour l'application des règles 4.2 (b) – Punitions mineures, et 4.12 – Punitions à retardement. Toute différence de temps ou différence dans le total des punitions en temps doit être purgée par un ou des joueurs sur la glace au moment de l'infraction.

SITUATION 1 Règle 4.4 (b)

Lorsque des punitions majeures et de match s'annulent, la procédure suivante est utilisée 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 priver une équipe d'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 illustrent la procédure susmentionnée. Toutes les punitions ont été imposées pendant le même arrêt du jeu.

- i) $A6 - PUNITION DE MATCH (5)$ $B12 - 5 + E. I.$

Substitution immédiate – Formation complète

- ii) $A6 - 5 + E.I. + 5 + E.I.$ $B12 - 5 + E.I.$

B11-5 + E. l.

Substitution immédiate – Formation complète

- iii) $A6 - 5 + E. I.$ $B12 - 5 + E. I.$

A7 - 5 + E. I.

L'équipe A reprend le jeu à court d'un joueur. Un joueur qui était sur la glace doit purger la punition en temps d'A7. La punition à A6 est annulée en vertu de l'ordre dans lequel les punitions ont été imposées.

- iv) $A6 - 5 + E. l. + 5 + E. l.$ $B12 - 5 + E. l.$

L'équipe A joue à court d'un joueur pendant cinq minutes. L'équipe A doit retirer un joueur qui était sur la glace pour purger la punition en temps.

- v) $A6 - 5 + E.l. + 2$ $B7 - 5 + E.l. + 2$

Substitution immédiate – Formation complète

- vi)
- $A6 - 5 + E. I. + 2$
- $B7 - 2$

B8 - 5 + E. I.

Substitution immédiate – Formation complète

- vii) $A6 - 5 + E. I. + 2$ $B8 - 2 + 2$

$$A7 - 5 + E. I. + 2$$

Substitution immédiate – Formation complète

SITUATION 2 Règle 4.4 (b)

A3 - 2

B7 - 2

A4 - 2

B8 - 5 + E. I.

A6 - 5 + E. I.

L'équipe A joue à court d'un joueur pendant deux minutes. A4 purge la punition en temps en vertu de l'ordre dans lequel les punitions ont été imposées.

SITUATION 3 Règle 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 – Formation complète

SITUATION 4 Règle 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 procédure que lorsqu'un joueur doit purger une punition d'inconduite, d'extrême inconduite, d'inconduite grossière ou une expulsion du match. Le seul moment où un substitut est requis au banc des punitions est lorsqu'un joueur doit purger une punition en temps pendant que son équipe est en désavantage numérique.

SITUATION 5 Règle 4.4 (b)

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

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 doit envoyer un joueur qui était sur la glace au banc des punitions pour purger la punition en temps imposée à A9. La punition en temps commence à 8:40. En raison du but marqué par l'équipe B à 8:25, la punition en temps qui était purgée prend fin.

SITUATION 6 Règle 4.4 (b)

A6 – 5 + E. I. + 2 B11 – 5 + E. I.
A7 – 5 + E. I.

L'équipe A joue à court d'un joueur pendant sept minutes. La punition à A7 s'annule avec la punition à B11 de sorte que l'équipe A n'est à court que d'un joueur.

SITUATION 7 Règle 4.4 (b)

A6 – 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 reprennent chacune le jeu à court d'un joueur. A6 purge la punition en temps de 4 minutes. L'équipe B doit retirer un joueur de la glace pour purger la punition en temps de 5 minutes imposée à B12.

SITUATION 8 Règle 4.4 (b)

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

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

SITUATION 9 Règle 4.4 (b)

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

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

SITUATION 10 Règle 4.4 (b)

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

L'équipe B joue 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 en temps. La punition imposée à B7 est annulée en raison de l'ordre selon lequel les punitions ont été imposées.

SITUATION 11 Règle 4.4 (b)

$A3 - 5 + E. I. + 2$	$B7 - 5 + E. I. + 2$
$A4 - 5 + E. I. + 2 + 2$	$B8 - 5 + E. I. + 5 + E. I.$

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

SITUATION 12 Règle 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 – punition majeure de 5 minutes plus une punition d'extrême inconduite automatique pour bâton élevé, plus une punition majeure de 5 minutes et une punition d'extrême inconduite automatique pour s'être battu. B12 – punition majeure de 5 minutes plus une punition d'extrême inconduite automatique pour s'être battu (En plus de toutes les autres punitions devant être imposées).

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 puni 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.

Règle 4.5 Punitions d'inconduite

- (a) Un joueur, autre qu'un gardien de but, qui se voit imposer une punition d'inconduite est expulsé de la glace pour une période de 10 minutes de temps de jeu réel. Un substitut pour le joueur puni est permis immédiatement. Un joueur purgeant une punition d'inconduite doit 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, l'équipe punie envoie immédiatement un substitut au banc des punitions pour purger la punition mineure. La punition d'inconduite commence lorsque la punition mineure prend fin.

- (b) Tout joueur se voyant imposer une deuxième punition d'inconduite au cours d'un même match se voit 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 écope d'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 initiale. 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 (à retardement), et 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 à retardement?

RÉPONSE :

Oui, pour (a) et (b).

Règle 4.6 Punitions d'expulsion du match et d'extrême inconduite

- (a) Un joueur écopant d'une expulsion du match selon la règle 6.5 (c) ou la règle 8.6 doit se retirer à son vestiaire pour le reste du match.
- (b) Tout joueur ou officiel d'équipe se voyant imposer une punition d'extrême inconduite doit se retirer à son vestiaire pour le reste du match et faire l'objet d'un rapport au président qui peut imposer d'autres mesures disciplinaires. Un substitut pour le joueur puni est permis immédiatement. Un total de 10 minutes est inscrit à la fiche du joueur se voyant imposer une punition d'extrême inconduite.
- (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 l'officiel d'équipe ne pénètre dans son vestiaire, est automatiquement suspendu pour au moins le match de la saison régulière ou des séries éliminatoires suivant, ou pour sept jours.

SITUATION 1 Règle 4.6 (a)

Il faut noter qu'une expulsion du match n'est pas l'équivalent d'une punition d'extrême inconduite. Un joueur de hockey mineur qui écope d'une expulsion du match dans les 10 dernières minutes de jeu en temps réglementaire n'est pas automatiquement suspendu pour le match de la saison régulière ou des séries éliminatoires suivant.

Règle 4.7 Punitions d'inconduite grossière

- (a) Tout joueur ou officiel d'équipe se voyant imposer une punition d'inconduite grossière doit se retirer à son vestiaire pour le reste du match et faire l'objet d'un rapport au président qui peut imposer d'autres mesures disciplinaires. Un substitut pour le joueur puni est permis immédiatement. Un total de dix 10 minutes est inscrit à la fiche du joueur se voyant imposer une punition d'extrême inconduite.

- (b) Tout joueur ou officiel d'équipe qui se voit imposer une punition d'inconduite grossière pendant les 10 dernières minutes du temps de jeu réglementaire, en tout temps en prolongation ou à la fin du match et avant que le joueur ou l'officiel d'équipe ne pénètre dans son vestiaire, est automatiquement suspendu pour au moins le match de la saison régulière ou des séries éliminatoires suivant, ou pour sept jours.

Règle 4.8 Punitiions de match

- (a) Tout joueur ou officiel d'équipe écopant d'une punition de match doit immédiatement se retirer à son vestiaire pour le reste du match et ne peut 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 doit placer un substitut au banc des punitions pour cinq minutes. Le joueur choisi pour purger cette punition de cinq minutes est l'un de ceux sur la glace au moment de l'infraction. Lorsque le joueur puni s'est vu imposer d'autres punitions, en plus de la punition de match, ces punitions doivent être purgées par le joueur purgeant la punition de cinq minutes. Cette section ne s'applique 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 n'écope pas automatiquement d'une punition d'extrême inconduite. Il est simplement retiré du match et, si une punition en temps est imposée, un substitut, qui était sur la glace, purge la punition en temps de 5 minutes.

Règle 4.9 Tirs de punition

- (a) Toute infraction aux règles de jeu qui exige un tir de punition se traduit par ce qui suit :
L'arbitre fait 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 il place la rondelle sur le point central de mise au jeu d'où le joueur ayant droit au tir doit, 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 est tirée, le jeu est réputé complété. Aucun but ne peut être marqué sur quelque retour que ce soit et dès que la rondelle franchit la ligne des buts, le tir est réputé complété.
- (b) Le gardien de but doit demeurer dans l'enceinte de son but jusqu'à ce que le joueur désigné touche la rondelle au centre de la glace et, dans le cas d'une infraction à cette règle, le joueur désigné ou choisi pour effectuer le tir a droit à une reprise.
Le gardien de but peut 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 filet, cas dans lesquels un but est accordé.
- (c) Un tir de punition peut être accordé lorsque surviennent les infractions suivantes :
 1. Règle 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 punie pour substitution illégale DÉLIBÉRÉE (avoir délibérément trop de joueurs sur la glace). Se reporter aussi à la règle 10.1 (e).

2. Règle 3.6 (c) – Équipement protecteur – Lorsqu'un gardien de but ou tout autre joueur à la défensive enlève délibérément son casque ou son protecteur facial pendant une échappée en zone neutre ou en zone offensive. Règle 3.6 (b), situation 6 – Lorsqu'un joueur à la défensive participe délibérément au jeu sans casque ou protecteur facial pendant une échappée en zone neutre ou en zone offensive. Règle 3.6 (c), situation 5 – Lorsqu'un gardien de but dans sa zone défensive enlève délibérément son casque ou son protecteur facial pendant les deux dernières minutes du temps de jeu réglementaire ou en tout temps en prolongation. Règle 3.6, situation 4. Se reporter aussi à la règle 10.1 (e).
3. Règle 7.3 (f) – Une punition mineure est 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 est 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.
4. Règle 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.
5. Règle 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.
6. Règle 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 au match de façon non réglementaire ou par un joueur ou officiel d'équipe au banc des joueurs ou au banc des punitions. Règle 9.5, situations 1, 2 et 3.
7. Règle 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.
8. Règle 10.1 (c) – Retarder le match – Lorsqu'un gardien de but ou tout autre joueur à la défensive, dans sa zone défensive, déplace délibérément 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 la règle 10.1 (e).
9. Règle 10.1 (d) – Retarder le match – Lorsqu'un gardien de but déplace délibérément le but de sa position pendant une échappée en zone neutre ou en zone offensive.
10. Règle 10.1 (e) – Retarder le match – Au cours des deux dernières minutes du temps de jeu réglementaire ou en tout temps en prolongation, lorsqu'une équipe est punie pour : a. Substitution non réglementaire délibérée [2.5 (f)]; b. Avoir enlevé délibérément un casque ou un protecteur facial [3.6 (c)]; c. Avoir délibérément déplacé le but de sa position [10.1 (c)]; d. Refuser de se mettre au jeu [10.14 (a)].

11. Règle 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 dans l'enceinte du but. Règle 10.3, situation 1.
12. Règle 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. Se reporter aussi à la règle 10.1 (e).
13. Règle 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 en avoir reçu l'ordre de l'arbitre, le match ou la série est suspendu. Les officiels d'équipe et les joueurs de l'équipe responsables de tout geste de ce genre peuvent être suspendus pour un an ou plus à compter de la date de l'infraction. L'arbitre doit soumettre un rapport complet de l'incident au président. Si le joueur ou l'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 sont 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) est accordé contre l'équipe fautive, comme cela est énoncé à la règle 10.1 (e) – Retarder le match.

Remarque 1 : L'arbitre doit désigner le joueur contre lequel l'infraction a été commise comme le joueur qui doit effectuer le tir de punition. Si, en raison d'une blessure, le joueur désigné par l'arbitre n'est pas en mesure de le faire, ou si le joueur n'est pas identifiable, le tir est alors effectué par un joueur qui était sur la glace au moment de l'infraction choisi par le capitaine de l'équipe non fautive.

Remarque 2 : Lorsqu'un tir de punition a été accordé en vertu de la règle 9.1 (c) – Manier la rondelle (dans l'enceinte du but), la règle 10.1 (e) – Retarder le jeu ou la règle 10.3 (c) – Tomber sur la rondelle (dans l'enceinte du but), le tir de punition peut être effectué par un joueur (qui était sur la glace au moment de l'infraction) sélectionné par le capitaine de l'équipe non fautive.

- (d) Si un joueur à qui un tir de punition est accordé commet lui-même une infraction relative au même jeu ou aux mêmes circonstances après l'attribution du tir de punition, il lui est 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 ou 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 a été retiré de la glace et remplacé par un joueur supplémentaire, le gardien de but peut revenir sur la glace avant que le tir soit effectué.
- (e) Au cours d'un tir de punition, les joueurs des deux équipes doivent 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 est

alors permise et l'arbitre impose 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 est imposée.

- (g) Si un but est marqué au cours d'un tir de punition, la rondelle est mise au jeu au point central de la façon habituelle. S'il n'y a pas de but, la rondelle est mise au jeu à l'un des points de mise au jeu dans la zone où le tir de punition a été tenté.
- (h) Lorsqu'un tir de punition se solde par un but, aucune autre punition n'est imposée au joueur fautif à moins que l'infraction pour laquelle le tir de punition a été accordé soit telle qu'elle exige une punition majeure ou de match. Dans un tel cas, la punition prescrite pour cette infraction est imposée. Si l'infraction pour laquelle le tir de punition a été accordé en est une qui, normalement, exige l'imposition d'une punition mineure, aucune autre punition mineure n'est imposée, quel que soit le résultat du tir de punition. **Si l'infraction pour laquelle le tir de punition a été accordé en est une qui, normalement, exige l'imposition d'une punition mineure double (p. ex. pour avoir dardé), le tir de punition remplace une punition mineure, mais la seconde punition mineure est 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'avère non réglementaire, l'équipe fautive se voit refuser le tir de punition, mais aucune autre punition n'est imposée. Par contre, si le mesurage prouve que le bâton est réglementaire, le tir de punition est effectué de façon normale et l'équipe demanderesse se voit imposer la punition prévue pour une 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 est accordé et effectué immédiatement de la façon normale, même si un retard peut être occasionné par un sifflet à retardement de l'arbitre afin de permettre au jeu de se compléter, lequel retard a pour résultat l'expiration du temps de n'importe quelle période. Le temps requis pour effectuer le tir de punition n'est pas inclus au temps réglementaire ou à la prolongation.
- (k) Remarque : Veuillez également vous référer aux règles suivantes :
 Règle 3.6 (c),
 Règle 7.3 (f),
 Règle 7.4 (d),
 Règle 9.1 (c),
 Règle 9.5 (e),
 Règle 9.8 (a),
 Règle 10.1 (d),
 Règle 10.1 (e),
 Règle 10.3 (c),
 Règle 10.14 (a),
 Règle 10.14 (e).

SITUATION 1

Lorsqu'un tir de punition est accordé pendant un match, on doit l'inscrire sur la feuille de match 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. *Le facteur déterminant est l'emplacement de la rondelle au moment de l'infraction. La rondelle doit être en zone neutre ou en zone offensive lorsque l'infraction est commise.*
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, la référence au joueur à l'attaque signifie le joueur qui 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 est quand même accordé au joueur qui a été victime de l'infraction.

SITUATION 2

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 comme cela est expliqué à la situation 3 de la règle 2.6 et à la situation 4 de la règle 4.9).*
2. *Un gardien de but substitut n'a pas droit à des tirs d'échauffement avant l'exécution du tir de punition – Règle 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, a le droit d'exécuter le tir pourvu que la punition qui doit lui être imposée ne soit pas une expulsion du match ou une punition d'extrême inconduite, d'inconduite grossière ou de match – Règle 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 est accordé – Règle 4.9 (f). Si un officiel 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 est accordé, dans tous les cas, même si le temps de jeu d'une période est expiré – Règle 4.9 (j).*

SITUATION 3

QUESTION :

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

RÉPONSE :

Puisque l'équipe ne compte aucun gardien de but, elle doit désigner un joueur. Ce joueur 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 mentionné dans les règles de jeu, soit le casque, le protecteur facial, des jambières de gardien de but pour les divisions de M14 et il peut utiliser un 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 4 Règle 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 doit désigner un autre joueur (sur la glace au moment de l'infraction) pour exécuter le tir de punition.

SITUATION 5 La règle 4.9 (a) stipule : « ... La rondelle doit être maintenue en mouvement vers la ligne des buts... »

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 rebrousser chemin 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 360 ° alors qu'il s'approche du but est 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 arrête immédiatement le tir. Lorsque la rondelle quitte la lame du bâton, elle ne peut être plus haute que la barre horizontale.

SITUATION 6 Règle 4.9 (a)

Lors d'un tir de punition, alors que 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 accordé?

DÉCISION :

Non. Dès que le gardien 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 7 La règle 4.9 (a) stipule que : « ... Aucun but ne peut être marqué sur quelque retour que ce soit, et dès que la rondelle aura franchi la ligne des buts, le tir est considéré comme complété. »

Le terme « retour » semble 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 peut être marqué sur quelque retour que ce soit ». Le joueur qui exécute le tir de punition tire la rondelle et :

1. *La rondelle frappe un poteau du but 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 un poteau du but, puis le gardien de but et entre dans le but – le but est accordé.*
4. *La rondelle frappe le gardien de but, puis un poteau du but et entre dans le but – le but est accordé.*
5. *La rondelle, après avoir été tirée, entre en contact avec la bande ou un joueur à l'offensive, puis entre dans le but – le but est refusé.*

SITUATION 8 Règle 4.9 (a)**QUESTION :**

Lors d'un tir de punition, la rondelle frappe la baie vitrée derrière le gardien de but, bondit 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 complété.

SITUATION 9 Règle 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 est privée du tir de punition et le joueur coupable de ce geste se voit 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 10 Règle 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'ont aucune influence sur ce qui s'est produit avant le mesurage.

SITUATION 11 Règle 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 peut 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 entraîne une punition d'inconduite. Tout autre retard entraîne une punition d'extrême inconduite.

SITUATION 12

Le n° 10 de l'équipe A purge une punition mineure. Un autre joueur de l'équipe A, le n° 8, doit se voir imposer une punition à retardement 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 lors du tir de punition.

DÉCISION :

La punition imposée au n° 10 de l'équipe A reste en vigueur et le n° 8 de l'équipe A doit purger la punition en temps 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 à retardement. Se reporter à la règle 4.2 (b).

SITUATION 13 Règle 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 (p. 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 lors du tir de punition.

SITUATION 14

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 commise par le même joueur ou un joueur différent est signalée contre la même équipe. Le tir de punition annule la première infraction. La punition pour la seconde infraction est-elle toujours imposée?

RÉPONSE :

Oui.

SITUATION 15

Un joueur fait trébucher ou entrave par derrière 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. Cependant, la punition appropriée, comme prescrite par les règles, est imposée pour la seconde infraction (p. ex. accrocher, coup de bâton, etc.).

Remarque : Un maximum de deux tirs de punition peut être accordé 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 est remplacé par la punition appropriée, comme cela est prescrit par les règles.

SITUATION 16 Règle 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 que le gardien de but habituel 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 la règle 4.9 (e), « ... les joueurs des deux équipes se rendent à leur banc respectif ou sur les côtés de la patinoire... »

QUESTION :

Si le gardien de but, durant un tir de punition, décroche accidentellement le but de ses 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 décroché, le but est accordé sans qu'aucun autre tir de punition soit accordé.

Règle 4.10 Buts accordés

- (a) Un but est accordé à l'équipe à l'offensive 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 filet adverse et que :
 - (1) un joueur adverse entré dans le jeu de façon non réglementaire entrave ce joueur;
 - (2) un bâton ou tout autre objet est lancé par un joueur de l'équipe à la défensive;
 - (3) le porteur de la rondelle est entravé par-derrière, ce qui l'empêche d'obtenir un tir franc vers le filet désert;
 - (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 est 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 est accordé lorsque le gardien de but a été retiré et que lui-même ou un coéquipier a délibérément placé de la neige ou tout autre obstacle à son but ou près de ce dernier, ou délibérément délogé le but de ses amarres, lorsqu'un tel geste empêche 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 la règle 4.9 (b), à la règle 4.10, situation 3, et à la règle 3.6, situation 7.

SITUATION 2 Règle 4.10 (a) (1) (2) (3) et (4)

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

- a) Lorsqu'un joueur entre dans le match de façon non réglementaire à partir du banc des joueurs, une punition mineure de banc est imposée ou un tir de punition est accordé en vertu des règles 2.5 (e) ou (f);*
- b) Lorsqu'un joueur entre dans le match de façon non réglementaire à partir du banc des punitions, une punition mineure est imposée en vertu de la règle 9.5 (d);*
- c) Lorsqu'un bâton ou tout autre objet est lancé par un joueur de l'équipe à la défensive, une punition mineure est imposée en vertu de la règle 9.8 (b);*
- d) Lorsque le porteur de la rondelle est entravé par-derrière, une punition mineure ou, s'il y a blessure, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées en vertu de la règle 7.4 (a);*
- e) Lorsque n'importe quel membre de l'équipe à la défensive, y compris les officiels de l'équipe, qu'il se trouve au banc des joueurs ou au banc des punitions, fait obstruction avec son corps, son bâton ou tout autre objet à la rondelle ou au porteur de la rondelle, une punition mineure de banc et une punition d'extrême inconduite sont imposées en vertu de la règle 7.3 (d);*
- f) Lorsque n'importe quel membre de l'équipe à la défensive enlève délibérément son casque ou son protecteur facial ou participe délibérément au jeu sans casque ou protecteur facial, une punition mineure est imposée en vertu de la règle 3.6 (c).*

SITUATION 3 Règle 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'accorde pas de but en vertu de la règle 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, conformément à la règle 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 est accordé en vertu de la règle 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 accorde un but, conformément à la règle 4.10 (a) (2).

SITUATION 4 Règle 4.10 (a) (2)

Le gardien de but a été retiré et un joueur adverse prend possession de la rondelle et la contrôle alors qu'il est en échappée en zone neutre ou en zone offensive. Un joueur à la défensive lance un bâton ce qui fait perdre la rondelle au joueur à l'offensive. 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 (que le bâton fasse contact ou non).

SITUATION 5 Règle 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 :

Doit-on accorder un but?

RÉPONSE :

Non. Aucun but ne peut être accordé, car le joueur qui a tiré la rondelle n'est plus en contrôle de celle-ci. Pour qu'un but soit accordé, le joueur doit être en possession et en contrôle de la rondelle au moment de l'infraction.

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 est accordé en vertu de la règle 9.8 (a).*
2. *Si la rondelle se trouve ailleurs sur la glace au moment où le bâton lancé l'atteint, une punition mineure est imposée en vertu de la règle 9.8 (b).*

SITUATION 6 Règle 4.10 (c)

Le gardien de but se trouve sur la glace, mais hors de l'enceinte de son but. Un joueur de l'équipe adverse prend possession et contrôle de la rondelle et la tire vers le filet désert. Lorsque la rondelle s'apprête à pénétrer dans ce dernier, un joueur à la défensive le décroche de ses amarres.

QUESTION :

Doit-on accorder un but?

RÉPONSE :

Non. Aucun but ne peut être accordé, car le gardien de but est sur la glace, sauf pour les cas décrits à la règle 4.9 (b), à la règle 4.10, situation 3, et à la règle 3.6, situation 7.

SITUATION 7 Règle 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 de 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) *Un tir de punition est accordé en vertu de la règle 7.3 (g), car le gardien de but se trouve encore sur la glace.*
- (b) *Un but doit être accordé en vertu de la règle 4.10 (c).*

SITUATION 8 Règle 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 la suite, un joueur à la défensive tire ou frappe délibérément le but de façon à le décrocher de ses amarres, empêchant ainsi un but.

DÉCISION :

Accorder un but.

LIGNES DIRECTRICES :

- 1. *Le but doit être décroché de ses amarres.*
- 2. *Le tir doit provenir de n'importe où sur la glace et la rondelle doit se rendre là où se trouve habituellement le but.*

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

SITUATION 9

Il ne peut y avoir une mention d'aide sur un but accordé.

SITUATION 10 Règle 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 couvre 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 n'est 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 a quitté l'enceinte, une punition mineure est imposée en vertu des règles 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 est accordé.*

Règle 4.11 Punitiions au gardien de but

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

Sauf si la punition en train d'être purgée est une punition en temps, tout joueur purgeant une punition pour un gardien de but quitte le banc des punitiions 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 habituel qui est expulsé du match ou qui écope 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 officielle, la place du gardien de but habituel peut être prise par n'importe quel joueur inscrit sur la feuille de match officielle et désigné par le responsable ou l'entraîneur de l'équipe punie par l'entremise du capitaine. Un tel remplaçant a droit à une période de 15 minutes pour revêtir l'équipement du gardien de but.
- (c) 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 voit imposer une punition mineure.
- (d) Une punition mineure est imposée à un gardien de but, qui après avoir capté la rondelle, la botte en la laissant tomber. S'il en découle une blessure, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées.

SITUATION 1 Règle 4.11 (a)

Dans TOUS les cas où une punition est imposée à un gardien de but et que son équipe est tenue d'envoyer un joueur au banc des punitiions 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 purgent des punitiions 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 joue à court d'un joueur pendant deux minutes.

EXEMPLE B :

Équipe A 30 (gardien de but) – 2 + 2

L'équipe A joue à court d'un joueur pendant quatre minutes.

EXEMPLE C :

Équipe A 30 (gardien de but) – 5+ E. I. + 2

L'équipe A joue à court d'un joueur pendant sept 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, comme cela est énoncé à la règle 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. 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. 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, comme cela est énoncé à la règle 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. 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, comme cela est énoncé à la règle 2.2 (f).

EXEMPLE F :

Équipe A 30 (gardien de but) – 5+ E. I. + 2

Équipe B – 14 - 2

Un joueur 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, comme cela est énoncé à la règle 2.2 (f).

EXEMPLE G :

Équipe A 30 (gardien de but) – 5 + E. I.

L'équipe A joue à court d'un joueur 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, comme cela est énoncé à la règle 2.2 (f).

SITUATION 2 Règle 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 une punition mineure pour joueur inadmissible au gardien de but.

Règle 4.12 Punitions à retardement

- (a) Si un troisième joueur d'une équipe est puni alors que deux joueurs de la même équipe purgent déjà des punitions, le temps de la troisième punition ne peut commencer avant que le temps de la punition déjà en cours de l'un des deux joueurs ne soit expiré. Néanmoins, le troisième joueur doit se rendre immédiatement au banc

des punitions, mais doit être remplacé sur la glace par un substitut jusqu'à ce que le chronométrage de sa punition commence.

- (b) Lorsque trois joueurs d'une équipe purgent des punitions en même temps et qu'en raison de la règle des punitions à retardement, un substitut remplace le troisième joueur puni sur la glace, aucun des trois joueurs punis 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 joueur ou aux joueurs punis sont expirées et que l'équipe en cause a droit d'avoir plus de quatre joueurs sur la glace, le chronométrage des punitions permet aux joueurs punis 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 reviennent sur la glace dans l'ordre selon lequel les punitions ont été rapportées.

- (d) Lorsque des punitions mineures sont imposées en même temps à plus d'un joueur de la même équipe, ces punitions sont purgées dans l'ordre où les infractions se sont produites.
- (e) Ceci ne s'applique pas lorsque la règle des punitions mineures coïncidentes est en vigueur.

SITUATION 1 Règle 4.12 (c)

A4 – 2	8:00
A6 – 2	7:20
A8 – 2	7:00

QUESTION :

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

DÉCISION :

Conformément à la règle 4.12 (c), lorsque les punitions aux joueurs ont pris fin et que l'équipe punie a droit d'avoir plus de quatre joueurs sur la glace, le chronométrage des punitions permet aux joueurs punis 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 sur glace et hors glace décomposent les diverses durées critiques de la façon suivante :

N° 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	1 ^{er} 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.

Règle 4.13 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 mineure, une punition mineure de banc, une punition majeure, une punition de match, une punition d'inconduite, une punition d'extrême inconduite ou une punition d'inconduite grossière, l'arbitre siffle immédiatement et impose la ou les punitions au joueur ou aux joueurs fautifs. Lorsque cette situation fait en sorte qu'une ou plusieurs punitions en temps sont indiquées au chronomètre des punitions d'une équipe et que celle-ci est à court d'un joueur, la mise au jeu suivante se fait à l'un des deux points de mise au jeu de la zone d'extrémité dans la zone défensive de l'équipe fautive. Il existe quatre exceptions :
- (1) Quand une punition est imposée après un but, la mise au jeu se fait au centre de la glace.
 - (2) Quand une punition est imposée à la fin (ou avant le début) d'une période, la mise au jeu se fait au centre de la glace.
 - (3) Lorsqu'un attroupement survient suivant un arrêt du jeu entraînant l'imposition d'une punition à l'équipe à la défensive et qu'un ou les deux défenseurs de l'équipe à l'offensive pénètrent profondément dans la zone offensive (le haut du cercle de mise au jeu étant la limite), la mise au jeu suivante se fait en zone neutre à l'un des points de mise au jeu à l'extérieur de la zone défensive de l'équipe fautive [se reporter à la règle 10.2 (k)].
 - (4) Quand l'équipe non fautive dégage la rondelle et que le dégagement est refusé, la mise au jeu subséquente se fait à l'un des points de mise au jeu à l'extérieur de la zone de l'équipe qui a dégagé la rondelle.
- (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 punition mineure de banc ou une punition mineure, l'arbitre signale la punition en élevant le bras au-dessus de sa tête. Il siffle pour arrêter le jeu dès que l'équipe fautive prend possession et contrôle de 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 n'est pas imposée, mais les AUTRES punitions mineures, mineures de banc, majeures, de match ou d'inconduite sont 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 est accordé et la punition signalée est 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 de 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 est alloué et le joueur purgeant la première punition mineure ou mineure de banc revient sur la glace, tandis que la ou les punitions signalées doivent être imposées et purgées normalement.

Si l'arbitre signale une punition à retardement 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 est accordé. Si l'infraction associée au

tir de punition entraîne normalement une punition mineure, une punition majeure ou une punition de match, cette punition est alors 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 purge les punitions consécutivement.
- (d) L'arbitre a le droit d'arrêter le jeu immédiatement pour une punition de match. La mise au jeu subséquente a lieu conformément à la règle 4.13 (a).

SITUATION 1 Règles 4.13 (a) et (b)

Lorsque l'arbitre est sur le point de siffler 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 de punitions aux deux équipes), avant que l'arbitre n'ait sifflé pour arrêter le jeu, le but n'est pas accordé.

RAISONNEMENT :

À moins que l'équipe qui n'est pas 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 permet pas d'arrêter le jeu avant qu'un but soit marqué. Aucun but n'est toutefois accordé si l'infraction a lieu avant que le but soit marqué.

SITUATION 2 Règle 4.13 (b)

QUESTION :

Lors de la signalisation d'une punition à retardement 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 purge 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 Règle 4.13 (b)

QUESTION :

Une punition à retardement est signalée contre l'équipe A. Un juge de lignes observe une infraction subséquente par l'équipe A exigeant l'imposition d'une punition mineure de banc. 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 Règle 4.13 (b)

QUESTION :

Un joueur de l'équipe A purge une punition mineure (punition en temps). L'arbitre signale une punition à retardement 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 à retardement 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 Règle 4.13 (b)

Lorsque des punitions mineures à retardement imposées à deux joueurs d'une même équipe doivent être signalées, mais qu'un but est marqué contre cette équipe avant le prochain arrêt du jeu, l'arbitre détermine 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 la règle 4.12 (d).

SITUATION 6 Règles 4.13 (b) et (c)

L'arbitre signale une punition à retardement contre le n° 6 de l'équipe A et il est sur le point d'accorder un tir de punition en raison de cette infraction. Avant l'arrêt du jeu, le n° 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) Annuler le tir de punition, mais imposer la punition mineure.*
- b) Accorder le tir de punition et imposer la punition mineure.*
- c) Imposer la punition mineure.*

SITUATION 7 Règle 4.13 (b)

Une punition à retardement doit être signalée contre l'équipe A. L'équipe B marque avant l'arrêt du jeu. L'équipe A demande le 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 n° 6) Le but est accordé et la punition à retardement à l'équipe A est 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 Règle 4.13 (b)

QUESTION :

L'arbitre a signalé une punition mineure double à retardement au n° 14 de l'équipe A (pour dardage). L'équipe B marque avant l'arrêt du jeu. Annule-t-on l'une des punitions?

RÉPONSE :

Le but marqué 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 n°10 de l'équipe A se voit imposer une punition mineure à 4:30. Le n° 4 de l'équipe B écope d'une punition mineure à 3:30. L'arbitre signale une punition mineure à retardement contre le n° 6 de l'équipe A. L'équipe B marque un but à 3:00 avant que l'arbitre n'arrête le jeu pour imposer la punition mineure à retardement au n° 6 de l'équipe A.

QUESTION :

Est-ce que la punition mineure à retardement au n° 6 de l'équipe A est annulée par le but de l'équipe B?

RÉPONSE :

Oui. Puisque l'équipe A n'est pas considérée comme en désavantage numérique, la punition mineure à retardement signalée contre le n° 6 de l'équipe A n'est pas imposée puisqu'elle est annulée par le but de l'équipe B.

SITUATION 10 Règle 4.13 (b), remarque 2

QUESTION :

L'arbitre signale une punition à retardement contre un joueur de l'équipe A, et l'équipe B a remplacé son gardien de but par un attaquant supplémentaire. Un joueur de l'équipe B tire la rondelle et celle-ci frappe un joueur de l'équipe A et pénètre dans le filet désert. Le but est-il accordé?

RÉPONSE :

Non. La rondelle a pénétré dans le filet à la suite d'un contact avec l'équipe fautive.

SITUATION 11 Règle 4.13 (b), remarque 2

QUESTION :

Une punition à retardement 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 effectue une passe à un coéquipier. La rondelle touche un joueur de l'équipe A et pénètre dans le filet désert. Le but est-il accordé?

RÉPONSE :

Non. La rondelle est entrée dans le but à la suite d'un contact avec l'équipe fautive.

SITUATION 12 Règle 4.13 (b), remarque 2

QUESTION :

Une punition à retardement 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 transporte la rondelle 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 filet. Le but est-il accordé?

RÉPONSE :

Non. La rondelle est entrée dans le but à la suite d'un contact avec l'équipe fautive.

SITUATION 13 Règles 4.13 (b), remarque 2, et 10.4 (b)

QUESTION :

Peut-on désigner un joueur contre lequel une punition à retardement est signalée comme l'auteur d'un but?

RÉPONSE :

Oui. Oui, lorsqu'un joueur de l'équipe non fautive tire la rondelle dans son propre but sans aucun contact avec l'équipe fautive et que le joueur auquel la 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'elles sont imposées et un substitut est tenu de purger les deux minutes de la punition mineure et les cinq minutes de la punition de match.
2. Quant à la fiche du joueur, on doit inscrire 2 minutes pour la punition mineure, 10 minutes pour la punition d'inconduite, 10 minutes pour la punition d'extrême inconduite, 10 minutes pour la punition d'inconduite grossière et 5 minutes pour la punition de match. Aucun temps n'est inscrit pour l'expulsion du match.

SITUATION 15

Lorsqu'un arbitre a signalé une punition et qu'il est incapable de déterminer le numéro du joueur fautif, l'arbitre, de concert avec le capitaine, choisit 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. Le juge de lignes est témoin du geste, mais pas par l'arbitre. Le juge de lignes est incapable de déterminer le joueur fautif.

DÉCISION :

L'arbitre, après avoir consulté le capitaine de l'équipe fautive, choisit un joueur pour purger la punition majeure et un second joueur qui écope de la punition d'extrême inconduite. Les deux joueurs choisis doivent avoir été sur la glace au moment de l'infraction. (L'arbitre doit tout faire pour déterminer l'identité du joueur coupable avant de consulter le 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 n° 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 + E. I. à 3:00 Équipe B marque un but à 2:30
Le n° 6 de l'équipe A revient sur la glace.
3. Équipe A 6 – 5 + E. I. 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 n° 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 n° 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 n° 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 + E. I. à 3:30 Équipe B marque un but à 2:30
Le n° 6 de l'équipe A revient sur la glace.
7. Équipe A 6 – 5 + E. I. 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 n° 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 n° 9 de l'équipe A revient sur la glace.
9. Équipe A 6 – 5 + E. I. 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 n° 9 de l'équipe A revient sur la glace.
10. Équipe A 6 – 5 + E. I. 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 A 6 – 5 + E. I. à 4:00 Équipe B 11 – 5 + E. I. à 3:30
Équipe A 7 – 2 à 3:30 Équipe B marque un but à 2:00
Le n° 7 de l'équipe A revient sur la glace.
12. Équipe A 6 – 2 à 4:00 Équipe B 11 – 5 + E. I. à 4:00
Équipe A 7 – 2 à 3:30 Équipe B marque un but à 3:00
Le n° 6 de l'équipe A revient sur la glace.

Exemples de punitions majeures ou de match coïncidentes

JOUEURS					
EXEMPLES	W	X	Y	Z	REMARQUES
N° 1 ÉQUIPE A ÉQUIPE B	§+ E. I.	§+ E. I.			Substitution immédiate pour W et X.
N° 2 ÉQUIPE A ÉQUIPE B	② §+ E. I.	§+ E. I.			Un joueur qui était sur la glace purge la punition mineure à W. L'équipe A joue en désavantage pendant 2 min.
N° 3 ÉQUIPE A ÉQUIPE B	§+ E. I.	§+ E. I.	§+ E. I.	§+ E. I.	Substitution immédiate pour W, X, Y et Z.
N° 4 ÉQUIPE A ÉQUIPE B	§+ E. I. ⑤+GM	§+ E. I.			L'équipe A joue en désavantage pendant 5 min. Substitution immédiate pour X.
N° 5 ÉQUIPE A ÉQUIPE B	② §+ E. I.	§+ E. I.	§+ E. I.	§+ E. I.	L'équipe A joue en désavantage pendant 2 min. Substitution immédiate pour X, Y et Z.
N° 6 ÉQUIPE A ÉQUIPE B	ℤ §+ E. I.	ℤ §+ E. I.			Substitution immédiate pour W et X.
N° 7 ÉQUIPE A ÉQUIPE B	5+ E. I.	5+ E. I.		5+ E. I.	L'équipe B joue en désavantage pendant 5 min. Substitution immédiate pour W et soit X ou Z (selon l'ordre d'imposition).
N° 8 ÉQUIPE A ÉQUIPE B	ℤ §+ E. I.	ℤ ② §+ E. I.			Substitution pour X après 2 min. Substitution immédiate pour W.
N° 9 ÉQUIPE A ÉQUIPE B	ℤ	ℤ §+ E. I.	§+ E. I.		Substitution immédiate pour W, X et Y.

Exemples de punitions majeures ou de match coïncidentes

JOUEURS					
EXEMPLES	W	X	Y	Z	REMARQUES
N° 10 ÉQUIPE A ÉQUIPE B	$\cancel{Z}$ $\cancel{Z}$ +E. I.	$\cancel{Z}$ $\cancel{Z}$ +E. I.	② ② $\cancel{Z}$ +E. I.	$\cancel{Z}$ +E. I. ⑤+E. I.	Substitution pour soit X ou Z après 5 min (selon l'ordre d'imposition). Substitution pour Y après 4 min Substitution immédiate pour W et soit X ou Z (selon l'ordre d'imposition).
N° 11 ÉQUIPE A ÉQUIPE B	$\cancel{Z}$ $\cancel{Z}$ +E. I.	$\cancel{Z}$ ② ⑤+E. I.	$\cancel{Z}$ +E. I.	$\cancel{Z}$ +E. I. $\cancel{Z}$ +E. I.	Substitution pour X après 7 min. Substitution immédiate pour W, Y et Z.
N° 12 ÉQUIPE A ÉQUIPE B	②	$\cancel{Z}$	$\cancel{Z}$ $\cancel{Z}$	$\cancel{Z}$	Substitution pour W après 2 min. Substitution immédiate pour X, Y et Z.

Critères pour utiliser à la fois des punitions 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 l'ordre des événements ou selon l'ordre d'imposition par l'arbitre.

Remarque : Commencez par annuler les punitions majeures avant les mineures.

SECTION 5 – OFFICIELS

REMARQUE : Le **texte en gras** indique des ajouts et des modifications aux Règles de jeu de Hockey Canada.

Règle 5.1 Affectation des officiels

- (a) Les membres peuvent utiliser un système à deux, à trois ou à quatre officiels pour les matchs qui relèvent de leur compétence.
- (b) Les arbitres, juges de lignes et officiels hors glace doivent être traités avec courtoisie en tout temps par les joueurs et officiels des équipes. Toute infraction à cette règle doit être rapportée au président, qui peut imposer des sanctions correspondantes à l'infraction.
- (c) L'arbitre a autorité complète et sa décision est irrévocable lorsqu'il est appelé à trancher un débat. Sa décision est irrévocable et sans appel sur toutes les questions de jugement.
- (d) Pour les matchs éliminatoires régionaux, seuls des arbitres certifiés de niveau V et VI sont désignés. Pour les championnats nationaux et certaines compétitions de la Fédération internationale de hockey sur glace, les arbitres doivent être certifiés de niveau VI dans le cas de compétitions au hockey masculin et de niveau V dans le cas de compétitions au hockey féminin. Ceci ne s'applique pas nécessairement au hockey mineur ou féminin. Pour les matchs éliminatoires régionaux, seuls des officiels suppléants de niveau V et VI doivent être désignés. Ils remplacent un officiel sur la glace en cas de blessure ou de maladie. Ils sont 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.
- (e) Tous les officiels travaillant dans des matchs régis par Hockey Canada doivent être affiliés au membre où ils agissent comme officiels et relever de celui-ci.

Règle 5.2 Arbitres et juges de lignes

- (a) Les arbitres et les deux juges de lignes sont les représentants officiels de Hockey Canada ou du membre de Hockey Canada où se déroule le match. Ils ont 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, doivent être totalement appuyés dans toute circonstance légitime.
- (b) Les arbitres voient 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. Les arbitres doivent être 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) Les arbitres vérifient l'équipement porté par un joueur lorsqu'une telle vérification leur est demandée par le responsable ou l'entraîneur de l'une des équipes par l'intermédiaire du capitaine sur la glace.
- (d) Les arbitres imposent toutes les punitions stipulées aux règles de jeu pour des infractions à ces règles.
- (e) Lorsqu'un but est contesté, les arbitres rendent une décision irrévocable, après avoir consulté les juges de lignes et le juge de buts concernés.

- (f) Avant le début du match, les arbitres s'assurent que le chronométrateur du match, le chronométrateur des punitions, le marqueur officiel et les juges de buts sont à leur place respective.
- (g) Les arbitres annoncent 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, les arbitres voient à ce que les joueurs adverses soient séparés les uns des autres au banc des punitions, si possible.
- (i) Après chaque match, les arbitres vérifient et signent la feuille de match officielle et la remettent au marqueur officiel.
- (j) Si un officiel quitte accidentellement la glace ou subit une blessure qui peut affecter son travail pendant que le jeu est en cours, le jeu est arrêté.
- (k) Si, pour quelque raison que ce soit, les arbitres ou les juges de lignes dûment désignés ne peuvent pas se présenter, les responsables ou entraîneurs des deux équipes en présence doivent choisir ensemble des arbitres et des juges de lignes. S'ils ne peuvent s'entendre, chaque équipe désigne un joueur en tant qu'officiel.
- (l) Si les officiels dûment désignés arrivent au cours du match, ils remplacent 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 d'une maladie ou d'un accident, il est incapable de terminer le match, l'arbitre a le pouvoir de désigner un remplaçant, au besoin.
- (n) Si, à cause d'une maladie ou d'un accident, un arbitre est incapable de continuer son travail tandis qu'il est aidé de deux juges de lignes, un des juges de lignes assume les responsabilités de l'arbitre. Ce juge de lignes est nommé par l'arbitre ou, si nécessaire, par les responsables ou les entraîneurs des équipes présentes.
- (o) L'arbitre responsable et les juges de lignes doivent être complètement impartiaux.
- (p) Sur la glace, tous les arbitres et juges de lignes doivent porter un pantalon noir, un chandail auquel est cousu l'écusson du membre ou de la ligue ainsi qu'un casque de hockey approuvé CSA, préférablement noir, et une visière approuvée CSA. Les casques doivent être enlevés durant l'interprétation des hymnes nationaux. Au cours des matchs éliminatoires régionaux et des compétitions internationales, les arbitres et juges de lignes doivent porter un pantalon noir, un chandail rayé noir et blanc sur lequel est cousu l'écusson du membre ou de Hockey Canada, ainsi qu'un casque de hockey noir et une visière approuvés CSA.

Remarque : Dans les systèmes à trois et à quatre officiels, les arbitres doivent 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 punitions 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 régionales, l'arbitre doit communiquer avec l'administrateur de Hockey Canada responsable de la discipline immédiatement après le match.
- (r) Les juges de lignes doivent vérifier les buts, les filets et la glace autour de l'enceinte des gardiens de but avant le début de chaque période. Les arbitres doivent vérifier les

lampes témoins, les chronomètres et les marques sur la glace. Si les marques sur la glace ne sont pas conformes aux règles 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 membres sont autorisés 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 aux règles 5.2 et 5.3 (toutes les clauses), les responsabilités des juges de lignes incombent aux deux arbitres.

SITUATION 1 Règle 5.2 (e)

Comme le stipule la règle, l'arbitre doit trancher la question dans le cas de buts contestés. Il incombe toutefois à l'arbitre de décider s'il consulte 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.

Règle 5.3 Juges de lignes

- (a) Les juges de lignes ont le pouvoir d'arrêter le jeu lorsque :
 - (1) Des infractions aux règles du hors-jeu à la ligne bleue ou du dégagement refusé 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 et qu'il est évident que l'arbitre n'a pas vu l'infraction;
 - (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 font 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 effectuent toutes les mises au jeu sauf celles au début du match ou d'une période ainsi que celles suivant un but.
- (d) Les juges de lignes notent le joueur fautif et font 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 punition mineure double relativement aux règles suivantes :
 - 1.9 (d)
 - 2.5 (e), (g), (section trois)
 - 3.2 (b)
 - 3.2 (d)
 - 3.2 (e)

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)

6.5 (b) (contact à la tête)

6.6 (a) (donner du genou)

7.3 (c) et (d)

7.4 (b) (faucher les patins)

8.1 (six-pouces)

8.3 (b) (punition mineure double pour bâton élevé) au hockey junior et senior seulement

8.5 (darder)

9.2 (b)

9.2 (c)

9.2 (e)

9.2 (f)

9.2 (i)

9.5 (b)

9.5 (i)

10.1 (a)

10.1 (f)

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 enlèvent 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 dégagement refusé.*
3. *Il y a eu une entrée prématurée dans le cercle de mise au jeu.*
4. *La rondelle quitte la patinoire.*
5. *Une personne inadmissible touche à la rondelle.*
6. *La rondelle a été frappée avec la main, d'un joueur à un coéquipier, et qu'il est évident que l'arbitre n'a pas vu l'infraction se produire.*
7. *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 se produire.*
8. *Une équipe compte trop de joueurs sur la glace (s'il s'agit d'une punition à retardement, le juge de lignes doit arrêter le jeu lorsque l'équipe fautive prend possession et contrôle de la rondelle, mais le juge de lignes ne doit PAS lever le bras dans ce cas).*
9. *Le but a été déplacé de sa position normale et l'arbitre n'a pas vu cette infraction se produire (le juge de lignes doit suivre les directives données à la situation 2 de la présente règle et à la situation 1 de la règle 10.1 – Retarder le match).*

10. *Le gardien de but a été remplacé de façon prématurée.*
11. *L'arbitre est blessé ou quitte accidentellement la glace, ce qui l'empêche de remplir ses fonctions.*
12. *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 :

1. *Un joueur qui est obstrué 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 de jeu qui comporte une punition mineure double relativement aux règles 6.1 (b), 6.6, 8.1, 8.3 ou 8.5, ou encore une punition mineure relativement à la règle 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 Règle 5.3 (b)

Les juges de lignes arrêtent le jeu lorsqu'une équipe compte trop de joueurs sur la glace. Ils doivent toutefois suivre la procédure normale pour signaler les punitions. Si l'équipe fautive est en contrôle de la rondelle, les juges de lignes doivent immédiatement arrêter le jeu. Cependant, si l'équipe fautive n'est pas en contrôle de la rondelle, la signalisation de la punition est alors 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 rien signaler dans une situation de punition à retardement.

SITUATION 4 Règle 5.3 (d)

QUESTION :

Un juge de lignes peut-il rapporter une infraction exigeant une punition mineure double pour avoir donné du genou, un dardage, un six-pouces, un coup de tête ou une situation nécessitant une punition mineure pour avoir saisi les cheveux, le protecteur facial, le casque ou la mentonnière?

RÉPONSE :

Oui, le juge de lignes doit communiquer l'infraction à l'arbitre au premier arrêt du jeu et l'arbitre peut alors imposer la punition.

SITUATION 5 Règle 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 informe l'arbitre de l'infraction au premier arrêt du jeu.)

RÉPONSE :

Non.

SITUATION 6 Règle 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, punition mineure double, 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 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 qu'un but soit marqué, elle doit être signalée à l'arbitre, qui annule le but et impose 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.

DÉCISION :

L'arbitre doit annuler le but et la mise au jeu doit avoir lieu au point de mise au jeu à l'extrémité de la patinoire où la mise au jeu pour le dégagement refusé a normalement lieu.

Remarque : Le même principe s'applique si le juge de lignes informe l'arbitre qu'un hors-jeu à la ligne bleue a eu lieu, mais qu'il n'a pas été signalé avant que le but soit marqué. Le but est annulé et la mise au jeu a lieu à l'endroit où elle aurait lieu habituellement, comme le stipulent les règles appropriées.

SITUATION 8 Règle 5.3 (d)

QUESTION :

Un juge de lignes peut-il 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 non celles exigeant une punition mineure. Le juge de lignes rapporte l'infraction à l'arbitre au premier arrêt du jeu, et l'arbitre peut alors imposer la punition.

Règle 5.4 Juges de buts

- (a) Un juge de buts doit être posté à l'arrière de chaque but. Les juges de buts ne doivent pas être membres des équipes présentes et ne doivent pas être remplacés au cours du match, à moins qu'il ne devienne évident que, en raison de partisanerie ou d'un autre motif, un des juges de buts ou les deux rendent des décisions injustes. Dans un tel cas, l'arbitre peut nommer un ou des juges de buts pour les remplacer.
- (b) Chaque juge de buts doit 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 doit décider si la rondelle est passée entre les poteaux des buts et entièrement au-delà de la ligne des buts ou non. Sa décision se limite simplement à indiquer s'il y a un but ou non.

Règle 5.5 Chronométrateur des punitions

- (a) Le chronométrateur des punitions doit inscrire le temps purgé par chaque joueur puni au cours du match et, sur demande, informer le joueur puni du temps à purger à sa punition.
- (b) Si un joueur quitte le banc des punitions avant la fin de sa punition, le chronométrateur des punitions prend note du temps et en avertit l'arbitre au prochain arrêt de jeu.
- (c) Lorsqu'un système de haut-parleurs est disponible, le chronométrateur des punitions annonce ou fait annoncer le nom de chaque joueur puni, la nature de l'infraction, la durée de la punition ainsi que le temps auquel la punition a été imposée.

Règle 5.6 Marqueur officiel

- (a) Le marqueur officiel doit inscrire 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 doit également conserver un registre exact de toutes les punitions imposées, des noms et numéros des joueurs punis, 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 exige 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 signe la feuille de match officielle et s'assure que l'arbitre fait de même.
Par la suite, il fait parvenir la feuille de match officielle au secrétaire du membre ou de la ligue concernée.
- (d) Avant le début du match, le marqueur officiel obtient, du responsable ou de l'entraîneur de chaque équipe, la formation complète vérifiée et signée par l'officiel responsable de l'équipe. Le capitaine et le ou les capitaines adjoints de chaque équipe sont dûment inscrits sur la feuille de match officielle.
- (e) Le marqueur officiel remet les formations complètes des deux équipes à l'arbitre dans son vestiaire, avant le match, et porte à son attention à tout cas qu'il croit non conforme aux règles de jeu.
- (f) Le marqueur officiel avertit l'arbitre lorsqu'un joueur reçoit sa deuxième punition d'inconduite, sa troisième punition pour une infraction commise avec le bâton (en vertu de la règle 8.6) ou sa troisième punition pour contact à la tête (en vertu de la règle 6.5 (c)) au cours d'un même match.
- (g) Lorsqu'un système de haut-parleurs est disponible, le marqueur officiel annonce ou fait 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 Règle 5.6 (f)

Un joueur se voit imposer une punition majeure, une deuxième punition d'inconduite, une troisième punition pour une infraction commise avec le bâton ou une troisième punition pour contact à la tête pendant le même match. Toutefois, aucune punition d'extrême inconduite (punitions majeures ou règle 4.5 (c) – punitions d'inconduite) ou punition

d'expulsion du match (comme le prévoit la règle 4.2 (e) – Punitions mineures) n'a été imposée à ce joueur. Cette situation peut être attribuable au fait que :

- a) *le marqueur officiel a omis d'informer l'arbitre qu'une deuxième punition d'inconduite, une troisième punition pour une infraction commise avec le bâton ou une troisième punition pour contact à la tête avait été imposée au joueur, comme l'exige la règle 5.6 (f) – Marqueur officiel;*
- b) *l'arbitre ignore que deux punitions d'inconduite, trois punitions pour une infraction commise avec le bâton ou trois punitions pour contact à la tête ont été imposées au joueur pendant le même match.*

L'élément important est que le joueur ainsi puni ne s'est pas vu imposer la punition d'extrême inconduite appropriée ou une expulsion du match et que, par conséquent, il participe au jeu de façon NON RÉGLEMENTAIRE. 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 d'expulsion du match dès qu'on prend connaissance de la situation;*
- ii) *tout but compté par ce joueur ainsi puni, après son retour sur la glace une fois qu'il a purgé sa deuxième punition d'inconduite, sa troisième punition pour une infraction commise avec le bâton ou sa troisième punition pour contact à la tête, doit être annulé. Tout but sur lequel le joueur puni 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 le match terminé, mais il faut tout de même noter cette situation sur la feuille de match officielle.

Règle 5.7 Chronométrateur du match

- (a) Le chronométrateur du match inscrit l'heure du début et de la fin de chaque match de même que le temps écoulé au cours du match.
- (b) Le chronométrateur du match indique 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 sirène automatique ou si cet équipement venait à faire défaut, le chronométrateur du match, à l'aide d'une sirène ou d'un sifflet, signale la fin de toute période, de toute prolongation ou du match.
- (c) Le chronométrateur du match annonce ou fait annoncer qu'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 est présentée à l'arbitre, qui rend une décision irrévocable.

SITUATION 1 Règle 5.7 (d)

Un joueur se trouve en échappée avec le gardien de but adverse dans son filet et la sirène se fait entendre, causant un arrêt de jeu. Le son de la sirène a été causé par une erreur du chronométrateur 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 – FAUTES PHYSIQUES

REMARQUE : Le **texte en gras** indique des ajouts et des modifications aux Règles de jeu de Hockey Canada.

Règle 6.1 Tentative de blesser ou blessure délibérée

- (a) Une punition de match est 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 qui n'est pas visée par les règles de jeu.**
- (b) Une punition mineure double est imposée à tout joueur qui donne ou tente de donner un coup de tête à un adversaire sans toutefois le blesser. Une punition mineure double et une punition d'inconduite grossière sont imposées à tout officiel d'équipe qui tente de donner un six-pouces avec le bout du manche d'un bâton. Une punition de match est imposée à tout joueur ou officiel d'équipe qui tente de donner ou qui donne un coup de tête avec force, ou encore qui blesse un adversaire de cette manière.
- (c) Une punition de match est imposée à tout joueur ou officiel d'équipe qui tente de donner ou qui donne délibérément un coup de patin à un adversaire.
- (d) 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 voit imposer une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite. Une punition de match est imposée à tout joueur qui tire les cheveux d'un adversaire ou qui saisit le protecteur facial, le casque ou la mentonnière d'un adversaire, utilisant ce geste à son avantage ou pour infliger une correction ou une blessure.
- (e) Une punition de match est imposée à tout joueur qui utilise son protecteur facial comme une arme.

RÉVISÉ

SITUATION 1 Règle 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 doit être imposée à tout joueur ou officiel d'équipe coupable d'une telle infraction.

SITUATION 2 Règles 6.1 (a) et (b)

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 Règle 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 réplique en brandissant son bâton ou son gant en direction du spectateur, il ne doit pas être puni. 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 d'une façon exagérée qui ne peut être justifiée aux yeux de l'arbitre. L'arbitre doit s'assurer qu'on retire le spectateur de cet endroit et qu'on le reconduise à un autre endroit dans les estrades, voire à l'extérieur de l'aréna.

SITUATION 4 Règles 6.1 (a) et (b)

Si, à la suite de propos injurieux, un 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 ou le blesse délibérément, une punition de match est également imposée.

SITUATION 5 Règle 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 doit être imposée à chacun d'eux. L'arbitre doit alors préparer un rapport détaillé à l'intention du président.

SITUATION 6 Règles 6.1 (a), (b) et (d)

Les règles 6.1 (a), (b) et (d) ne traitent 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 ou de saisir le protecteur facial, le casque ou la mentonnière d'un adversaire. Par conséquent, une punition de match est imposée à tout joueur qui saisit le protège-cou d'un adversaire et qui utilise ce geste à son avantage ou pour infliger une correction ou une blessure. Une punition mineure est imposée à un joueur qui saisit le protège-cou d'un adversaire sans utiliser ce geste à son avantage ou pour infliger une correction ou une blessure.

SITUATION 7 Règle 6.1 (b)

Voici des exemples d'une punition mineure double :

- a) *un coup donné casque à casque, sans l'usage de force excessive;*
- b) *un coup de casque donné sur un protecteur facial, sans l'usage de force excessive;*
- c) *un coup de protecteur facial donné sur un protecteur facial, sans l'usage de force excessive. Il faut toutefois retenir que c'est la force du coup donné qui indique à l'arbitre s'il doit imposer une punition mineure double ou une punition de match.*

Règle 6.2 Donner de la bande et mise en échec corporelle

- (a) Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite, selon la violence de l'impact, sont imposées à tout joueur qui met en échec un adversaire, lui assène un double-échec, l'assaille ou le fait trébucher de façon à ce qu'il soit projeté violemment contre la bande. 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 cette règle.
- (b) Dans la division des M13 et les divisions inférieures ainsi qu'au hockey féminin, une punition mineure pour mise en échec corporelle ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui, de l'avis de l'arbitre, met en échec, frappe, pousse ou bouscule intentionnellement un adversaire. Si un joueur est blessé, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite doivent être imposées. Lorsque le joueur à l'offensive patine vers le joueur à la défensive, le joueur à la défensive ne peut frapper le joueur à l'offensive en allant dans la direction opposée à ce joueur. Le contact physique doit résulter du mouvement du joueur à l'offensive. Il ne doit y avoir aucune action où le joueur à l'offensive est poussé, bousculé ou mis en échec dans la bande. Lorsque, de l'avis

de l'arbitre, un contact accidentel se produit, aucune punition n'est imposée. Une punition de match peut aussi être imposée en vertu de cette règle.

SITUATION 1 Règle 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 mettre en échec, frapper, pousser ou bousculer intentionnellement un adversaire.

Règle 6.3 Assaut

- (a) Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite, selon la violence de l'impact, sont imposées à tout joueur qui s'élance vers un adversaire, lui saute dessus ou l'assaille. S'il en découle une blessure, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées.

Remarque : Si plus de deux pas ou enjambées sont utilisés, ce geste est considéré comme un assaut.

- (b) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui assaille un gardien de but lorsque le gardien se trouve dans son enceinte ou encore qui 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) doit être imposée lorsqu'un joueur adverse entre inutilement en contact avec le gardien de but. Aussi, les arbitres doivent veiller à punir les gardiens de but pour avoir fait trébucher, donné un coup de bâton ou dardé près du but.

- (c) Lorsqu'un joueur est assailli alors qu'il ne peut se protéger ou se défendre, ou que l'assaut est considéré comme une tentative délibérée de blesser, une punition de match est imposée.

Règle 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**, doivent être imposées à tout joueur qui pousse ou met en échec un joueur adverse, lui donne un double-échec pendant qu'il est en mouvement, ou le frappe autrement par-derrière intentionnellement 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 cette règle.

- (b) Lorsqu'un joueur est frappé avec un bâton élevé ou un double-échec ou qu'il est mis en échec, poussé, frappé ou projeté par-derrière contre la bande ou un but de quelque façon que ce soit, sans qu'il soit en mesure de se protéger ou se défendre,

une punition de match peut aussi être imposée en vertu de cette règle si l'arbitre croit qu'il y a eu une tentative délibérée du joueur fautif de blesser son adversaire.

Remarque : Le facteur déterminant pour différencier une mise en échec par derrière d'un double-échec est le fait que le joueur qui applique la mise en échec est en mouvement ou non. Si le joueur est stationnaire 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 contre la bande ou le but, une punition pour mise en échec par derrière doit être imposée.

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 fait avec la partie arrière du corps.
2. Quand un joueur sur le point d'être mis en échec se tourne et, de fait, crée un contact par derrière, une punition pour mise en échec par derrière doit être imposée au joueur qui a donné la mise en échec.
3. La présente interprétation n'a pas pour objet de punir un joueur qui arrive derrière un joueur adverse et qui, dans ses efforts pour jouer la rondelle, initie 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 dans les cas prévus à la règle 6.2 (b), Donner de la bande et mise en échec, dans la division des M13 et les divisions inférieures ainsi qu'au hockey féminin.

LIGNES DIRECTRICES SUPPLÉMENTAIRES À L'INTENTION DES OFFICIELS

Les Règles de jeu de Hockey Canada contiennent 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 les cas suivants :

1. Lorsqu'un joueur qui se déplace le long de la bande, la tête baissée, cherche la rondelle ou tente de la dégager et qu'il 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 application uniforme et stricte des punitions pour ce type d'infractions permet aux joueurs et aux officiels d'équipe de se rendre compte à quel point ces infractions sont dangereuses. Toutes les personnes qui gravitent autour du hockey sont conscientes des résultats tragiques

d'une blessure à la colonne vertébrale entraînant une paralysie. Il incombe aux joueurs, aux officiels d'équipe et aux arbitres de prendre toutes les mesures possibles pour réduire l'incidence de cette effroyable blessure. Les officiels d'équipe peuvent enseigner aux joueurs des méthodes pour mettre en échec leurs adversaires de façon réglementaire, et les joueurs peuvent apprendre les dangers que présentent les mises en échec non réglementaires. Il incombe à l'arbitre de punir 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, de concert avec les joueurs et les officiels d'équipe, de réduire de façon importante le risque de telles blessures chez les joueurs.

SITUATION 1 Règle 6.4 (a)

QUESTION :

L'arbitre signale une punition mineure à retardement pour mise en échec par derrière contre un joueur de l'équipe A. L'équipe B compte avant l'arrêt de jeu. La punition d'extrême inconduite est-elle tout de même imposée contre le joueur fautif de l'équipe A?

RÉPONSE :

Oui.

Règle 6.5 Contact à la tête

- (a) Au hockey mineur et féminin, une punition mineure est 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 punition mineure double ou, à la discrétion de l'arbitre selon la violence de l'impact, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont 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 mineur et féminin, tout joueur qui écope de trois punitions pour contact à la tête qui ne remplissent pas les critères d'une punition majeure ou d'une punition d'extrême inconduite se voit imposer une expulsion du match.

Remarque : Une punition mineure double imposée en vertu de la règle 6.5 (b) est traitée comme une seule punition.

- (d) 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 sont imposées à tout joueur qui assène une mise en échec à la tête d'un adversaire de quelque façon que ce soit.
- (e) En vertu de cette règle, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui blesse un adversaire.
- (f) Tout joueur qui frappe un adversaire au-dessus de la hauteur normale des épaules au moyen d'un double-échec se voit imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite, qu'il y ait blessure ou non.
- (g) En vertu de cette règle, une punition de match est imposée à tout joueur qui tente de blesser ou blesse délibérément un adversaire.

Remarque : Tout contact au-dessus des épaules (tête, visage, cou) doit être considéré comme un contact à la tête en vertu de l'une des règles précédentes (au hockey mineur et féminin).

Éclaircissements relatifs aux contacts à la tête au hockey junior et senior SEULEMENT

Les arbitres doivent être conscients des conséquences tragiques des blessures à la tête et des commotions et appliquer les règles à la lettre. Il incombe aux joueurs, aux officiels d'équipe et aux arbitres de prendre toutes les mesures possibles pour réduire l'incidence de cette effroyable blessure. Les officiels d'équipe peuvent enseigner aux joueurs des méthodes pour mettre en échec leurs adversaires de façon réglementaire, et les joueurs peuvent apprendre les dangers que présentent les mises en échec à la tête. Il incombe à l'arbitre de punir les joueurs qui entrent 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 à la tête est fondée sur la violence de l'impact qui peut appartenir à trois catégories : impact minime, modéré ou grave.

Un impact minime est le résultat d'un coup indirect ou d'un faible impact à la tête qui exige une punition en vertu des autres règles appropriées (p. ex. bâton élevé, rudesse, rudesse après le sifflet). Un impact modéré est le résultat d'un geste 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 à la tête. Un impact grave est 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 à la tête.

Ce qui auparavant pouvait être considéré comme une mise en échec réglementaire portée à la tête avec l'épaule est maintenant puni comme un contact à la tête si l'impact est modéré ou grave. Ces infractions pour contact à la tête peuvent survenir n'importe où sur la surface de jeu à la suite d'un premier contact à la tête. Un contact à la tête peut aussi découler d'une mise en échec au centre de la glace, peu importe si le joueur ayant subi le coup avait la tête 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 sont punis. Une bataille doit continuer d'être désignée comme une bataille et non comme un contact à la tête. Les arbitres doivent imposer des punitions de façon stricte en présence d'infractions découlant de coups bas, car ce type d'infractions risque d'augmenter. Le signal pour indiquer un contact à la tête consiste à frapper le côté de la tête avec la paume de la main ne tenant pas le sifflet.

Règle 6.6 Donner du genou

- (a) **Une punition mineure double** ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite, selon la violence de l'impact, sont imposées à tout joueur qui initie un contact avec le genou de son adversaire.
- (b) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui blesse un adversaire en donnant du genou.
- (c) Une punition de match est imposée à tout joueur qui tente de blesser ou blesse délibérément un adversaire en donnant du genou.

Règle 6.7 Bataille et rudesse

- (a) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui se bat contre un joueur adverse.
- (b) Tout joueur identifié par l'arbitre comme étant l'instigateur ou l'agresseur dans une bataille se voit imposer une punition mineure, en plus de toute autre punition dont il pourrait écopier.
 - (1) Une punition mineure est imposée à tout joueur identifié par l'arbitre comme étant l'instigateur d'une bataille.
 - (2) Une punition mineure est imposée à tout joueur identifié par l'arbitre comme étant l'agresseur dans une bataille.
 - (3) Les 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.

Un « instigateur » est défini comme tout joueur qui, par ses gestes, ses paroles ou son comportement, est responsable de commencer, de causer ou d'essayer de commencer une bataille conformément à l'un ou à plusieurs des critères suivants :

- 1. Donner ou essayer de donner le premier coup de poing, forçant ainsi l'adversaire à se défendre en participant à une bataille autrement contre son gré.
- 2. Invitation, instigation ou menace verbale, forçant ainsi l'adversaire à se défendre en participant à une bataille autrement contre son gré.
- 3. Premier joueur à retirer ses gants et à donner un coup de poing sans l'assentiment de son adversaire.
- 4. Longueur de la distance parcourue pour se rendre à une altercation ou distance parcourue dans le sens contraire du jeu pour se rendre à une altercation dans le but de commencer une bataille.
- 5. Essayer de donner, donner ou continuer de donner des coups de poing à un adversaire qui a physiquement ou verbalement manifesté son désir de ne pas se battre.
- 6. Essayer de donner, donner ou continuer de donner des coups de poing à un adversaire qui est dans l'impossibilité de se défendre.
- 7. Attitude ou posture menaçantes envers un adversaire, forçant ainsi l'adversaire à se défendre en participant à une bataille contre son gré.
- 8. Réplique à la suite d'un geste réglementaire ou non réglementaire, forçant ainsi l'adversaire à se défendre en participant à une bataille autrement contre son gré.

Un joueur qui est l'instigateur d'une bataille et qui continue de donner des coups de poing à un adversaire qui ne réplique pas ou qui réplique seulement pour se défendre se verra imposer une punition mineure supplémentaire pour avoir été l'agresseur ainsi que toutes les autres punitions pouvant lui être imposées. Dans le cas extrême ou un joueur continue de donner des coups de poing à un joueur qui ne réplique pas, qui est incapable de se défendre ou qui est retenu par l'arbitre ou un juge de lignes, le

joueur fautif pourrait se voir imposer une punition de match pour tentative délibérée de blesser en vertu de la règle 6.1 (a), à la discrétion de l'arbitre.

- (c) Une punition mineure est 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 voit imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite.
- (d) Un joueur qui ne riposte pas après avoir été frappé n'écope d'aucune punition en vertu de cette règle, mais peut être puni 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 voit imposer une punition de match, en plus de toute autre punition dont il pourrait écoper.
- (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 se voit imposer une punition d'inconduite, en plus de toute autre punition dont il pourrait écoper.
- (g) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur impliqué dans une bataille avec un adversaire hors de la surface de jeu.
- (h) Tout joueur **ou gardien de but** se joignant à une bataille ou agissant comme pacificateur est considéré comme joueur subséquent dans la bataille et se voit imposer une punition d'extrême inconduite, en plus de toute autre punition qui lui est imposée.
- (i) Tout joueur **ou gardien de but** se joignant à une autre bataille ou à une bataille subséquente durant le même arrêt du jeu se voit imposer une punition d'extrême inconduite, en plus de toute autre punition dont il pourrait écoper selon les règles de jeu.
- (j) Une punition d'inconduite grossière est 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.
- (k) Les membres sont autorisés, à leur discrétion, à imposer des sanctions additionnelles dans le cas de la règle 6.7 (a), pour tous les joueurs de toutes les divisions.
- (l) Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui est coupable de rudesse inutile.

Remarque 1 : Si la punition imposée découle d'une infraction commise après le coup de sifflet, « rudesse après le sifflet » doit alors être la punition inscrite.

Remarque 2 : La punition majeure pour rudesse ne doit pas être confondue avec la punition majeure et la punition d'extrême inconduite pour bataille ni être utilisée à la place de celles-ci.

- (m) Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui, de l'avis de l'arbitre, entre délibérément en contact avec un joueur adverse après le sifflet.
- (n) **Lorsqu'un gardien de but quitte son enceinte durant une bataille, une punition mineure lui est imposée, en plus de toute autre punition devant lui être imposée.**

SITUATION 1 Règle 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 règle est de punir de façon stricte les joueurs qui n'obéissent pas au coup de sifflet. Ce contact superflu peut être fait avec le corps ou le bâton. Les officiels sont invités à appliquer fermement cette règle en imposant les punitions appropriées.

SITUATION 2

QUESTION :

À un arrêt de jeu, un joueur de l'équipe A pousse un joueur de l'équipe B, qui le pousse ensuite à son tour. Que doit faire l'arbitre?

RÉPONSE :

L'arbitre doit imposer une punition mineure pour rudesse après le sifflet au joueur de l'équipe A. Cependant, si la réplique est trop vive pour être ignorée et que ce joueur est puni, l'arbitre est alors encouragé à imposer une punition mineure double 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 Règles 6.7 (a) et (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 Règles 6.7 (b) et (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 voit automatiquement imposer une punition mineure pour instigation. Les officiels doivent imposer la punition mineure additionnelle à l'instigateur seulement lorsqu'un seul joueur se voit imposer une punition majeure pour bataille. Le troisième joueur écope d'une punition d'extrême inconduite pour avoir pris part à la bataille, en plus de toute autre punition dont il pourrait écoper.

SITUATION 5 Règle 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 Règles 6.7 (g) et (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 la règle 6.7, situation 18, et aux règles 7.3 (c) et (d).

SITUATION 7 Règles 6.7 (g) et (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 la règle 6.7 (g) pour bataille hors de la surface de jeu. Les deux joueurs se voient aussi imposer une punition d'extrême inconduite supplémentaire en vertu de la règle 6.7 (h) pour avoir pris part à une autre bataille pendant un même arrêt de jeu.

Remarque : Lorsqu'une situation justifie de multiples punitions d'extrême inconduite à un joueur, il faut imposer et noter chaque punition d'extrême inconduite sur la feuille de match officielle, mais annoncer une seule punition d'extrême inconduite pour chaque joueur dans le système de haut-parleurs.

SITUATION 8

Un joueur qui a pris part à une première bataille qui cause un arrêt de jeu cesse cette bataille 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 voit 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 la règle 6.7 (h).

SITUATION 9 Règle 6.7 (h)

Si deux joueurs se battent sur la glace, près d'un banc des joueurs, et qu'un des joueurs sur le banc intervient dans le combat alors qu'il est toujours au banc, ce joueur doit écopier d'une punition mineure de banc, d'une punition d'extrême inconduite pour obstruction en vertu de la règle 7.3 (d), d'une punition d'extrême inconduite additionnelle en vertu de la règle 6.7 (h), ainsi que toute autre punition dont il pourrait écopier. Ce joueur doit être considéré comme un troisième joueur dans une bataille. Si, par ailleurs, 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 sont imposées à cet officiel d'équipe en

vertu de la règle 7.3 (d). Un officiel d'équipe ne peut pas écoper d'une punition d'extrême inconduite en vertu de la règle 6.7 (h).

SITUATION 10 Règle 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 Règle 6.7 (f)

Lorsqu'une bataille a lieu sur la glace, il faut absolument que l'arbitre informe les joueurs qui ne prennent pas part à la bataille de se rendre à leur banc respectif. Les arbitres sont encouragés à utiliser leur sifflet, leur voix et leurs gestes pour indiquer aux joueurs de se rendre à leur banc. L'arbitre ne doit pas imposer des punitions d'inconduite pour infraction à cette règle avant d'avoir tout d'abord averti les joueurs.

SITUATION 12 Règle 6.7 (n)

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 pour avoir quitté son enceinte pendant une bataille.

SITUATION 13 Règle 6.7 (b)

QUESTION :

Peut-on imposer à un joueur deux punitions pour avoir été l'instigateur 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 Règle 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 Règle 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 la règle 6.7 (g). Toutefois, étant donné que le joueur au banc est identifié comme étant l'instigateur, une punition mineure supplémentaire doit lui être imposée en vertu de la règle 6.7 (b).

Remarque : La règle 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, 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 des équipes 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. Au moins un joueur doit avoir quitté le banc pour que la règle 9.5 (c), remarque 1, s'applique. Comme aucun joueur n'a quitté le banc, la règle du nombre maximum de cinq punitions d'extrême inconduite ne peut pas 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 impose une punition d'inconduite grossière, une punition de match ou aucune punition, selon les circonstances. Se reporter aux situations 3, 4 et 5 de la règle 6.1.

SITUATION 18 Règles 6.7 (i) et 7.3 (d)

Lorsqu'un officiel d'équipe au banc fait obstruction contre un joueur adverse sur la glace et que, 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 la règle 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 la règle 7.3 (d) pour obstruction à partir du banc des joueurs ainsi qu'une punition d'inconduite grossière en vertu de la règle 6.7 (i) pour s'être battu avec un joueur.*

SITUATION 19 Règle 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. Un cas où deux joueurs se frappent tour à tour ou qui luttent sur la glace (chacun de son plein gré) et sont expulsés du match, en plus de se voir imposer les punitions appropriées, ne soulève pas 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 survient lorsqu'un joueur se couvre de ses bras afin d'éviter d'être roué de coups, mais que, pourtant, les deux joueurs sont expulsés du match ou se voient imposer des punitions mineures ou de punitions mineures doubles pour rudesse même si un seul joueur a donné des coups de poing. En ce qui concerne les punitions mineures doubles, certains officiels imposent de telles punitions pour rudesse pour éviter la punition majeure et la punition d'extrême inconduite imposées pour bataille, ce qui n'est pas l'objet des règles. On demande constamment aux arbitres de ne pas imposer une punition mineure double pour rudesse. Il faut imposer soit une punition mineure pour rudesse, soit 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, où alors le joueur

écopant de la punition majeure recevrait aussi une punition mineure supplémentaire pour avoir été l'agresseur. Hockey Canada tente de faciliter quelque peu la tâche aux arbitres et les aider à se faire respecter, mais il faut aussi qu'un arbitre ait le « courage » d'appliquer les règles et de ne pas céder à la facilité. Si les arbitres appliquent les règles comme il se doit, les règles et les arbitres seront moins critiqués.

SITUATION 20

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 cinq 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 voit imposer une punition majeure, une punition d'extrême inconduite ainsi qu'une punition mineure pour avoir été l'agresseur.

SITUATION 21 Règle 6.7 (b)

Dans l'éventualité où un joueur ne tente aucunement de répliquer sauf pour se protéger ou se défendre et que, de l'avis de l'arbitre, il ne participe pas à la bataille, son adversaire est alors le seul qui écope d'une punition majeure et d'une punition d'extrême inconduite pour s'être battu. Le joueur qui se protège peut se voir imposer une punition mineure pour rudesse ou ne pas être puni. En pareil cas, le joueur écopant de la punition majeure et de la punition d'extrême inconduite pour s'être battu se verra aussi imposer une punition mineure supplémentaire pour avoir été l'instigateur en vertu de la règle 6.7 (b), remarque 3.

SITUATION 22 Règle 6.7 (g)

Lorsqu'un joueur sur la glace ou au banc se bat avec un officiel d'équipe ou un spectateur, le joueur se voit imposer une punition d'inconduite grossière. Se reporter à la règle 6.1, situations 3, 4, et 5, et la règle 6.7, situation 6.

SECTION 7 – FAUTES D'ENTRAVE

REMARQUE : Le **texte en gras** indique des ajouts et des modifications aux Règles de jeu de Hockey Canada.

Règle 7.1 Retenir

- (a) Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui retient un adversaire avec ses mains, son bâton ou de toute autre manière. Si une punition est imposée pour avoir retenu le bâton, une punition mineure pour avoir retenu le bâton doit être inscrite et annoncée.
- (b) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui blesse un adversaire en le retenant.

Règle 7.2 Accrocher

- (a) Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui entrave ou tente d'entraver la progression 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 sont imposées à tout joueur qui blesse un adversaire en l'accrochant ou en l'accrochant avec le bout de son bâton.

Règle 7.3 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, **selon la violence de l'impact**, sont 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 – est 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 à la défense 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 n'ont pas le droit de créer de l'obstruction délibérément au bénéfice du porteur de la rondelle.

Remarque 3 : Quant à la question de terminer une mise en échec, un joueur doit entrer immédiatement en contact avec un adversaire au moment où ce dernier n'a plus la rondelle pour que ce contact soit réglementaire. Un contact immédiat correspond à un contact initié lorsqu'une distance d'au plus un bras et un bâton sépare le porteur de la rondelle du joueur appliquant la mise en échec.

- (b) Une punition mineure pour obstruction à l'endroit du gardien de but est 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. La punition doit 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) est imposée lorsqu'un joueur adverse entre inutilement en contact avec le gardien de but. Aussi, les arbitres doivent veiller à punir les gardiens de but pour avoir fait trébucher, donné un coup de bâton ou dardé près du but.

À moins que la rondelle ne soit dans l'enceinte du but, un joueur de l'équipe à l'offensive ne peut se tenir dans l'enceinte. Si la rondelle pénètre dans le but dans de telles conditions, le but n'est pas accordé. Cependant, si un joueur à l'offensive se trouve dans l'enceinte du but sans gêner le gardien de but et qu'un autre joueur à l'offensive (qui se trouve à l'extérieur de l'enceinte du but) compte un but, le but est accordé, pourvu que le joueur qui se trouve dans l'enceinte n'essaie pas de jouer la rondelle, de nuire au jeu, d'obstruer la vue du gardien de but ou de gêner ses déplacements.

La mise au jeu subséquente a 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'offensive se trouve dans l'enceinte du but en raison de l'obstruction commise par un joueur à la défensive 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 est accordé.

Une punition mineure est imposée à tout joueur de l'équipe à 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, mais n'essaie pas d'éviter d'entrer en contact avec le gardien de but. De plus, si un but est compté, il n'est pas accordé.

Une punition mineure est imposée à un joueur à l'offensive 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 est imposée à tout joueur à l'offensive 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 la règle 6.3 (b) – Assaut, ou 8.2 (c) – Double-échec. Si le gardien de but est poussé dans le filet avec la rondelle après avoir effectué un arrêt, le but n'est pas accordé. Au besoin, les punitions appropriées sont 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 est imposée à cette équipe si l'arbitre est incapable d'identifier la personne responsable, sauf dans les cas prévus aux règles 4.10 (a) (4) – Buts alloués, et 7.4 (d) – Faire trébucher. Si un but est compté, aucune punition mineure de banc n'est 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 voit imposer une punition mineure de banc et une punition d'extrême inconduite. Lorsque les règles 4.10 (a) (4) – Buts accordés, ou 7.4 (d) – Faire trébucher, s'appliquent, la punition mineure de banc n'est pas imposée, mais celle d'extrême inconduite l'est.
- (e) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui blesse un adversaire en commettant de l'obstruction.
- (f) **Une punition de match est imposée à tout joueur qui tente de blesser ou blesse délibérément un adversaire en commettant de l'obstruction.**
- (g) Une punition mineure de banc pour obstruction est imposée à un gardien de but qui amasse délibérément de la neige à l'intérieur de son enceinte en tout temps ou qui est observé par l'arbitre alors qu'il laisse ou place délibérément un objet à son filet ou près de celui-ci dans sa zone défensive avant de se rendre au banc des joueurs.
 Un tir de punition est 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 n'est pas imposée.
 Un but est 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 par un autre joueur de façon réglementaire.

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 à retardement pour le gardien de but et, par la suite, l'équipe à l'offensive marque un but pendant que la punition à retardement est en vigueur et que le joueur se trouve toujours dans l'enceinte. Le but est-il accordé? La punition au gardien de but est-elle imposée?

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 depuis l'arrière de la ligne rouge centrale, créant un dégagement refusé potentiel. Un joueur de l'équipe A qui est en jeu en zone adverse et admissible à jouer la rondelle essaie de le faire avant que le dégagement soit refusé. 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 permettre au jeu de se conclure et imposer une punition mineure pour obstruction au gardien de but.

SITUATION 3 Règle 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 pour obstruction doit être imposée. Si le joueur adverse est blessé par le bâton brisé, il faut imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour obstruction au joueur fautif. 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 la règle 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 est en mesure d'obtenir un tir franc au but, seule une punition mineure pour obstruction est imposée.

SITUATION 5 Règle 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 sont imposées.

SITUATION 6 Règle 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 Règle 7.3 (g)

Une équipe retire son gardien de but en faveur d'un joueur supplémentaire. Avant de quitter son enceinte, le gardien étend son bâton le long du devant de son filet. Pendant ce temps, son équipe compte un but. L'arbitre, en regardant à l'autre bout de la patinoire, aperçoit le bâton le long du filet.

DÉCISION :

Il faut annuler le but et imposer une punition mineure pour obstruction au gardien de but.

SITUATION 8 Règle 7.3 (g)

Comme le gardien de but quitte la glace pour être remplacé par un autre joueur, il laisse tomber ou place son bâton le long du devant de son filet.

DÉCISION :

C'est la responsabilité du gardien de garder l'espace 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 doit être imposée. Si, lorsque le gardien a été retiré du match, la rondelle ne peut pas pénétrer dans le filet en raison du bâton, l'arbitre doit accorder un but.

Remarque 1 : Il faut utiliser l'enceinte du but comme point de référence dans cette situation. Toute partie du bâton en contact avec toute partie de l'enceinte constitue une punition pour obstruction.

Remarque 2 : Si un joueur (plutôt qu'un gardien) laisse un bâton dans l'enceinte alors que le gardien a été retiré, il faut imposer une punition pour conduite antisportive en vertu de la règle 9.2 (a). Si un tel geste empêche qu'un but soit compté, il faut accorder un but en vertu de la règle 4.10 (b).

SITUATION 9 Règle 7.3 (g)

Si un gardien qui quitte la glace laisse tomber ou place son bâton sur la glace à l'extérieur de l'enceinte du but, AUCUNE punition n'est imposée si le geste n'a pas été observé par l'arbitre. Si le geste a été observé par l'arbitre, une punition mineure pour obstruction doit être imposée. Cependant, si la rondelle ne peut pas pénétrer dans le but en raison du bâton du gardien une fois que celui-ci a été retiré, l'arbitre doit accorder un but.

SITUATION 10 Règle 7.3 (g)

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 l'arbitre, celle-ci ne peut pas pénétrer dans le but en raison de la neige accumulée. Quelle est la bonne décision?

DÉCISION :

Accorder un tir de punition. Dans une telle situation, aucun but ne peut être accordé, car le gardien de but est demeuré sur la glace.

Règle 7.4 Faire trébucher

- (a) Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui fait trébucher un adversaire. S'il en découle une blessure, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées.

Remarque : Aucune punition n'est imposée si, de l'avis de l'arbitre, il ne fait aucun doute qu'un joueur tente de prendre possession de la rondelle et que la manœuvre fonctionne, mais fait trébucher le porteur de la rondelle.

- (b) Une punition mineure double ou une punition de match, à la discrétion de l'arbitre et selon la violence de l'impact avec la glace, est imposée à tout joueur qui fauche les patins d'un adversaire. Une infraction pour faucher les patins survient lorsqu'un joueur utilise sa jambe ou son pied pour entrer en contact avec les patins d'un adversaire et le faire tomber ou lorsqu'un joueur pousse le haut du corps d'un adversaire vers l'arrière avec son bras ou son coude et qu'en même temps, il allonge la jambe pour entrer en contact avec les patins de cet adversaire et le faire tomber. Une punition de match est automatiquement imposée à tout joueur qui blesse un adversaire en lui fauchant les patins.

Remarque : Il faut considérer sérieusement l'imposition d'une punition de match lorsque le joueur fautif est en mouvement (qu'il patine) lorsqu'il commet cette infraction. Le critère de la violence de l'impact avec la glace et l'intention du joueur fautif sont des points importants à considérer lorsque l'arbitre décide s'il doit imposer une punition de match en vertu de cette règle.

- (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, faisant ainsi trébucher le porteur de la rondelle et lui faisant perdre possession de celle-ci, une punition est imposée.

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 en contact avec ce dernier, l'infraction pour avoir fait trébucher est ignorée.

- (d) Lorsqu'un joueur fait trébucher ou entrave par-derrière un joueur ayant le contrôle de la rondelle en échappée en zone neutre ou en zone offensive, ou qu'un gardien de but entrave un tel joueur, de sorte qu'il ne soit pas en mesure 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 est accordé à l'équipe non fautive. Cependant, l'arbitre n'arrête pas le jeu avant que l'équipe à l'offensive n'ait perdu le contrôle de la rondelle au profit de l'équipe à la défensive.

Remarque : « Contrôle de la rondelle » signifie le geste de pousser la rondelle avec le bâton, un patin ou un gant.

Si, tandis qu'elle est ainsi manœuvrée, 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 est réputé ne plus être en contrôle. L'intention de la présente règle est de restaurer une bonne occasion de marquer, retirée en raison de l'infraction. Par conséquent, lorsqu'aucune occasion raisonnable de marquer n'a été perdue en raison de l'infraction, un tir de punition ne doit pas être accordé.

SITUATION 1 Règle 7.4 (d)

ÉCLAIRCISSEMENT :

L'expression « entrave » comprend ce qui suit : lancer un bâton ou tout autre objet en direction de la rondelle ou du porteur de la rondelle; projeter tout autre objet en direction de la rondelle ou du porteur de la rondelle; 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 relève 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 Règles 7.4 (a) et (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 perde pied.

SECTION 8 – FAUTES COMMISES AVEC LE BÂTON

REMARQUE : Le **texte en gras** indique des ajouts et des modifications aux Règles de jeu de Hockey Canada.

Règle 8.1 Six-pouces

Une punition de match est 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 d'un bâton, ou qui blesse un adversaire par tout geste de six-pouces. À la discrétion de l'arbitre, une punition mineure double est imposée à tout joueur qui tente de donner un six-pouces à un adversaire avec le bout du manche de son bâton. Une punition mineure double et une punition d'inconduite grossière sont imposées à tout officiel d'équipe qui tente de donner un six-pouces avec le bout du manche d'un bâton.

SITUATION 1 Règle 8.1

Tout geste pour accrocher ou retenir un adversaire avec le manche du bâton au-dessus de la main supérieure est puni en vertu de la règle 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 la règle 8.6 – Expulsion du match.

SITUATION 2 Règle 8.1

Si le six-pouces est puissant, violent ou vicieux, ou s'il en résulte une blessure, une punition de match doit être imposée. La punition mineure double ne doit pas être imposée au lieu de la punition de match, si celle-ci est justifiée. Les arbitres doivent imposer la punition mineure double pour les cas limites de six-pouces qui n'ont pas été punis auparavant.

Règle 8.2 Double-échec

- (a) Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre selon la violence de l'impact, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire.
- (b) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui donne un double-échec à un gardien de but se trouvant dans son enceinte.
- (c) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui blesse un adversaire en lui donnant un double-échec.
- (d) Une punition de match est imposée à tout joueur qui blesse délibérément un adversaire au moyen d'un double-échec.

SITUATION 1

Lors d'un geste de double-échec, si un joueur touche un adversaire avec son 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.

Règle 8.3 Bâton élevé

- (a) Au hockey mineur et féminin, tout contact (intentionnel ou accidentel) au-dessus la hauteur normale des épaules avec un bâton entraînera la punition appropriée en vertu de la règle 6.5 – Contact à la tête.

- (b) Au hockey junior et senior, une punition mineure sera imposée à tout joueur qui entre en contact avec un adversaire au-dessus la hauteur normale de ses épaules avec un bâton élevé. Une punition mineure double peut être imposée, à la discrétion de l'arbitre, si une blessure découle d'un bâton élevé accidentel. Toute infraction exigeant une punition majeure pour un contact au-dessus de la hauteur normale des épaules est imposée en vertu de la règle 6.5 – Contact à la tête.–

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 est arrêté et la mise au jeu suivante se fait à l'endroit de l'infraction, sauf si :

- (1) un joueur de l'équipe non fautive obtient possession et contrôle de la rondelle; dans un tel cas, le jeu se poursuit;
 - (2) un joueur de l'équipe fautive dirige ainsi la rondelle dans son propre but; dans un tel cas, le but est accordé;
 - (3) l'équipe fautive obtient un avantage territorial, où la mise au jeu se fait alors où l'arrêt du jeu a eu lieu, sauf en cas d'indication contraire dans les règles de jeu.
- (d) Un but marqué à l'aide d'un bâton élevé n'est pas accordé, à moins que ce but ait été marqué par un joueur de l'équipe à la défensive dans son propre but.

SITUATION 1 Règle 8.3 (b)

Au hockey junior et senior, lorsqu'un joueur touche à la rondelle au moyen d'un bâton élevé et que, dans sa motion, 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'applique également à la motion d'un joueur qui tire la rondelle.

Remarque : Le joueur est responsable de son bâton en tout temps.

SITUATION 2 Règle 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 3 Règle 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 envoie la rondelle dans le filet.

DÉCISION :

Le but est accordé.

SITUATION 4 Règle 8.3 (d)

Un joueur tient son bâton au-dessus de la hauteur normale de ses épaules. La rondelle frappe toutefois le bout du manche sous la hauteur de ses épaules et entre dans le but.

DÉCISION :

Le but est accordé.

SITUATION 5 Règle 8.3 (d) – SITUATION 1 Règle 10.10 (a)

Lorsqu'un joueur ou un gardien de but frappe la rondelle au moyen d'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, sauf en cas d'indication contraire dans les règles.

RAISONNEMENT :

La règle 10.2 (g) est invoquée parce que les deux équipes ont commis une infraction aux règles. Une équipe a touché la rondelle au moyen d'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 6 Règle 8.3 (d)

Lorsqu'un joueur à l'offensive dans la zone offensive frappe la rondelle au moyen d'un bâton élevé et que l'équipe à la défensive s'abstient de jouer la rondelle, il faut arrêter le jeu et effectuer la mise au jeu aux points de mise au jeu à l'extrémité de l'équipe qui refuse de jouer la rondelle (conformément à la règle 10.10 (g)) à l'endroit où se trouvait la rondelle lors de l'arrêt du jeu.

SITUATION 7 Règle 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 8 Règles 8.3 (d) et (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 9

Un joueur de l'équipe A frappe la rondelle au moyen d'un bâton élevé et, pendant que la rondelle est encore dans les airs, un joueur de l'équipe B frappe aussi la rondelle au moyen d'un bâton élevé.

DÉCISION :

Arrêt immédiat du jeu et mise au jeu à l'endroit où la seconde infraction a eu lieu, sauf en cas d'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 10

L'équipe B tente de faire un dégagement à partir de 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 A s'abstient de jouer la rondelle qui se trouve maintenant dans sa zone défensive.

DÉCISION :

Il faut 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 la règle 10.2 (g).

SITUATION 11 Règle 8.3 (b)

Au hockey junior et senior, lorsqu'une punition mineure double 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 doit 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 sont 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 punition mineure double est 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 punition mineure double est 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 punition mineure double est imposée.*

Les gestes suivants sont considérés une utilisation négligente du bâton, et une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées lorsqu'une blessure est infligée :

- *Lorsqu'un coup de bâton ricoche 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 sont imposées.*
- *Lorsqu'un double-échec ricoche 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 sont 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 (p. ex., enfourcher son bâton pour soulever le bâton d'un adversaire ou l'accrocher) qui atteint le cou ou la tête, causant une blessure, doit faire l'objet d'une punition majeure et d'une punition d'extrême inconduite.*

SITUATION 12 Règle 8.3 (b)

QUESTION :

Un joueur de l'équipe A, en zone offensive, est atteint d'un bâton élevé au visage, causant une blessure. Le geste n'a pas été constaté par l'arbitre.

Immédiatement après, un joueur de l'équipe B se trouve en échappée, mais on le fait trébucher par derrière. L'arbitre signale un tir de punition. Puisqu'il s'agit du premier arrêt du jeu, le juge de lignes rapporte l'infraction du bâton élevé causant une blessure à l'arbitre.

DÉCISION :

Il faut imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour contact à la tête au joueur fautif de l'équipe B et une punition mineure pour avoir fait trébucher au joueur fautif de l'équipe A. Ceci annule le tir de punition.

Règle 8.4 Coups de bâton

- (a) Une punition mineure ou, à la discrétion de l'arbitre selon la violence de l'impact, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui

entrave ou tente d'entraver la progression d'un adversaire en lui donnant un coup avec son bâton.

- (b) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui blesse un adversaire au moyen d'un coup de bâton.
- (c) Une punition pour avoir donné un coup de bâton est imposée à tout joueur qui envoie son bâton en direction d'un adversaire (que cet adversaire soit à sa portée ou non), même s'il ne le touche pas ou qui, sous prétexte de jouer la rondelle, envoie son bâton vivement en direction de la rondelle dans le but d'intimider l'adversaire.
- (d) Une punition de match est imposée à tout joueur qui, délibérément, tente de blesser ou blesse un adversaire en lui donnant un coup de bâton.

Règle 8.5 Darder

Une punition de match est imposée à tout joueur ou officiel d'équipe qui darde délibérément ou tente délibérément de darder un adversaire en le frappant avec force avec le bout de la lame du bâton ou qui blesse un adversaire par tout geste de dardage.

Une punition mineure double est imposée à tout joueur qui frappe ou tente de frapper un adversaire avec le bout de la lame du bâton. Une punition mineure double et une punition d'inconduite grossière sont imposées à tout officiel d'équipe qui frappe ou tente de frapper un adversaire avec le bout de la lame du bâton.

SITUATION 1 Règle 8.5

On doit tenir compte de la gravité du geste de dardage et de la partie du corps touchée par le bâton au moment de déterminer le type de punition à imposer (punition de match ou punition mineure double). Si le dardage est dirigé vers l'aine, le ventre, la poitrine ou la tête de l'adversaire, une punition de match est vraisemblablement justifiée. Si le dardage est violent ou vicieux, une punition de match est imposée, peu importe la partie du corps visée. Si le joueur qui a été dardé est blessé en raison de l'infraction, peu importe la partie du corps touchée, une punition de match doit être imposée au joueur coupable d'avoir dardé. Si le dardage est dirigé vers la jambe ou la cheville ou s'il n'y a aucun contact, une punition mineure double est imposée.

Règle 8.6 Trois punitions ou plus pour des infractions commises avec le bâton

- (a) **Une punition d'expulsion du match est infligée à tout joueur cumulant un total d'au moins trois punitions pour des infractions commises avec le bâton pendant le même match. Pour l'application de cette règle, seules les infractions pour bâton élevé, double-échec, coup de bâton, donner un six-pouces et darder sont réputées être des infractions commises avec le bâton. Les joueurs punis en vertu de cette règle doivent se retirer à leur vestiaire pour le reste du match.**

Remarque : Pour l'application de cette règle, une punition mineure double est réputée être une seule infraction dans l'accumulation des infractions commises avec le bâton.

SITUATION 1 Règle 8.6 (a)

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 punition mineure double 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 avec le bâton.

EXEMPLE C :

Un joueur a écopé de deux punitions pour des infractions commises avec le bâton. Ce joueur commet une troisième infraction évidente avec son bâton, et l'arbitre signale une punition à retardement. L'équipe non fautive marque un but, ce qui annule la punition.

DÉCISION :

L'expulsion du match ne s'applique pas.

EXEMPLE D :

Un joueur a écopé de deux punitions pour des infractions commises avec le bâton. Ce joueur commet une troisième infraction évidente avec son bâton, et l'arbitre signale une punition à retardement. L'équipe fautive est déjà à court d'un joueur et purge une punition mineure. L'équipe non fautive marque un but pendant la punition à retardement pour une infraction commise avec le bâton.

DÉCISION :

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

EXEMPLE E :

Un joueur a écopé de deux punitions pour des infractions commises avec le bâton. Ce joueur commet une troisième infraction évidente avec son bâton qui exige une punition mineure double 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 punition mineure double est annulée par le but. La deuxième punition est imposée, et la punition d'expulsion du match s'applique.

SECTION 9 – AUTRES FAUTES

REMARQUE : Le **texte en gras** indique des ajouts et des modifications aux Règles de jeu de Hockey Canada.

Règle 9.1 Manier la rondelle

- (a) Le jeu est immédiatement arrêté et une punition mineure est 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 poursuit.
- (b) Une punition mineure est 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 saisie par un adversaire, l'arbitre laisse le jeu se poursuivre. Cependant, si un coéquipier saisit la rondelle, le jeu est arrêté.

- (c) Une punition mineure est imposée à tout joueur (autre qu'un gardien de but) qui, alors que le jeu est en cours, ramasse la rondelle avec la main.

Si un joueur de l'équipe à la défensive (autre que le gardien de but) ramasse la rondelle sur la glace alors qu'elle se trouve dans l'enceinte du but de son équipe, le jeu est arrêté et un tir de punition est accordé à l'équipe non fautive.

- (d) Il est permis à un joueur d'arrêter ou de frapper une rondelle dans les airs ou sur la glace avec la main ouverte. Le jeu n'est 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 est arrêté et la mise au jeu se fait 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 fait où l'arrêt du jeu a eu lieu, à moins qu'il n'en soit stipulé autrement dans les règles de jeu. Le jeu n'est pas arrêté en raison d'une passe avec la main effectuée par des joueurs dans leur propre zone défensive.
- (e) Le but n'est pas accordé si la rondelle a été frappée dans le but avec la main ou toute partie du corps du joueur à l'offensive ou si, après avoir été frappée, la rondelle dévie dans le but sur un joueur ou un bâton.

SITUATION 1 Règle 9.1 (c)

La rondelle se trouve dans l'enceinte du but. Un joueur qui 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 la règle 10.3 (a) – Tomber sur la rondelle.

SITUATION 2 Règle 9.1 (d)

QUESTION :

La rondelle est frappée avec la main, puis elle frappe le gardien de but adverse, bondit devant le filet et est reprise par un autre joueur de la même équipe que le joueur qui l'a frappée avec la main. 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 doit être arrêté.

SITUATION 3 Règle 9.1 (d)

Une situation semblable à la situation 2 sauf que la rondelle, après avoir dévié 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 peut se poursuivre seulement si l'équipe non fautive prend possession et contrôle de la rondelle. Une déviation ne constitue pas un contrôle.

SITUATION 4 Règle 9.1 (d)**QUESTION :**

La rondelle est frappée avec la main, elle 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 de la rondelle.

SITUATION 5 Règle 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 de but, le but N'EST 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 manifestement 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 cet arrêt du jeu a 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. Règle 9.1 (d)*
- *qu'elle est déviée ou délibérément dirigée (sans être frappée) dans le but par un coéquipier, le but est refusé.*
- *qu'elle 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 Règle 9.1 (d)

Lors d'une infraction pour une passe effectuée avec la main, la mise au jeu subséquente doit avoir lieu à l'endroit où la passe avec la main a été effectuée ou à l'endroit où l'arrêt du jeu a eu lieu, 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 a 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 la règle 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 cette règle, c'est la position de la rondelle et non celle des patins du joueur qui détermine dans quelle zone le joueur se trouvait au moment où la passe avec la main a été complétée.

SITUATION 8 Règle 9.1 (a)

Lignes directrices pour avoir fermé 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.*

Règle 9.2 Conduite antisportive et harcèlement des officiels

Les officiels d'équipe sont 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; il doit en faire rapport au président en indiquant tous les détails pertinents.

- (a) Une punition mineure est imposée à tout joueur ou officiel d'équipe qui défie ou conteste les décisions d'un officiel pendant un match ou encore fait preuve d'une conduite antisportive.

Si un joueur ou un gardien de but continue malgré tout, il écope d'une punition d'inconduite et toute nouvelle récidive entraîne une punition d'extrême inconduite à ce joueur ou ce gardien de but. Si un officiel d'équipe continue la confrontation, il se voit immédiatement imposer une punition d'extrême inconduite.

L'arbitre n'est pas tenu d'imposer une punition mineure selon cette règle 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 est imposée à tout joueur qui :
- (1) utilise un langage ou des **gestes irrespectueux** envers toute personne;
 - (2) persiste à discuter ou montre de l'irrespect envers la décision de tout officiel;
 - (3) frappe ou tire intentionnellement la rondelle 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 la règle (b) ci-haut, se voit imposer une punition d'extrême inconduite.

Remarque : 1. Dans le cas d'un officiel d'équipe, une punition mineure de banc est imposée plutôt qu'une punition d'inconduite. Un officiel d'équipe, après avoir reçu une punition mineure de banc, se voit imposer 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.

Remarque 2 : Aux fins de cette règle, un comportement « irrespectueux » est défini comme une action ou des mots jugés grossiers, désagréables, inappropriés ou non professionnels et jugés offensants pour d'autres qui n'ont pas atteint les critères du harcèlement ou d'obscénité énoncés dans la règle 9.2 (f).

- (c) Si l'arbitre est incapable d'identifier la personne utilisant un langage ou des **gestes irrespectueux**, une punition mineure de banc est imposée à l'équipe fautive.
- (d) Une punition d'inconduite est imposée à tout joueur qui ne se rend pas immédiatement et directement au banc des punitions lorsqu'il a été puni. Lorsque le joueur puni cause un retard quelconque en allant chercher son équipement (gants, bâtons, etc.), la punition d'inconduite est imposée. Son équipement lui est apporté au banc des punitions par un joueur de son équipe sur la glace au moment de l'infraction.

Remarque : Il est nécessaire de placer un substitut au banc des punitions. Ce substitut peut retourner sur la glace dès que la punition d'inconduite au joueur fautif commence.

- (e) Une punition d'inconduite est imposée à tout joueur qui adopte une conduite 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 voit imposer une punition d'inconduite grossière et l'arbitre fait rapport de tous les détails de l'incident au président.

Nonobstant ce qui précède, à la discrétion de l'arbitre, une punition d'inconduite grossière est imposée à tout joueur ou officiel d'équipe **qui se comporte de façon à tourner le match en dérision en utilisant un langage, des gestes ou des actions obscènes, profanes ou menaçants envers toute personne avec une intention discriminatoire ou autrement malveillante. De telles actions peuvent également être décrites comme des railleries ou des gestes verbaux ou physiques qui visent à humilier, dévaloriser, diminuer, offenser ou nuire à la réputation de la personne ou du groupe visé.**

Remarque : Les officiels doivent remplir un rapport du match et communiquer, au président, toute punition imposée en vertu de la règle 9.2 (f).

- (g) Une punition d'inconduite est 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 chronométrateur du match, le chronométrateur des punitions, le marqueur officiel ou l'annonceur.

- (h) Lorsqu'un officiel d'équipe se voit imposer une punition d'extrême inconduite en vertu de la présente règle, l'arbitre fait un rapport complet au président qui peut imposer d'autres sanctions.

SITUATION 1 Règle 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 la règle 9.2 – Conduite antisportive et harcèlement des officiels, et ne remplace pas les punitions correspondantes. En vertu de cette règle, l'arbitre peut imposer une punition pour tout acte antisportif envers un officiel (sur glace ou hors glace) ou tout joueur adverse. Tout acte antisportif envers une personne doit être puni 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 provoquer l'adversaire, 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 doit toutefois faciliter l'interprétation de la règle.

SITUATION 2

Tout officiel d'équipe qui se voit imposer une punition ne peut purger celle-ci au banc des punitions. Si une punition en temps est imposée, elle est purgée par un joueur de cette équipe qui était sur la glace au moment de l'infraction.

SITUATION 3 Règle 9.2 (a)

Lorsque des propos irrespectueux sont adressés à l'officiel, l'arbitre peut imposer une punition d'inconduite ou d'extrême inconduite sans imposer tout d'abord une punition pour conduite antisportive.

SITUATION 4 Règle 9.2 (i)

QUESTION :

Quelle punition est imposée à un gardien de but ou à un joueur 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 Règle 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 voit imposer une punition mineure pour conduite antisportive.*
- 2. Tirer la rondelle sur ou près du but après le coup de sifflet entraîne une punition mineure pour conduite antisportive.*
- 3. Pousser ou faire glisser la rondelle après le coup de sifflet peut faire l'objet d'un avertissement.*
- 4. Tirer la rondelle à l'extérieur de la surface de jeu après le coup de sifflet entraîne une punition mineure pour avoir retardé le match.*

5. Tirer la rondelle hors de la portée du juge de lignes qui tente de la récupérer entraîne une punition d'inconduite en vertu de la règle 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 harcèle verbalement 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 Règle 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 imposer une punition d'inconduite.

SITUATION 9 Règle 9.2 (f)

Lorsqu'un arbitre a des motifs raisonnables de soupçonner qu'un joueur ou un officiel d'équipe a des facultés affaiblies par **l'alcool ou la drogue**, il doit demander à ce joueur ou cet officiel d'équipe de quitter volontairement le match. Cependant, si un autre incident survient, exigeant des punitions devant faire l'objet d'un rapport écrit, la consommation possible d'alcool ou de drogue doit être mentionnée dans le rapport.

SITUATION 10 Règle 9.2 (f)

Lorsqu'un joueur ou un officiel d'équipe pulvérise de l'eau contenue dans une bouteille sur ou en direction **de toute personne**, l'arbitre doit imposer une punition mineure de banc. Si le joueur ou l'officiel d'équipe coupable d'un tel geste peut être identifié, une punition d'inconduite grossière doit aussi être imposée.

Règle 9.3 Plonger

Une punition mineure pour conduite antisportive est 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.

Règle 9.4 Tir botté

Une punition mineure est 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 sont imposées.

Règle 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.
- (b) Lorsqu'il y a infraction à la règle 9.5 (a), une punition mineure double est imposée au premier joueur de l'équipe qui quitte le banc des joueurs ou le banc des punitions durant une bataille ou pour commencer 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 voit imposer une punition mineure double. Une punition d'extrême inconduite est également imposée à tout joueur puni en vertu de la présente règle, en plus de toute autre punition qu'il a pu encourir. Se reporter au paragraphe (d).
- (c) Tout joueur [autre que ceux mentionnés au paragraphe (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 voit également imposer automatiquement une punition d'extrême inconduite, en plus de toute autre punition qu'il a pu encourir. Ceci inclut un joueur quittant le banc des punitions, infraction pour laquelle une punition mineure doit lui être imposée, en plus d'une punition d'extrême inconduite. Ce joueur n'a pas à être le premier joueur à quitter le banc.

Remarque 1 : Un maximum de cinq joueurs par équipe peut se voir imposer des punitions d'extrême inconduite pour des infractions aux paragraphes (b) et (c) de la présente règle au cours d'un arrêt du jeu ou de l'échauffement d'avant-match. Le maximum de cinq joueurs comprend tout joueur puni en vertu de la règle 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 cinq joueurs par équipe, alors, dans cette situation, un sixième joueur d'une équipe peut également écopier d'une punition d'extrême inconduite. Ce sixième joueur doit être le joueur qui a quitté le banc le premier.

Remarque 3 : Les arbitres doivent noter en détail sur la feuille de match officielle ou sur le formulaire de rapport de punitions, tout incident où les bancs des équipes se sont vidés.

- (d) Une punition mineure est 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 chronomètre des punitions, aucune punition n'est imposée et le joueur ne doit 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 accorde 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 voit 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 doit se retirer à son vestiaire pour le reste du match et l'arbitre doit soumettre un rapport complet au président qui peut imposer d'autres sanctions.
- (g) Lorsqu'un joueur puni 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 chronomètre des punitions), tout but marqué par son équipe alors qu'il se trouve non réglementairement sur la glace est annulé. Toutes les punitions imposées à l'une ou l'autre des équipes sont 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 est annulé. Toutes les punitions imposées à l'une ou l'autre des équipes sont purgées de la façon normale.
- (i) À la fin de chaque période, tous les joueurs doivent demeurer à leur banc respectif ou au banc des punitions jusqu'à ce que l'arbitre leur indique de quitter la glace. Les visiteurs sont les premiers à quitter la glace à moins d'avis contraire de l'arbitre. Le refus de respecter cette règle entraîne une punition mineure de banc. Toute circonstance inhabituelle est rapportée au président.

Une punition d'extrême inconduite est imposée à l'entraîneur de toute équipe qui enfreint 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 Règle 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 n° 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 n° 6 de l'équipe B.

QUESTION :

Quelles punitions sont 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 cœur?*
- iii) *Une bataille a lieu et B6 en est l'instigateur?*

DÉCISION :

- i) *A8 – une punition mineure double, une punition d'extrême inconduite pour avoir quitté le banc des joueurs dans le but d'amorcer une bataille, une punition mineure pour avoir été l'instigateur, une punition majeure pour s'être battu et une punition d'extrême inconduite. B6 – une punition majeure plus une punition d'extrême inconduite pour s'être battu.*
- ii) *A8 n'écope pas de la punition mineure pour instigateur. Toutes les autres punitions demeurent les mêmes que pour (i) ci-dessus.*

- iii) A8 écope seulement d'une punition majeure et d'une punition d'extrême inconduite pour s'être battu. B6 écope 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 : Règle 9.5 (a) – Une punition mineure double et une punition d'extrême inconduite ne peuvent être imposées lors de cette altercation que si au moins une punition majeure pour bataille est imposée.

SITUATION 2 Règle 9.5 (a)

Aucun joueur ne peut quitter le banc des joueurs dans le but d'amorcer une bataille.

EXEMPLE :

Pendant que le jeu est en cours, le n° 9 de l'équipe A quitte son banc des joueurs lors d'un changement de joueurs, se dirige directement vers un adversaire et amorce une bataille.

QUESTION :

Quelles punitions sont imposées si :

- i) **A9 initie ou est l'instigateur de la bataille et que les deux joueurs se battent ou que seul A9 participe à la bataille?**
- ii) **Une bataille a lieu et les deux joueurs y participent de bon cœur?**
- iii) **Une bataille a lieu et B6 en est l'instigateur?**

DÉCISION :

- i) **A9 – une punition mineure double et une punition d'extrême inconduite pour avoir quitté le banc des joueurs dans le but d'amorcer une bataille, une punition mineure pour avoir été l'instigateur, une punition majeure pour s'être battu et une punition d'extrême inconduite. B6 se voit imposer une punition majeure pour s'être battu et une punition d'extrême inconduite s'il participe à la bataille et aucune punition s'il n'y participe pas.**
- ii) **A9 n'écope pas de la punition mineure pour instigation. Toutes les autres punitions demeurent les mêmes que pour (i) ci-dessus.**
- iii) **A9 écope seulement d'une punition majeure et d'une punition d'extrême inconduite pour s'être battu. B6 écope d'une punition mineure pour avoir été l'instigateur, d'une punition majeure et d'une punition d'extrême inconduite pour s'être battu.**

SITUATION 3 Règles 9.5 (d) et (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 chronométrateur 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 pour purger le temps qu'il restait à sa punition lorsqu'il a quitté le banc (même si un but est marqué sur le tir de punition).

SITUATION 4 Règles 9.5 (d) et (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 :

Accorder un tir de punition. Le joueur qui a quitté le banc des punitions avant que sa punition prenne fin se voit imposer une punition mineure qu'il commence à purger dès que sa première punition est terminée.

SITUATION 5

Dans la situation 3 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 (exigeant initialement le tir de punition) sont imposées.

SITUATION 6

Reprenons la situation 3 et présumons que l'équipe fautive joue en désavantage numérique de deux joueurs. Un joueur (n° 4) a encore une minute à purger à sa punition mineure tandis que le second joueur (n° 13) en a encore pour une minute trente. Le joueur n° 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 n° 4 se termine avec le but. Le joueur n° 13 retourne au banc des punitions pour purger le temps restant de sa punition mineure initiale. L'arbitre impose une punition mineure additionnelle au n° 13 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 initialement accordé.*
- (b) *S'il n'y a pas de but, accorder un tir de punition et le joueur n° 13 retourne au banc des punitions pour purger le temps restant de sa punition mineure initiale. De plus, il se voit imposer une punition mineure additionnelle pour avoir quitté le banc des punitions trop tôt.*

SITUATION 7 Règle 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 sont imposées?

RÉPONSE :

Le joueur qui quitte le banc se voit imposer une punition mineure double 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 la règle 6.7 (a) – Bataille et rudesse. On lui impose aussi une troisième punition d'extrême inconduite pour avoir participé à une autre bataille pendant le même arrêt du jeu en vertu de la règle 6.7 (h).

On doit imposer des punitions majeures et des punitions d'extrême inconduite pour bataille aux deux premiers joueurs qui ont amorcé la bataille. Le joueur qui a pris part à la deuxième bataille se voit imposer une deuxième punition majeure et une deuxième punition d'extrême inconduite pour une deuxième bataille. Enfin, on lui impose une troisième punition d'extrême

inconduite pour avoir pris part à une autre bataille pendant le même arrêt du jeu en vertu de la règle 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 8 Règle 9.5 (d)

Si un joueur qui purge une punition d'inconduite revient sur la glace avant que sa punition ne prenne fin, il écope d'une punition mineure. Envoyer un joueur au banc des punitions pour purger immédiatement la punition mineure et retarder la punition d'inconduite pendant deux minutes. Une fois la punition mineure terminée, le joueur peut purger le reste de la punition d'inconduite.

SITUATION 9 Règles 9.5 (a) (b) et (d)

Lorsque le premier joueur à quitter le banc vient du banc des punitions, on doit lui imposer des punitions de deux minutes, plus deux minutes, plus deux minutes, plus une punition d'extrême inconduite et toute autre punition qu'on peut lui imposer en vertu des règles. Il se voit imposer une punition mineure double 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 avant la fin de sa punition. Si les bancs se vident, la règle 6.7 (g) ne s'applique pas, mais les officiels doivent faire tout leur possible pour envoyer les joueurs à leur banc respectif.

SITUATION 10

Un incident se produit sur la glace et une punition de match est imposée à un joueur. Pendant cet arrêt du jeu, les joueurs quittent leurs bancs pour participer à une bataille sur la glace. Combien de punitions doivent être imposées?

DÉCISION :

La règle 9.5 (c), remarque 1 stipule qu'un maximum de cinq joueurs par équipe peut se voir imposer des punitions d'extrême inconduite pendant un arrêt du jeu pour toute infraction aux règles 9.5 (b) et (c). Cette règle s'applique au cas ci-dessus. De plus, la punition de match est imposée et purgée de la façon normale, peu importe le nombre de punitions d'extrême inconduite imposées à une équipe. Le joueur auquel est imposée la punition de match peut 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 cinq joueurs par équipe pour infraction aux règles 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 quelle règle autre que les règles 9.5 [b] et [c]), des punitions d'inconduite grossière et des punitions de match aux joueurs autres que ceux inclus dans le maximum de cinq joueurs écopant des punitions d'extrême inconduite.

SITUATION 11 Règle 9.5 (c), remarque 1

Cette remarque, qui stipule qu'un maximum de cinq joueurs par équipe peut se voir imposer des punitions d'extrême inconduite pour des infractions aux paragraphes (b) et (c) de la présente règle, peut être appliquée plus d'une fois au cours d'un même match.

SITUATION 12 Règle 9.5 (c), remarque 2

Cette remarque, qui 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 associée) est imposée à cette équipe. La punition est imposée au joueur qui a été le premier à quitter le banc.

SITUATION 13 Règle 9.5 (f)

Lorsqu'on ordonne à un officiel d'équipe 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. Ceci signifie qu'il n'est pas tenu de rester au vestiaire.

SITUATION 14 Règles 9.5 (d) et (g)

Si le chronométrateur du match ou le chronométrateur 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 que le joueur a quitté le banc des punitions. Tout temps restant à la punition est ajouté au chronomètre des punitions. Du temps de jeu sera ajouté au chronomètre du match si le match a pris fin, soit en troisième période (match sans prolongation) ou en prolongation OU si le temps restant à la punition est plus que le temps de jeu restant au match. Le temps restant à la punition sera ajouté au chronomètre du match et au chronomètre des punitions.

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 chronométrateur, 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 chronométrateur 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 afin de purger les 30 secondes restantes à sa punition.

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 chronométrateur, 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 chronométrateur, 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 n'est pas accordé et le joueur est tenu de retourner au banc des punitions et de purger les 30 secondes qui restaient à sa punition. Le bienfondé 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 15 Règle 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 16 Règle 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 à retardement.

SITUATION 17

Un joueur retourne sur la glace du banc des punitions de son propre chef avant que sa punition prenne fin et l'autre équipe marque un but pendant qu'il se trouve sur la glace de façon non réglementaire.

QUESTION :

Le but est-il accordé et annule-t-il la punition?

RÉPONSE :

1. Le but est accordé.
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 18

Avec 1:20 à jouer en troisième période, un joueur de chaque équipe écope d'une punition mineure (punitions coïncidentes). Ils sont envoyés à leur vestiaire respectif sans incident. À trois secondes de la fin du match, une bataille éclate sur la glace, et 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. Cependant, le joueur qui est revenu sur la glace peut se voir imposer des punitions en temps. Il existe plusieurs possibilités intéressantes :

1. Dans tous les cas où un joueur puni revient sur la glace en provenance du vestiaire (ou après avoir été escorté hors de la glace pour se rendre au vestiaire) pendant une bataille, il écope d'une punition d'inconduite grossière et de toute autre punition découlant de ses gestes.

2. *S'il est le premier joueur à revenir sur la glace, il écope d'une punition mineure double, d'une punition d'extrême inconduite pour être le premier joueur à quitter le banc des joueurs, d'une punition d'inconduite grossière (comme cela est indiqué précédemment au n° 1) en plus de toutes les 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 est considéré comme un joueur ayant quitté le banc des joueurs et est puni en conséquence selon la règle.*

SITUATION 19

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 voit 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 20

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 au même moment 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 sont 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 profite d'un avantage numérique de 5 contre 4 pendant 15 secondes. A5 doit purger la punition coïncidente de 2 minutes en plus des 15 secondes non expirées.

SITUATION 21 Règle 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 quittent en même que leur équipe respective.

SITUATION 22 Règle 9.5 (i)

Bien que cette règle ne vise pas à empêcher une équipe de montrer son enthousiasme pour une victoire à la fin d'un match, l'arbitre peut informer les deux bancs que les équipes doivent suivre cette procédure. Si une équipe ne se plie pas à cette exigence, cela doit être rapporté au président.

SITUATION 23

Dans certains arénas, les bancs des joueurs et les bancs des punitions sont côte à côte, sans aucune barrière physique entre eux. Si, lorsque la punition d'un joueur expire, ce joueur ne se rend pas à son banc des joueurs en passant par la glace, il se voit imposer une punition mineure de banc conformément aux règles 2.5 (c) et (e), et la punition doit être purgée par ce joueur en vertu de la règle 4.3 (b).

QUESTION :

Un joueur au banc des punitions quitte le banc des punitions trop tôt de son propre chef sans passer par la glace pour se rendre à son banc des joueurs alors qu'il reste cinq secondes à sa punition initiale. Quelles punition ou punitions lui sont imposées?

DÉCISION :

Une punition mineure sera imposée au joueur fautif pour avoir enfreint les règles 2.5 (c) et (e), et une punition mineure pour avoir enfreint la règle 9.5 (d) en plus des cinq secondes restantes de sa punition initiale pour un total de 4:05.

Remarque : Si le joueur quitte le banc des punitions trop tôt dans la situation ci-dessus en raison d'une erreur du chronométrateur des punitions, alors seule la punition mineure pour ne pas s'être rendu au banc des joueurs en passant par la glace sera imposée, en plus du temps restant à sa punition initiale.

Règle 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 voit imposer une punition de match et fait l'objet d'un rapport au président par l'arbitre.
- (b) Tout joueur ou officiel d'équipe qui, délibérément, touche, retient ou pousse un arbitre, un juge de lignes ou un officiel hors glace avant, durant ou après un match, se voit imposer une punition de match et fait 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 de lignes ou un officiel hors glace avant, durant ou après un match, se voit imposer une punition de match et fait l'objet d'un rapport au président par l'arbitre. Ce joueur ou cet officiel d'équipe peut être suspendu pour un an ou plus.

SITUATION 1**QUESTION :**

Un joueur au banc des punitions empoigne le chronométrateur ou tout autre officiel hors glace. Quelle punition doit être imposée?

RÉPONSE :

Une punition de match doit être imposée.

SITUATION 2

Cette règle et la règle 9.2 – Conduite antisportive et harcèlement des officiels – 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.

Règle 9.7 Cracher

Une punition de match est 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 doit soumettre un rapport complet de l'incident au président.

SITUATION 1

Lorsqu'un officiel d'équipe est expulsé du banc et qu'on lui ordonne de se rendre au vestiaire pour avoir craché, l'équipe fautive est tenue d'envoyer un joueur au banc des punitions pour purger la punition en temps de cinq minutes. Ce joueur est choisi parmi les joueurs qui se trouvaient sur la glace au moment de l'infraction.

Règle 9.8 Lancer un bâton ou un objet

- (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 permet au jeu en cours d'être complété, et si un but N'EST PAS marqué, un tir de punition est accordé à l'équipe à l'offensive. Si un but est marqué, le tir de punition n'est pas accordé.
- (b) Une punition mineure est 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 puni 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) est 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 est imposée à tout joueur qui lance délibérément son bâton ou toute partie de ce dernier ou tout objet à l'extérieur de la surface de jeu.

SITUATION 1 Règle 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 sauf lorsqu'un tel geste a été puni 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 Règles 9.8 (d) et 4.10 (a) – 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 Règle 4.9 (c), remarque 2

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, comme cela est stipulé à la règle 4.9 (c).

SITUATION 4

QUESTION :

Un joueur peut-il botter un bâton sur la glace afin de le renvoyer à son gardien de but ou un autre coéquipier sans se voir imposer une punition?

RÉPONSE :

Oui, pourvu que le bâton ainsi botté ne fasse pas obstruction au jeu ou à un joueur adverse. (Ceci est conforme aux lignes directrices pour tirer un bâton à un coéquipier telles qu'elles sont décrites à la règle 3.2, situation 5.)

SITUATION 5 Règle 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 accorder 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 la règle 7.3 (e).

SITUATION 7 Règles 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 est imposée et un tir de punition est accordé. Si le joueur victime de l'infraction 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, imposer une punition mineure ou accorder un tir de punition, selon 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 :

Non. 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 qu'aucun substitut ne l'a remplacé, on ne peut signaler qu'une punition mineure ou un tir de punition.

SITUATION 9

QUESTION :

Un juge de lignes peut-il rapporter une infraction pour avoir lancé un bâton 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, 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. Règle 5.3 (d).

SECTION 10 – DÉROULEMENT DU MATCH

REMARQUE : Le **texte en gras** indique des ajouts et des modifications aux Règles de jeu de Hockey Canada.

Règle 10.1 Retarder le match

- (a) Une punition mineure de banc est imposée à une équipe qui, de l'avis de l'arbitre, retarde délibérément le match de quelque façon que ce soit.

Une punition mineure est 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, que la rondelle touche la baie vitrée ou qu'elle dévie sur un joueur ou un officiel, aucune punition n'est imposée.

Remarque 2 : Cette punition est 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, qu'un gardien de but garde la rondelle ou la tire à l'extérieur de la surface de jeu ou qu'une équipe commet une série de dégagements refusés pour forcer une mise au jeu.

- (b) Tout joueur qui quitte le banc des joueurs pour transmettre des directives à ses coéquipiers et qui ne demeure pas sur la glace en tant que substitut se voit imposer une punition mineure.
- (c) Tout geste intentionnel d'un joueur à la défensive, y compris le gardien de but, en zone défensive, qui a pour résultat de déplacer le but de sa position, constitue un 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 est accordé à l'équipe non fautive, et la punition mineure n'est pas imposée.
- (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 est accordé au joueur en échappée.
- (e) Un tir de punition est 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 punie pour l'une des infractions suivantes : Règle 2.5 (f) – Substitution non réglementaire délibérée; règle 3.6 (c) – Équipement protecteur; règle 10.1 (c) – Déplacer intentionnellement le but de sa position; règles 10.14 (a) et (e) – Refus de se mettre au jeu.

Remarque : En prolongation, un tir de punition est accordé en vertu de cette règle, sauf dans le cas des règles 10.14 (a) et (e) – Refus de se mettre au jeu, où un tir de punition ainsi qu'une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposés.

- (f) Une punition mineure de banc est 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 Règle 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) *Il doit immédiatement arrêter le jeu si la rondelle se trouve à l'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 en possession de la rondelle en zone neutre se rend vers le but de l'équipe adverse et qu'un joueur de l'équipe adverse qui se trouve en zone offensive déplace le but, il faut laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce que l'équipe non fautive ait terminé son jeu. Toutefois, si l'équipe qui contrôle la rondelle revient dans sa propre 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 même si le filet à l'extrémité opposée a été déplacé.

SITUATION 2

Lorsque le joueur à la défensive déplace intentionnellement son 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 en zone défensive, peu importe quelle équipe est en possession de la rondelle. Lorsqu'un joueur à l'offensive déplace intentionnellement le but, seule une punition mineure pour avoir retardé le match doit être imposée en vertu de la règle 10.1 (a). Un joueur à l'offensive est un joueur qui se trouve en zone offensive, peu importe quelle équipe est en possession de la rondelle.

SITUATION 3 Règle 10.1 (e)

Lorsqu'on mentionne les « deux dernières minutes de jeu du temps réglementaire » dans les règles, cette période commence à 2:00 afin de déterminer si un tir de punition est accordé ou non.

SITUATION 4 Règle 10.1 (c)

Lorsque des attaches magnétiques sont utilisées pour tenir le but en place, les officiels doivent surveiller de près les situations où 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 Règle 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, il faut 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 Règle 10.1 (a), remarque 1**QUESTION :**

Que faut-il faire sur une patinoire où une seule extrémité est dotée d'une baie vitrée?

RÉPONSE :

Pour que la règle 10.1 (a) puisse s'appliquer, les deux bouts de la patinoire doivent être semblables. Si une seule extrémité est dotée d'une baie vitrée, alors la règle ne s'applique pas.

SITUATION 7 Règle 10.1 (a), remarque 1**QUESTION :**

Peut-on mettre en pratique la règle qui s'applique lorsqu'un gardien de but tire ou frappe la rondelle en dehors de la patinoire si la baie vitrée ne s'étend que d'un côté?

RÉPONSE :

Oui.

RAISONNEMENT :

Pourvu que les deux extrémités de la patinoire soient semblables, la situation est la même pour les deux équipes, et la règle s'applique. Plusieurs patinoires ont une baie vitrée d'un seul côté parce que les estrades ne sont que d'un côté.

Remarque : La punition mineure pour avoir retardé le match peut toujours s'appliquer même s'il n'y a pas de baie vitrée si l'action était flagrante ou délibérée selon l'interprétation normale de la règle 10.1 (a).

Règle 10.2 Mises au jeu

- (a) Une mise au jeu a 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 doivent se placer face à l'extrémité de la patinoire de leur adversaire à une distance d'environ un bâton et poser le bout de la lame de leur bâton 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 doivent tous être en jeu. Lorsque la mise au jeu a lieu à l'un ou l'autre des points de mise au jeu aux extrémités, les joueurs effectuant la mise au jeu doivent se placer de façon à faire face à l'extrémité de la patinoire de leur adversaire et à ne pas empiéter sur les lignes d'empiètement.

Le bout de la lame du bâton des deux joueurs doit toucher la glace à l'intérieur de l'espace blanc désigné à cette fin, 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, y compris leur bâton, doivent être en jeu. Si un joueur autre que celui qui prend la mise au jeu quitte sa position, 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 est 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 doit entrer en contact avec le corps de son adversaire au moyen de son corps ou de son bâton, sauf pour jouer la rondelle lorsque la mise au jeu aura été effectuée. Pour une infraction à cette règle, l'arbitre doit imposer une punition mineure aux joueurs responsables du contact.

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 l'indication de l'arbitre ou du juge de lignes, l'officiel peut exiger, pour cette mise au jeu, le remplacement de ce joueur par un des autres joueurs sur la glace. Aucune substitution de joueurs n'est 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 demande 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 ce même arrêt du jeu, si possible.

- (d) Une équipe commettant une deuxième infraction à l'une ou l'autre des dispositions prévues à la règle 10.2 (a) durant la même mise au jeu peut se voir imposer une punition mineure pour infraction à la mise au jeu.
- (e) Une équipe qui commet une deuxième infraction à toute disposition de la règle 10.2 (a) lors de la même mise au jeu et dont un joueur entre par la suite en contact avec le juge de lignes avant que celui-ci ait eu suffisamment de temps pour quitter l'emplacement de la mise au jeu se voit imposer une punition mineure pour une infraction à la mise au jeu par l'arbitre.
- (f) Lorsqu'une infraction aux règles de jeu (autre qu'une punition) 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 comprend un arrêt du jeu causé par un joueur à l'offensive 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.

- (g) Lorsqu'une infraction aux règles de jeu est commise par des joueurs des deux équipes, la mise au jeu suivante a lieu à l'endroit où le jeu a été arrêté, sauf indication contraire dans les règles de jeu.
- (h) Toutes les mises au jeu en zone neutre sont effectuées aux points de mise au jeu dictés par la cause de l'arrêt du jeu.

La mise au jeu a lieu à l'un des deux points de mise au jeu le plus près de la ligne bleue de l'équipe fautive, ce qui entraîne ainsi la perte de l'avantage territorial.

Lorsqu'un arrêt du jeu survient entre les points de mise au jeu d'une extrémité et l'extrémité la plus rapprochée de la patinoire, la mise au jeu est effectuée au point de mise au jeu le plus rapproché dans l'extrémité, sauf indication contraire dans les règles de jeu.

Les mises au jeu ont lieu au centre de la patinoire seulement au début de chaque période, après un but, lors d'une substitution prématurée d'un gardien de but ou dans les cas prévus à la règle 10.5 (f).

Lors de tout autre arrêt du jeu dans toute zone non causé par l'une ou l'autre des équipes, la mise au jeu subséquente a lieu au point de mise au jeu le plus près, à l'exclusion du point de mise au jeu central.

- (i) Lorsqu'un arrêt du jeu à une extrémité est causé par un joueur à la défensive ou le gardien de but, la mise au jeu subséquente est effectuée au point de mise au jeu le plus près en zone défensive selon la cause de l'arrêt du jeu, peu importe l'emplacement de la rondelle lorsque le jeu est arrêté.
- (j) 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 fait au point de mise au jeu de l'extrémité le plus rapproché.
- (k) Lorsqu'un attroupement survient à la suite d'un arrêt du jeu et que, après cet arrêt du jeu, un joueur de l'équipe à l'offensive pénètre dans l'extrémité au-delà du haut des cercles de mise au jeu, la mise au jeu suivante se fait 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 Règle 10.2 (a)

Un gardien de but ne peut pas 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. Quelle procédure doit suivre le juge de lignes?

RÉPONSE :

Le juge de lignes qui fait la mise au jeu doit donner un coup de sifflet. Au besoin, il doit chasser le joueur fautif de la mise au jeu.

SITUATION 3 Règle 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'immobiliser, sous peine d'être chassé de la mise au jeu.

SITUATION 4 Règle 10.2 (d)

Après une deuxième infraction, l'arbitre peut imposer une punition pour infraction à la mise au jeu. Le juge de lignes doit continuer à effectuer une mise au jeu appropriée jusqu'à ce que l'arbitre réagisse. Cette situation s'applique aussi si un second centre de la même équipe est expulsé d'une mise au jeu pour ne pas avoir respecté la période de cinq secondes prévue à la règle 2.5 (g).

SITUATION 5

PROCÉDURE :

L'élément déterminant pour décider à quel point de mise au jeu des extrémités la mise au jeu a lieu est 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, où la mise au jeu a alors lieu du côté de la glace où le gardien de but a immobilisé la rondelle.

SITUATION 6 Règles 10.2 (a) et (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, et l'équipe à la défensive a le droit de positionner ses joueurs après la prise de position des avants. Toute infraction à cette règle entraîne un avertissement à l'équipe fautive. Une deuxième infraction survenant lors du même arrêt du jeu entraîne une punition mineure pour avoir retardé le match.

SITUATION 7

QUESTION :

La rondelle est tirée par un joueur qui se trouve derrière sa propre ligne bleue. Un coéquipier, qui se trouve au-delà de la ligne rouge centrale, ne touche pas la rondelle, mais s'avance et franchit la ligne bleue offensive avant la rondelle. Un hors-jeu est signalé. Où la mise au jeu doit-elle avoir lieu?

RÉPONSE :

La mise au jeu a lieu à l'endroit le plus près de celui où le tir a été exécuté, 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 à retardement.

- (a) *Le joueur à la défensive envoie directement, de sa propre zone défensive, la rondelle par-dessus la bande en zone neutre et à l'extérieur de la surface de jeu. Où la mise au jeu doit-elle avoir lieu?*
- (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 doit-elle avoir lieu?*
- (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 en position de 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 doit-elle avoir lieu?*

RÉPONSE :

- (a) *La mise au jeu a lieu à l'endroit où le tir a été effectué, conformément à la règle 10.2 (g), puisque le hors-jeu à retardement a pris fin dès que la rondelle est entrée en zone neutre.*
- (b) *La mise au jeu a lieu au point de mise au jeu situé à l'extérieur de la ligne bleue de l'équipe à la défensive. Le hors-jeu à retardement a préséance dans ce cas, puisque la rondelle est déjà dans la zone de façon non réglementaire.*
- (c) *La mise au jeu a lieu au point de mise au jeu à l'extrémité, puisque le hors-jeu à retardement n'était plus en vigueur.*

SITUATION 9

QUESTION :

Le juge de lignes signale un hors-jeu à retardement. 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 refusé 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 au point de mise au jeu le plus près dans la zone où l'officiel se trouvait lorsqu'il a été atteint par la rondelle.

SITUATION 11

QUESTION :

L'équipe A se trouve en désavantage numérique en raison d'une punition mineure. Une punition mineure à retardement est imposée à l'équipe B en zone offensive. L'équipe A s'abstient intentionnellement de jouer la rondelle à son extrémité (pour laisser le temps de sa punition s'écouler). L'arbitre arrête le jeu. 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 de l'équipe qui s'est abstenue de jouer la rondelle (équipe A), conformément à la règle 10.10 – Maintien en mouvement de la rondelle.

SITUATION 12 Règle 10.2 (f)

QUESTION :

L'arbitre a signalé une punition à retardement 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 doit-elle avoir lieu?

RÉPONSE :

La mise au jeu a lieu au point de mise au jeu le plus près dans la zone défensive de l'équipe fautive.

SITUATION 13 Règle 10.2 (f)

L'arbitre signale une punition mineure à retardement pour mise en échec par-derrière contre un joueur de l'équipe A. L'équipe B tire la rondelle à l'extrémité de l'équipe A, et le juge de lignes signale un hors-jeu à retardement. L'équipe A prend possession de la rondelle, ce qui provoque l'arrêt du jeu pour l'imposition de la punition à retardement.

QUESTION :

Où a lieu la mise au jeu qui s'ensuit?

RÉPONSE :

La mise au jeu subséquente a lieu à l'extrémité de l'équipe A, conformément à la règle 4.13 (a).

SITUATION 14 Règle 10.2 (f)

Dès qu'un joueur à l'offensive se voit imposer une punition en zone offensive, la mise au jeu doit avoir lieu au point de mise au jeu le plus près dans la zone défensive de l'équipe fautive, peu importe quelle équipe est responsable de l'arrêt du jeu, sauf si les deux équipes se voient imposer des punitions ou si les joueurs de l'équipe non fautive s'abstiennent de jouer la rondelle (se reporter à la règle 10.2, situations 9 et 11).

SITUATION 15 Règle 10.2 (f)

Le joueur de l'équipe à l'offensive se voit imposer une punition en zone offensive, forçant ainsi la tenue de la mise au jeu subséquente à l'endroit prévu dans sa zone défensive. Avant que le jeu reprenne, un joueur de l'équipe à la 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 conformément à la règle 10.2 (g), puisque des joueurs des deux équipes écotent maintenant des punitions.

SITUATION 16 Règle 10.2 (g)

Lorsque les joueurs à l'offensive et les joueurs à la défensive se voient imposer des punitions et que l'arrêt du jeu a lieu à une extrémité, la mise au jeu doit avoir lieu dans cette zone, peu importe si le même nombre de joueurs de chaque équipe ont été punis ou non, à moins qu'une autre règle selon laquelle la mise au jeu doit avoir lieu en zone neutre s'applique.

SITUATION 17 Règle 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, l'arbitre doit refuser toute substitution de joueurs. Comme le stipule la règle, AUCUNE substitution de joueurs n'est permise 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, peu importe si les deux joueurs ont été chassés de la mise au jeu ou non.

SITUATION 18 Règle 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 désormais 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 puni, mais seulement cette équipe peut procéder à une substitution.

SITUATION 19 Règle 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 (empiètement), son coéquipier qui fait la mise au jeu doit être chassé.

Tout autre joueur de cette équipe autre que le gardien de but 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 fait l'empiètement ne peut pas participer à la mise au jeu.

Remarque : Les principes de l'empiètement s'appliquent à toutes les mises au jeu, peu importe l'endroit où elles ont lieu.

SITUATION 20 Règle 10.2 (a)

Le joueur de l'équipe visiteuse doit placer son bâton sur la glace en premier pour les mises au jeu. Toutefois, le joueur de l'équipe locale peut choisir de placer son bâton sur la glace en premier pour une mise au jeu, tant que ce geste ne crée aucun problème. Si cette situation entraîne un problème, il suffit alors d'appliquer la règle à la lettre.

SITUATION 21

Dans toutes les situations où un tir de punition a été accordé, mais qu'un but n'a pas été compté, la mise au jeu subséquente a lieu à l'un ou l'autre des points de mise au jeu dans la zone de l'équipe à la défensive conformément à la règle 4.9 (g) – Tir de punition. Il en va de même lorsqu'un tir de punition a été accordé et que, à la suite d'une demande de mesurage, le bâton du joueur désigné pour effectuer ce tir de punition est jugé 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 à la défensive. Si, après qu'un tir de punition a été effectué et qu'un but n'a pas été compté, l'équipe à la défensive demande un mesurage de bâton d'un joueur sur la glace avant la reprise du jeu et que le bâton est jugé non réglementaire, la punition mineure s'applique, et la mise au jeu a lieu à l'un ou l'autre des points de mise au jeu dans la zone de l'équipe à la 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 vu imposer le tir de punition commet une infraction quelconque nécessitant une punition, la mise au jeu a encore lieu à l'un ou l'autre des points de mise au jeu dans la zone de l'équipe à la défensive.

RAISONNEMENT :

Pourvu que des punitions soient imposées aux deux équipes lors du même arrêt de jeu, la mise au jeu doit demeurer en zone défensive, conformément à la règle 10.2 (g). Ce n'est que lorsque l'équipe à l'offensive écope des seules punitions imposées que la mise au jeu a lieu en zone neutre.

SITUATION 22 Règle 10.2 (j)

Il en va de même pour tout joueur qui est à l'extérieur ou derrière la ligne imaginaire qui relie le haut des cercles.

SITUATION 23 Règle 10.2

Le juge de lignes signale un hors-jeu à retardement. Malgré ce signal clair du juge de lignes, le joueur fautif poursuit sa trajectoire, fonce droit au filet et force le gardien de but à immobiliser la rondelle. Où la mise au jeu doit-elle avoir lieu?

DÉCISION :

La mise au jeu se fera au point de mise au jeu situé au-delà de la ligne bleue de l'équipe à la défensive.

Règle 10.3 Tomber sur la rondelle

- (a) Une punition mineure est 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, tandis qu'il est debout ou étendu sur la glace.
- (b) Une punition mineure est imposée à tout gardien de but qui, tandis 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 est 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 la ramasse avec la main dans l'enceinte de son but. Aucune autre punition n'est imposée.

Remarque 1 : Si le gardien de but avait été retiré de la glace, un but est alors accordé. Se reporter à la règle 4.10 (b) – Buts accordés.

Remarque 2 : Cette règle est interprétée de façon à ce qu'un tir de punition soit accordé seulement lorsque la rondelle est dans l'enceinte du but au moment où l'infraction est commise. Lorsque la rondelle est à l'extérieur de l'enceinte, la règle 10.3 (a) peut être appliquée, et une punition mineure peut être imposée, même si aucun tir de punition n'est accordé.

SITUATION 1 Règle 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 être tombé 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 et la tire jusqu'à l'extérieur de l'enceinte. Il faut accorder un tir de punition, puisque la rondelle se trouvait dans l'enceinte au moment d'être tenue ou saisie par le joueur.

EXEMPLE 3 :

La rondelle est considérée comme se trouvant dans l'enceinte du gardien de but lorsqu'une partie de celle-ci est en contact avec l'enceinte, y compris 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 ni aucune punition mineure n'est attribué à un joueur qui ne couvre pas intentionnellement la rondelle.

Remarque : Se reporter à la règle 10.1 (a) – Retarder le match, remarque 3, et à la règle 4.10 (b) – Buts accordés.

SITUATION 3 Règle 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 ont pour but d'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 en raison de joueurs à l'offensive.*
- 2. Le gardien de but quitte son enceinte pour réduire l'angle et, après avoir bloqué le tir, couvre la rondelle ou l'attrape. Ce geste est réglementaire.*
- 3. Conformément à la règle 9.1 (b), une punition mineure est imposée à un gardien de but qui, après avoir reçu un avertissement, immobilise la rondelle dans l'enceinte alors que les joueurs à l'offensive n'exercent aucune pression sur lui.*

4. *Le gardien de but 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 de jeu. Aucun avertissement n'est émis dans ce cas. Une punition mineure pour avoir retardé le match est imposée au gardien de but.*
5. *Lorsque le gardien de but quitte son enceinte, il n'a pas le droit d'immobiliser la rondelle. Aucun avertissement n'est émis. Une punition mineure pour avoir retardé le match est imposée au gardien de but.*

Remarque : L'objectif général de cette règle est de limiter les arrêts de jeu.

Règle 10.4 Buts et aides

- (a) Un but est marqué lorsque la rondelle entière est 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 recommande le jeu en effectuant une mise au jeu au point de mise au jeu central.
- (b) Un but est 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'offensive à avoir touché la rondelle est crédité du but, mais aucune aide n'est accordée.
- (c) Le but N'EST 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 sur un joueur ou un bâton, puis dans le but.
- (d) Si le tir d'un joueur à l'offensive dévie dans le but en frappant le bâton, les patins ou toute partie du corps d'un joueur à l'offensive, le but est accordé. Le joueur sur qui la rondelle a dévié est crédité du but, et le joueur ayant effectué le tir se voit créditer d'une aide. Le but n'est pas accordé si la rondelle a été délibérément dirigée dans le but par toute partie du corps d'un joueur à l'offensive autre que ses patins.
- (e) Si un but est marqué par suite d'une déviation directe de la rondelle sur un officiel ou ses patins, le but n'est 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'offensive, la rondelle est considérée comme étant dans l'enceinte de manière réglementaire, et tout but marqué sur un tel jeu est accordé.
- (g) Chaque but et aide comptent pour un point dans les statistiques. Un maximum de deux aides peut être accordé sur un même but.
- (h) Tout but marqué d'une façon autre que celles prévues dans les règles de jeu n'est pas accordé. L'endroit de la mise au jeu résultante est déterminé conformément aux règles 10.2 (e), (f) et (i).

SITUATION 1 Règle 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 chronométrateur note que le but a été marqué 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. Comme dans la situation 1, 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 comme étant marqué à 0:01. Par conséquent, la punition imposée au joueur n° 2 de l'équipe A est annulée, mais le joueur n° 6 doit purger le temps de punition qui lui reste.

SITUATION 3

Un but est marqué. 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 durée 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 pas déterminer les modifications nécessaires, on doit poursuivre le match en se servant de l'heure indiquée au chronomètre.

SITUATION 4 Règle 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 Règle 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 :

Le but est accordé. La rondelle n'est pas entrée dans le but pendant que le joueur à l'offensive se trouvait dans l'enceinte.

SITUATION 6 Règle 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 :

Non. 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 la règle 4.9 (b) – Tirs de punition, lorsque le gardien de but déplace délibérément le but lors d'un tir de punition, et en vertu de la règle 4.10 (b) – Buts accordés, lorsque le gardien de but a été retiré et que ce gardien de but ou n'importe quel autre coéquipier a délibérément déplacé le but et ainsi empêché qu'un but soit marqué.

SITUATION 8

Un tir est exécuté, et la rondelle frappe un casque ou un autre objet sur la glace avant de pénétrer dans le but.

DÉCISION :

Le but est accordé.

SITUATION 9 Règle 10.4 (g)

Les buts qui ont été accordés, comptés sur un tir de punition ou comptés par un joueur à la défensive dans son propre but doivent être consignés comme des buts sans aide.

SITUATION 10

L'équipe A tire la rondelle vers le but de l'équipe B. La rondelle pénètre dans le filet, mais bondit immédiatement à l'extérieur de celui-ci sans que l'arbitre s'en aperçoive. L'arbitre soupçonne qu'il y a eu un but, mais laisse le jeu se poursuivre. À l'arrêt de jeu suivant, il vérifie auprès de ses juges de lignes ou le juge de but (s'il y a lieu). 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 :

Le juge de lignes pouvait-il arrêter le jeu en constatant qu'il y avait eu un but?

RÉPONSE :

Non, le juge de lignes doit attendre le premier arrêt de jeu pour le rapporter à l'arbitre qui, à ce moment, accorde le but.

QUESTION 2 :

Le chronomètre doit-il être reculé au temps approximatif du but marqué (selon l'estimation des officiels)?

RÉPONSE :

Si possible, le temps peut être reculé jusqu'au moment du but, surtout si l'arrêt de jeu suivant se produit à la fin de la période.

QUESTION 3 :

Si l'équipe B compte avant l'arrêt du jeu, ce but est-il accordé?

RÉPONSE :

Non, le but de l'équipe B ne peut pas être accordé, car le jeu aurait dû être arrêté lorsque l'équipe A a compté.

SITUATION 11 Règle 10.4 (c)

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 de but, le but N'EST PAS accordé. Se reporter à la règle 10.7.

SITUATION 12 Règle 10.4 (c)

QUESTION :

Un but est marqué. Toutefois, l'arrière du filet est soulevé lorsque la rondelle traverse la ligne des buts. Le but est-il accordé?

RÉPONSE :

Oui, si le but est encore dans ses amarres.

Règle 10.5 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 siffle immédiatement pour arrêter le jeu. Si la rondelle pénètre dans le but, le dégagement refusé est ignoré, et le but est accordé.

Aux fins de l'application de cette règle, la patinoire est divisée en deux par la ligne rouge centrale. Lorsque tout joueur d'une équipe à égalité ou en supériorité numérique par rapport 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 est arrêté, et la mise au jeu a lieu à l'un des points de mise au jeu à l'extrémité de l'équipe fautive.

Si, pendant le jeu, la rondelle pénètre dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé, sauf si la rondelle a été frappée avec la main dans le but adverse. Tout contact avec la rondelle au-delà de la ligne rouge centrale annule 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 a lieu en zone neutre près de la ligne bleue défensive de l'équipe ayant effectué le dégagement refusé.

Remarque 2 : Une équipe n'est pas considérée en désavantage numérique lorsqu'un joueur puni 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 N'EST PAS considérée comme un dégagement refusé.

- (b) Il n'y a 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 poursuit, et le dégagement refusé est 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 poursuit, et la règle du dégagement refusé n'est pas appliquée.
- (e) L'infraction du dégagement refusé n'est pas signalée, et on permet au jeu de se poursuivre dans les cas suivants :
- (1) La rondelle a touché à toute partie du corps d'un adversaire, à son bâton ou à 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 a lieu au point de mise au jeu central.

SITUATION 1 Règle 10.5 (a)

Un tir est exécuté par un joueur depuis l'arrière de sa ligne bleue. La rondelle frappe le corps d'un coéquipier ou son bâton avant la ligne rouge centrale et franchit ensuite la ligne des buts. DÉGAGEMENT REFUSÉ.

SITUATION 2 Règle 10.5 (a)

La rondelle est passée par un joueur derrière la ligne bleue à un coéquipier dont les deux patins sont derrière 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 Règle 10.5 (a)

La rondelle est passée de l'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 derrière 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 Règle 10.5 (a), 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 derrière 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, derrière 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 Règle 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 Règle 10.5 (a)

Un joueur dont les deux patins se trouvent derrière 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 frappe le bâton ou les patins d'un coéquipier au-delà de la ligne rouge centrale, puis franchit la ligne des buts. AUCUN DÉGAGEMENT REFUSÉ.

SITUATION 9 Règle 10.5 (e)(2)

Un joueur qui se trouve derrière la ligne rouge centrale exécute un tir. La rondelle traverse l'enceinte du but adverse, puis franchit la ligne des buts. DÉGAGEMENT REFUSÉ.

SITUATION 10 Règle 10.5 (a)

La rondelle est tirée par un joueur de l'équipe A qui est dans sa moitié de la patinoire. Elle dévie sur un joueur de l'une ou l'autre des équipes avant de traverser la ligne des buts. AUCUN DÉGAGEMENT REFUSÉ.

SITUATION 11

La rondelle, qui se trouve sur la ligne rouge centrale, est tirée dans la zone et franchit la ligne des buts. Le dégagement N'EST PAS REFUSÉ si le bâton est toujours en contact avec la ligne rouge centrale lorsque la rondelle est tirée. Le dégagement N'EST PAS REFUSÉ si le bâton se trouve au-delà de la ligne rouge centrale lorsque la rondelle quitte le bâton.

SITUATION 12 Règle 10.5 (a)

QUESTION :

À quel point de mise au jeu à l'extrémité de la patinoire a lieu la mise au jeu 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 que l'endroit d'où le tir a été exécuté.

SITUATION 13 Règle 10.5 (b)

Lorsqu'une punition prend fin, l'officiel hors glace doit ouvrir la porte du 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 (pour déterminer s'il y a égalité numérique ou non entre les deux équipes).

SITUATION 14

Après un tir exécuté par un coéquipier, la rondelle est frappée par un bâton élevé derrière 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. Un DÉGAGEMENT REFUSÉ est signalé dès que la rondelle traverse la ligne des buts.

SITUATION 15 Règle 10.5 (b)

Lorsqu'une punition en cours place une équipe en désavantage numérique et que cette équipe tire la rondelle de l'arrière de sa ligne rouge jusqu'au-delà de la ligne des buts adverse, AUCUN DÉGAGEMENT REFUSÉ n'est signalé, et le jeu peut se poursuivre, sauf si la punition prend fin avant que la rondelle ne soit tirée. Si l'équipe revient à égalité numérique 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 la 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. Le dégagement refusé est-il signalé ou annulé parce qu'un joueur adverse aurait pu toucher la rondelle?

RÉPONSE :

Aucun dégagement refusé. L'équipe qui a tiré la rondelle ne doit pas être punie parce qu'un changement de joueurs est 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 de but décide de ne pas jouer la rondelle.

DÉCISION :

Dégagement refusé. Si le gardien de but empêche un joueur à l'offensive de profiter d'une occasion réelle d'annuler un dégagement refusé, le dégagement doit être annulé. Si le gardien de but 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 aboutit au-delà de la ligne des buts de l'équipe adverse, satisfaisant tous les critères d'un dégagement refusé.

DÉCISION :

Aucun dégagement refusé.

Règle 10.6 Obstruction par les spectateurs

- (a) L'arbitre doit arrêter le jeu si un joueur est retenu ou entravé par un spectateur, à moins que son équipe soit en possession de la rondelle et en position de marquer. Dans un tel cas, il permet au jeu d'être complété avant de l'arrêter. Dans tous les cas, la mise au jeu a lieu à l'endroit où le jeu a été arrêté, sauf indication contraire dans les règles de jeu.
- (b) L'arbitre doit arrêter le jeu si des objets sont lancés sur la glace et entravent ainsi le déroulement du jeu. La mise au jeu suivante a lieu à l'endroit où le jeu a été arrêté, sauf indication contraire dans les règles de jeu.

Règle 10.7 Botter la rondelle

- (a) Botter la rondelle avec le patin est permis dans toutes les zones. Un but ne peut pas 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 de but, le but N'EST PAS accordé. Se reporter à la règle 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. Lorsqu'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 cet arrêt du jeu a 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 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.

Règle 10.8 Hors-jeu

- (a) Les joueurs de l'équipe à l'offensive ne doivent pas précéder la rondelle en zone offensive.

Remarque 1 : Lorsqu'une passe dévie sur un joueur à la défensive, ses patins ou son bâton, faisant ainsi en sorte qu'un joueur à l'offensive précède la rondelle en zone offensive, la règle du hors-jeu s'applique.

Remarque 2 : Un joueur qui contrôle effectivement la rondelle et franchit la ligne bleue offensive avant la rondelle n'est pas réputé être en position de hors-jeu, à condition qu'il soit en possession et en contrôle de la rondelle tandis qu'au moins un de ses patins touche à la glace en zone neutre ou à la ligne bleue offensive avant qu'il la franchisse et pénètre en zone offensive.

- (b) Lorsqu'il y a infraction à cette règle, le jeu est arrêté, et la mise au jeu a lieu 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, selon les dispositions prévues dans les règles de jeu.
- (c) La position des patins du joueur, et non celle de son bâton, est le facteur déterminant chaque fois qu'il y a possibilité de hors-jeu.

Un joueur est en position de hors-jeu lorsque ses deux patins sont complètement au-delà du bord extérieur 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 du bâton du joueur.

Remarque 2 : Bien que ce soit la position des patins du joueur qui détermine si un joueur est en position de hors-jeu, il ne peut y avoir de hors-jeu avant que la rondelle n'ait complètement franchi le bord extérieur de la ligne, ce qui constitue le moment 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, il n'y a pas de hors-jeu, et le jeu se poursuit.
- (e) Si un joueur à l'offensive précède une rondelle qui a été tirée, passée ou déviée en zone offensive par un coéquipier, ou encore une rondelle 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 signale un hors-jeu à retardement.

Le juge de lignes abaisse le bras pour annuler le hors-jeu et permet au jeu de se poursuivre si :

- (1) l'équipe à la défensive passe ou transporte la rondelle en zone neutre;
- (2) tous les joueurs à l'offensive se trouvant en zone offensive (au moment où la rondelle franchit la ligne bleue) sortent de la zone offensive en touchant la ligne bleue avec un patin. Si la rondelle est tirée en direction du but pendant un hors-jeu à retardement, le jeu peut continuer en vertu des règles normales

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 de but, un joueur ou un officiel sur la glace, le but n'est pas accordé, puisque le tir initial est survenu pendant une situation de hors-jeu. Si un joueur à l'offensive 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 arrête le jeu.

Remarque : Pour qu'un hors-jeu à retardement puisse être annulé lorsque la rondelle se trouve en zone offensive, il ne doit y avoir aucun joueur à l'offensive en 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 est mise au jeu à l'un des points de mise au jeu à l'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 derrière 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 derrière 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. Il y a potentiellement HORS-JEU, mais pas avant que la rondelle franchisse complètement la ligne bleue.

SITUATION 6 Règle 10.8 (a), remarque 2

Ceci signifie qu'un patin doit toucher la ligne bleue ou être en zone neutre et que le joueur doit être en possession et en contrôle de la rondelle avant de précéder et de transporter la rondelle en zone offensive.

SITUATION 7 Règles 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 tandis qu'un de ses pieds touche à 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 rebrousse chemin et place un patin sur la ligne bleue, il peut alors devancer la rondelle et l'envoyer en zone offensive.

SITUATION 8 Règle 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 À RETARDEMENT.

SITUATION 9 Règle 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 en 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 moitié de la rondelle se trouve au-delà de la ligne bleue (une moitié est sur la ligne et l'autre, au-delà de cette ligne), puis la rondelle est renvoyée profondément dans la zone. AUCUN HORS-JEU.

SITUATION 11

Un joueur à l'offensive franchit la ligne bleue avec la rondelle. Il la ramène ensuite au-delà de la ligne bleue en zone neutre alors que ses patins se trouvent encore en zone offensive, pour ensuite ramener à nouveau la rondelle 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 en 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. AUCUN HORS-JEU.

SITUATION 13 Règle 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 en zone défensive pendant qu'un joueur à l'offensive se trouve dans cette zone. HORS-JEU À RETARDEMENT.

SITUATION 14 Règle 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, derrière 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 Règle 10.8 (b)

Un joueur à l'offensive ou un joueur à la défensive en 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 À RETARDEMENT.

SITUATION 18

QUESTION :

Un joueur qui se trouve derrière 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 presumant que le joueur n'est pas sorti de la zone, quelle infraction est signalée, un hors-jeu ou un 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. Il est question ici des situations où une rondelle transportée en zone offensive cause un hors-jeu.

SITUATION 20

Une fois une punition terminée, le chronomètre des punitions doit ouvrir la porte du banc des punitions. Si le joueur qui en sort est hors-jeu, le fait qu'il puisse 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 chronomètre 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 en zone offensive du banc des joueurs ou du banc des punitions et qu'il 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 a aucun hors-jeu. Comme l'explique la situation 20 ci-dessus, lorsqu'un joueur revient sur la glace après avoir purgé une punition, il ne peut pas rester au banc des punitions en attendant que la rondelle franchisse la ligne bleue. Aux fins de cette règle, dès que la punition prend fin, on considère que le joueur se trouve sur la glace.

LIGNES DIRECTRICES POUR LES HORS-JEU À RETARDEMENT

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 en zone offensive ne peut pas 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 à retardement reste toujours en vigueur.
3. Les joueurs à l'offensive qui n'étaient pas en position de hors-jeu lorsque le hors-jeu à retardement a été signalé doivent attendre qu'il soit annulé avant de se rendre en 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 en 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 d'un hors-jeu, la mise au jeu suivante a lieu à l'endroit où le tir a été exécuté, conformément à la règle 10.2 (h).*

SITUATION 22

Aucun but ne peut être marqué par l'équipe à l'offensive pendant qu'un hors-jeu à retardement est encore en vigueur, à moins que l'équipe à la défensive exécute un tir ou envoie la rondelle dans son propre filet sans aucune action ou aucun contact de l'équipe à l'offensive (tout comme dans le cas d'une punition à retardement).

QUESTION :

Une équipe exécute un tir en direction du but tandis que le hors-jeu à retardement est encore en vigueur (le juge de lignes a le bras levé), mais avant que la rondelle ne se rende au but, l'équipe à l'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 Règle 10.8 (f)

Aux fins de la règle 10.8 (f), les lignes directrices suivantes s'appliquent lorsqu'il s'agit de déterminer s'il y a un hors-jeu intentionnel. On considère qu'il y a un hors-jeu intentionnel dans les cas suivants :

1. *Un joueur joue délibérément la rondelle dans une situation de hors-jeu à retardement, tout en sachant qu'il est en position de hors-jeu.*
2. *Un joueur transporte délibérément la rondelle en zone offensive, tout en sachant que les joueurs de son équipe se trouvent en position de hors-jeu. Dans ce cas, il faut immédiatement arrêter le jeu, et la mise au jeu a lieu à un point de mise au jeu en zone défensive de l'équipe fautive.*

SITUATION 24

Un hors-jeu à retardement 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 en zone offensive.

QUESTION :

Que fait le juge de lignes?

RÉPONSE :

Le juge de lignes baisse son bras et annule le hors-jeu à retardement, pourvu que le substitut de A10 n'entre pas en zone offensive avant que le hors-jeu soit annulé (au moment où la zone offensive est libre de tout avant). Si le remplaçant de A10 entre en zone offensive avant que le juge de lignes baisse son bras, le hors-jeu à retardement est signalé.

Règle 10.9 Passes

- (a) *Une passe est 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'offensive effectue une passe arrière de sa zone offensive vers son propre but, un adversaire peut jouer la rondelle n'importe où, sans égard au fait que 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.

Règle 10.10 Maintien en mouvement de la rondelle

Une punition mineure est 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 la présente règle promptement.

SITUATION 1

L'équipe A est déjà à court d'un joueur lorsqu'une autre punition est imposée à retardement 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'arrête pas le jeu, car l'équipe A n'enfreint pas cette règle.

Règle 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 est arrêté, et la mise au jeu a lieu au dernier endroit où la rondelle a touché un joueur, ses patins ou son bâton, ou un officiel, sauf indication contraire dans les règles de jeu.
- (b) Une punition mineure est 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 a lieu à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf indication contraire dans les règles de jeu.
- (c) Si la rondelle est tirée sur l'arrière du filet et revient en jeu sans délai ou si un joueur ou un gardien de but déloge la rondelle de l'arrière du filet sans occasionner de délai dans le jeu, celui-ci se poursuit. Cependant, si la rondelle est immobilisée entre des adversaires ou ne peut pas être retirée de l'arrière du filet, l'arbitre arrête le jeu, et la mise au jeu a lieu à un endroit prévu dans les règles de jeu.

Remarque : Les règles de jeu en vigueur sont adéquates en ce qui concerne le jeu en zone offensive, mais les officiels doivent veiller à déplacer la mise au jeu en zone neutre dès que ce sont les joueurs à l'offensive qui ont causé l'arrêt du jeu, même si, dans les faits, ce ne sont pas eux qui immobilisent la rondelle.

- (d) Une punition mineure est 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.

RÉPONSE :

La mise au jeu a 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 en zone offensive et sur l'arrière du filet adverse. Où la mise au jeu doit-elle avoir lieu?

RÉPONSE :

La mise au jeu a lieu en zone neutre à l'endroit où le tir a été exécuté, conformément à la règle 10.2 (h).

Remarque : Cette interprétation englobe également une situation où, pendant que son équipe est en désavantage numérique, un joueur en zone défensive exécute un tir vers la ligne des buts adverse et que la rondelle frappe la bande et se retrouve sur l'arrière du filet adverse. Dans ce cas, la mise au jeu a lieu en zone défensive de l'équipe qui exécute le tir, au point d'origine du tir, sauf indication contraire dans les règles.

SITUATION 2 Règle 10.11 (a)**QUESTION :**

Un joueur à l'offensive en zone neutre exécute un tir en zone offensive. La rondelle dévie sur un poteau du but et quitte la surface de jeu. Où la mise au jeu doit-elle avoir lieu?

RÉPONSE :

La mise au jeu a lieu en zone neutre, conformément à la règle 10.2 (h).

SITUATION 3 Règle 10.11 (c)

Un tir est exécuté depuis l'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 prévu dans les règles.

SITUATION 4 Règle 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 joueur à la défensive ou un joueur à l'offensive peuvent le faire sans retarder le match. Cette pratique est acceptable. Cependant, s'il n'est pas possible de le faire dans un délai raisonnable, l'arbitre doit arrêter le jeu.

Règle 10.12 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 a lieu au point où le jeu a été arrêté, sauf indication contraire dans les règles de jeu.
- (b) Si, pendant que le jeu est en cours, une rondelle autre que celle en jeu de façon réglementaire apparaît sur la glace, le jeu n'est pas arrêté, mais se poursuit avec la rondelle réglementaire jusqu'à ce que le jeu en cours soit complété.

SITUATION 1 Règle 10.12 (b)

Lorsqu'une deuxième rondelle se trouve sur la glace, il faut laisser le jeu se terminer si cette rondelle n'entrave d'aucune façon la rondelle réglementaire. Il faut toutefois arrêter le jeu une fois le jeu terminé, à moins que l'un des officiels ramasse la deuxième rondelle.

Remarque 1 : Dans la mesure du possible, les officiels doivent tenter de ramasser la deuxième rondelle pour 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, il faut imposer une punition mineure pour obstruction en vertu de la règle 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 la règle 7.4 (d) – Faire trébucher, s'applique, ce qui signifie qu'un tir de punition est 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.

Règle 10.13 Rondelle qui frappe un officiel

Le jeu n'est 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.

Règle 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, une fois sur la glace, refuse de se mettre au jeu dans un délai de DEUX MINUTES après en avoir reçu l'ordre de l'arbitre, le match ou la série est suspendu. Les officiels d'équipe et les joueurs de l'équipe responsables de tout geste de ce genre peuvent être suspendus pour un an ou plus à compter de la date de l'infraction. L'arbitre doit 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 sont 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) est accordé contre l'équipe de l'entraîneur fautif, conformément à la règle 10.1 (e) – Retarder le match.
- (b) L'arbitre fait annoncer le début de la période de deux minutes d'avis et la raison de cet avis par l'intermédiaire du système de haut-parleurs.
- (c) Si une équipe se retire de la glace ou refuse d'y aller ou, une fois 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 n'est pas accordé, et le match ou la série est suspendu. Les officiels d'équipe et les joueurs de l'équipe responsables de tout geste de ce genre peuvent être suspendus pour un an ou plus à compter de la date de l'infraction. L'arbitre doit 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 est 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 chronométrateur, conformément aux directives de l'arbitre, transmet 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 est 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 font l'objet d'un rapport au président rédigé par l'arbitre, qui soumet 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 est suspendu. Les officiels d'équipe et les joueurs de

l'équipe responsables de tout geste de ce genre peuvent être suspendus pour un an ou plus à compter de la date de l'infraction. L'arbitre doit 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 sont 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) est accordé contre l'équipe fautive, comme cela est énoncé à la règle 10.1 (e) – Retarder le match.

Règle 10.15 Début du match et des périodes

- (a) Le match doit commencer à l'heure prévue par une mise au jeu au centre de la patinoire. À la fin de chaque entracte, il recommence promptement de la même façon. Aucun délai n'est accordé en raison d'une cérémonie, d'une exposition, d'une démonstration ou d'une présentation quelconque, à moins que ce délai n'ait été accepté raisonnablement à l'avance par l'équipe visiteuse.
- (b) Pour commencer le match, commencer chaque période (y compris les périodes de prolongation) et après chaque but, l'arbitre effectue une mise au jeu au point de mise au jeu central.
- (c) L'équipe locale a le choix du but à défendre au début du match. Se reporter à la règle 1.9 (e).
- (d) Au début de chaque période, seuls les joueurs devant effectivement prendre part à la mise au jeu peuvent prendre place sur la glace. Tous les autres joueurs ne prenant pas part à la mise au jeu doivent se rendre directement à leur banc. Lorsqu'il y a infraction à cette règle, une punition mineure de banc pour avoir retardé le match est imposée à l'équipe fautive.

SITUATION 1 Règle 10.15 (d)

La présente section ne s'applique pas lorsque les équipes se rendent sur la glace pour leur échauffement préalable au match et restent sur la glace pour le début du match (et que la surface de la glace n'est pas refaite après la période d'échauffement). L'arbitre doit simplement siffler, et les joueurs se rendent ensuite à leur banc. De même, la règle ne s'applique pas lorsque la surface de la glace est refaite dans 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. Lorsque la surface de la glace est refaite dans l'intervalle entre la fin de l'échauffement préalable au match et le début du match ou lorsque les équipes quittent la glace avant le début du match, la règle s'applique.

SITUATION 2 Règle 10.15 (d)

Lorsque cette règle est appliquée au début d'une période, 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 soit imposée à ce moment, ce qui met une équipe en désavantage numérique.

Règle 10.16 Match nul

- (a) Si la marque est égale à la fin des trois périodes réglementaires de 20 minutes, la procédure suivante est adoptée :
 - (1) Si l'arbitre le juge nécessaire, il exige 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 changent pas d'extrémité.
 - (2) La rondelle est mise au jeu au centre de la glace, et le jeu se poursuit pour une période de prolongation de 10 minutes ou jusqu'à ce qu'un but soit marqué.
 - (3) Si la marque est toujours égale après la période de prolongation de 10 minutes, les équipes prennent une période de repos normale et retournent au jeu pour une ou plusieurs autres périodes de prolongation de 20 minutes, jusqu'à ce qu'un but soit marqué. Les équipes changent alors d'extrémités.
- (b) Toute période de prolongation est considérée comme partie intégrante du match, et les punitions en cours demeurent en vigueur.
- (c) Si l'une ou l'autre des équipes refuse de participer aux périodes de prolongation requises, le match est déclaré perdu pour cette équipe.

Remarque : Les membres et les ligues peuvent établir leurs propres règles en ce qui concerne la prolongation pour les matchs sous leur compétence.

Règle 10.17 Durée d'un match

- (a) Un match est divisé en trois périodes de jeu de 20 minutes chacune, avec un entracte de 10 minutes entre les périodes.
- (b) L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts au cours des trois périodes de jeu de 20 minutes est déclarée gagnante et est créditée de deux points au classement de la ligue.
- (c) Les équipes changent d'extrémités à la fin de chaque période réglementaire et de chaque période de prolongation (sauf pour la situation prévue au règlement 10.16 (a) (1)).
- (d) Au cours des entractes, la surface de la glace est refaite, à moins d'une entente mutuelle entre les équipes prenant part à la compétition ou à moins que l'équipement ne soit pas disponible.
- (e) Si un délai inhabituel survient alors qu'il reste moins de cinq minutes de jeu en première ou en deuxième période, l'arbitre peut exiger que l'entracte suivant ait lieu immédiatement. Dans un tel cas, le reste de la période est complété à la reprise du jeu, où les équipes défendent les mêmes buts jusqu'à la fin de la période, après quoi elles changent d'extrémité et entreprennent immédiatement la période suivante.
- (f) Chaque équipe a le droit de prendre un temps d'arrêt de 30 secondes pendant le temps réglementaire ou la prolongation d'un match. 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 fait rapport de ce temps d'arrêt au chronométrateur du match, qui est responsable de signaler la fin du temps d'arrêt.

Remarque 1 : Tous les joueurs qui sont sur la glace au moment du temps d'arrêt, y compris les gardiens de but, 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 le membre local donne son approbation. Lors des championnats régionaux et nationaux de hockey mineur et de hockey féminin de Hockey Canada, la règle du temps d'arrêt doit être utilisée.

SITUATION 1 Règle 10.17 (f)

LIGNES DIRECTRICES POUR LES TEMPS D'ARRÊT

1. Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de 30 secondes par match (y compris toute prolongation).
2. Les deux équipes peuvent demander leur temps d'arrêt au cours du même arrêt du jeu.
3. Tous les joueurs, y compris les gardiens 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 doit permettre à une équipe de demander un temps d'arrêt après un arrêt du jeu, en tout temps, **jusqu'à ce que l'officiel siffle pour amorcer la procédure de mise au jeu.**
6. Après le temps d'arrêt, la procédure visant les changements de joueurs reprend.

SUPPLÉMENT S'APPLIQUANT AU HOCKEY MINEUR ET FÉMININ

Les règles suivantes s'appliquent exclusivement au hockey mineur et féminin.

Règle 2.2 Joueurs en uniforme

- (a) Chaque équipe peut compter un maximum de 19 joueurs (junior A, B et senior [masculin et féminin] et M18 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.

Règle 2.6 Joueurs blessés

- (c) Le gardien de but substitut est assujéti aux règles visant les gardiens de but et il a droit de porter tout l'équipement du gardien de but. Dans les divisions des M13 et inférieures, un joueur peut reprendre une autre position après avoir été désigné comme gardien de but. Dans les divisions supérieures aux M13 seulement, le joueur doit demeurer comme gardien de but après avoir été désigné comme tel.

Règle 5.1 Affectation des officiels

- (f) Pour les matchs éliminatoires régionaux, seuls des arbitres certifiés de niveau V et VI sont désignés, mais pour les championnats nationaux et certaines compétitions de l'IIHF, l'arbitre doit être certifié de niveau VI pour les compétitions de hockey masculin et de niveau V pour les compétitions de hockey féminin. Cette section ne s'applique pas nécessairement au hockey mineur ou féminin.

Règle 6.2 Donner de la bande et mise en échec corporelle

- (b) Dans la division des M13 et les divisions inférieures ainsi qu'au hockey féminin, une punition mineure pour mise en échec corporelle ou, à la discrétion de l'arbitre, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui, de l'avis de l'arbitre, met en échec, frappe, pousse ou bouscule intentionnellement un adversaire. Si un joueur est blessé, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite doivent être imposées.

Lorsque le joueur à l'offensive patine vers le joueur à la défensive, le joueur à la défensive ne peut frapper le joueur à l'offensive en allant dans la direction opposée à ce joueur. Le contact physique doit résulter du mouvement du joueur à l'offensive. Il ne doit y avoir aucune action où le joueur à l'offensive est poussé, bousculé ou mis en échec contre la bande. Lorsque, de l'avis de l'arbitre, un contact accidentel se produit, aucune punition n'est imposée.

Règle 10.17 Durée d'un match

- (f) Remarque 3 : La règle sur les temps d'arrêt est permise lors des matchs chronométrés de hockey mineur et féminin lorsque le membre local 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.

ÉCLAIRCISSEMENTS VISANT LES RÈGLES POUR LE HOCKEY JUNIOR ET SENIOR

Règle 6.5 Contact à la tête

REMARQUE POUR LES OFFICIELS – Le but de cette remarque est de :

- (i) clarifier ce qui constitue un contact à la tête et veiller à ce que les officiels appliquent les règles de façon uniforme en de telles circonstances;
- (ii) simplifier le processus mental de l'officiel et informer les joueurs qu'il existe un risque accru de blessure à la suite d'un coup à la tête – offrant ainsi un moyen de dissuasion plus persuasif contre les jeux présentant un risque élevé.

Il est d'une extrême importance que l'arbitre du match évalue chaque situation individuellement et qu'il impose la punition appropriée. Il n'a qu'à déterminer si le coup ou le contact décrit ci-dessous est à la région de la tête pour signaler une infraction pour un contact à la tête. L'évaluation de la violence du contact détermine la sévérité de la punition. Les punitions possibles sont :

- (i) une punition mineure et une punition d'inconduite de 10 minutes;
- (ii) une punition majeure et une punition d'extrême inconduite;
- (iii) une punition de match.

Toutes les situations où une punition pour contact à la tête est imposée doivent être rapportées conformément à ce qui est prescrit par la ligue ou le membre concerné.

Voici des exemples de situations comportant une infraction pour contact à la tête :

- (i) **Contact délibéré à la tête d'un adversaire** : Si un joueur soulève intentionnellement son bâton, ses mains, avant-bras, mains gantées, coudes ou épaules pour frapper un joueur dans la région de la tête, ou s'il frappe délibérément la tête d'un joueur de quelque façon que ce soit avec son bâton, avant-bras, coude ou sa main gantée, ce geste est considéré comme un coup à la tête et la punition appropriée doit être imposée selon la violence du contact.
- (ii) **Coups sur des joueurs vulnérables** : Si un joueur frappe la région de la tête d'un adversaire alors que celui-ci est dans une position vulnérable, il est réputé avoir commis une infraction pour contact à la tête et il se voit imposer une punition correspondant à la violence de l'impact. Un joueur est réputé être vulnérable dans les circonstances suivantes :
 - (a) **Coup du côté non protégé** – s'il reçoit un coup à la tête lors d'une mise en échec du côté non protégé. Une mise en échec corporelle de l'avant n'est pas considérée comme une mise en échec du côté non protégé même si le joueur a la tête penchée.
 - (b) **Coup tardif** – s'il n'a pas le contrôle de la rondelle, qu'il l'a passée ou qu'il en a perdu le contrôle depuis assez longtemps pour que l'adversaire puisse jouer la rondelle ou suivre le déplacement de la rondelle plutôt que de frapper le joueur sans méfiance dans la région de la tête. À titre de référence, un coup tardif serait lorsqu'une DISTANCE DE LA LONGUEUR D'UN BÂTON ET D'UN BRAS sépare les joueurs après que la rondelle a quitté le bâton.

- (c) **Coup vicieux** – s'il est sans défense alors qu'il gît sur la glace et que l'adversaire entre en contact de quelque façon que ce soit avec la région de sa tête. Un exemple de ceci serait lorsqu'un joueur frappe la tête d'un joueur avec un genou ou un coude en tombant sur celui-ci.

REMARQUE POUR LES OFFICIELS : N'oubliez pas que cette section est axée sur les infractions pour contact à la tête. Si un contact corporel survient, et que le contact n'est pas dans la région de la tête, mais qu'il exige une punition mineure en vertu d'une autre règle, cette infraction est punie – un exemple courant est une punition pour obstruction ou dans le cas d'un coup vicieux qui ne comprend pas un contact à la tête, une punition pour rudesse.

- (iii) **Sauter** – Si les deux pieds d'un joueur quittent manifestement la glace avant qu'il applique une mise en échec avec l'épaule entrant en contact avec la région de la tête du joueur, le joueur fautif est réputé avoir commis une infraction pour contact à la tête et la punition correspondant à la violence du contact est imposée.

REMARQUE POUR LES OFFICIELS : Ceci est très clair – si un joueur saute et donne un coup ou applique une mise en échec et que le contact a lieu dans la région de la tête – cette infraction est jugée être un contact à la tête.

- (iv) **Infraction causant un traumatisme crânien** : Si une infraction est commise contre un joueur ou si celui-ci est frappé de façon non réglementaire, qu'une punition est imposée et, qu'à cause de l'infraction le joueur se frappe la tête contre la baie vitrée, la glace ou la bande de sorte que cela entraîne une blessure à la tête, ceci est interprété comme un coup à la tête et une punition majeure et une punition d'extrême inconduite ou une punition de match sont imposées.

Exemples de cas : Le joueur A fait trébucher le joueur B et ce dernier tombe par en arrière et se cogne la tête sur la glace. Lors de l'évaluation initiale, vous déterminez qu'une punition pour avoir fait trébucher est requise.

Procédure : À l'arrêt du jeu, vous déterminez, autant que vous sachiez, si une blessure à la tête est survenue.

- S'il n'y a aucune blessure à la tête, la punition initiale pour avoir fait trébucher est imposée.
- En cas de blessure à la tête, vous devez imposer une punition pour contact à la tête en utilisant la norme de Hockey Canada pour déterminer si vous devez imposer une punition majeure ou de match.

À des fins d'éclaircissement, les situations suivantes ne sont pas réputées être une infraction pour un contact à la tête :

- 1) Si un joueur, à cause de la différence entre sa taille et celle de l'adversaire, frappe l'adversaire dans la région de la tête en appliquant une mise en échec réglementaire, ceci n'est pas réputé être un contact à la tête et aucune punition ou suspension n'est imposée.
- 2) Si un joueur se penche pour éviter une mise en échec ou s'il s'abaisse de quelque façon que ce soit, peu importe la raison, au centre de la glace ou le long de la bande, et que ceci fait en sorte qu'il reçoit une mise en échec réglementaire dans la région de la tête, ceci n'est pas réputé être un contact à la tête et aucune punition ou suspension n'est imposée.

Règle 6.7 Bataille/rudesse

REMARQUE POUR LES OFFICIELS – Lorsque deux joueurs participent pleinement (et également) à une bataille ou une bagarre sur la glace, les deux joueurs se voient imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour s'être battus et les deux sont expulsés du match.

Cependant, les règles précisent qu'un joueur peut se voir imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour s'être battu alors que son adversaire peut se voir imposer une punition mineure pour rudesse ou il est possible qu'aucune punition ne lui soit imposée. En pareil cas, le joueur écopant de la punition majeure se voit aussi imposer une punition mineure additionnelle pour avoir été l'instigateur et il est expulsé du match.

Dans l'éventualité où un joueur ne tente aucunement de répliquer sauf pour se protéger ou se défendre et que, de l'avis de l'arbitre, il ne participe pas à la bataille, un joueur pourrait se voir imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour s'être battu et le joueur adverse, une punition mineure pour rudesse ou il est possible qu'aucune punition ne lui soit imposée. En pareil cas, le joueur écopant de la punition majeure se voit aussi imposer une punition mineure additionnelle pour avoir été l'instigateur.

- (i) Aux fins de la règle de jeu 6.7 (b), la définition d'un instigateur au hockey junior ou senior est la suivante :

DÉFINITION D'UN INSTIGATEUR

Tout joueur qui, par un geste, des paroles ou un comportement, est responsable de commencer ou d'essayer de commencer ou de causer une bataille en vertu d'un ou de plusieurs des critères suivants :

- donner ou essayer de donner le premier coup de poing;
- invitation, instigation ou menace verbale;
- distance parcourue vers l'altercation;
- retirer ses gants en premier;
- essayer de donner, donner ou continuer de donner des coups de poing à un adversaire qui a physiquement ou verbalement manifesté son désir de ne pas se battre.
- essayer de donner, donner ou continuer de donner des coups de poing à un adversaire qui est dans l'impossibilité de se défendre.
- attitude ou posture menaçantes envers un adversaire;
- réplique à la suite d'un geste réglementaire ou non réglementaire (p. ex. mise en échec corporelle).

- (ii) En plus des punitions associées à une bataille en vertu de la règle de jeu 6.7, tout joueur qui adopte un comportement comme celui décrit ci-dessous lors d'une bataille, se voit imposer des sanctions disciplinaires supplémentaires :

- (a) Batailles orchestrées** – Une bataille orchestrée survient lorsqu'un joueur va sur la glace après le coup de sifflet et s'implique dans une altercation avant ou immédiatement après une mise au jeu pour redémarrer le jeu ou à la fin de tout

match alors que les joueurs ont quitté le banc des joueurs. Les joueurs impliqués dans une bataille orchestrée se voient imposer une suspension.

Il existe plusieurs cas où deux joueurs peuvent se placer pour une mise au jeu avec l'intention de se battre. Ceci comprend les situations où les joueurs ont été incités à se battre avec un adversaire dans le but de changer l'allure du match ou de donner le ton.

Les officiels sont priés d'être vigilants en déterminant ces situations et d'adopter la procédure suivante :

Procédure : Si deux joueurs se placent pour une mise au jeu et qu'ils commencent à se battre dès que la rondelle est en jeu, ils se voient imposer une punition majeure de cinq minutes et une punition d'extrême inconduite. L'arbitre se rend aux deux bancs et informe les entraîneurs que si une telle situation se répète, les joueurs et les entraîneurs se verront imposer une punition d'extrême inconduite et toute autre punition pouvant s'appliquer.

S'il y a un instigateur lors d'une bataille orchestrée, celui-ci écope d'une punition pour avoir été l'instigateur et d'une punition majeure pour s'être battu, et lui et l'entraîneur se voient imposer une punition d'extrême inconduite. Le joueur qui n'écope pas d'une punition pour avoir été l'instigateur se voit imposer une punition majeure pour s'être battu. Le joueur qui n'est pas l'instigateur et son entraîneur ne se voient pas imposer une punition d'extrême inconduite dans ce cas.

Éclaircissement – La question la plus fréquente en pareil cas porte sur le temps écoulé après la mise au jeu pour déterminer s'il s'agit ou non d'une bataille orchestrée. C'est alors que l'arbitre du match doit faire appel à son jugement et à ses aptitudes de gestion du match. Si deux joueurs commencent à « placoter » pendant la mise au jeu et qu'ils semblent préparer un plan pour se battre et qu'ils se battent, l'arbitre peut, à sa discrétion, déterminer qu'il s'agit d'une bataille orchestrée.

Ce n'est pas une situation simple et le meilleur conseil pour l'arbitre est d'utiliser son bon jugement pour contrôler le match et ne pas laisser la situation s'envenimer. Le but de cette disposition est d'éliminer les altercations qui semblent préparées.

REMARQUE POUR LES JUGES DE LIGNES – Si les joueurs tournoient l'un autour de l'autre et donnent un spectacle, les juges de lignes doivent intervenir et arrêter la bataille avant même qu'elle commence.

(b) Retirer son équipement pour se battre (se reporter aussi à la règle de jeu 3.6) – Tout joueur qui retire délibérément son équipement avant de se battre ou pour se battre se voit imposer une suspension.

a. Retirer son casque – Si un joueur retire délibérément son casque pour se battre ou inviter un adversaire à se battre, ou retire délibérément le casque d'un adversaire, il se voit imposer une punition d'inconduite grossière et au moins un (1) match de suspension.

REMARQUE POUR LES OFFICIELS – Cette provision s'applique même s'il n'y a pas de bataille lorsqu'un joueur retire son casque pour inciter un adversaire à se battre. Lorsqu'un joueur retire son casque et incite un adversaire à se battre et que l'adversaire retire son casque par la suite avant de se battre, les deux joueurs se voient imposer une punition d'inconduite grossière.

IMPORTANT – La gestion du risque est très importante lorsque des joueurs se battent et qu'ils retirent leur casque, que cela survienne ou non pendant la bataille. L'arbitre et les juges de lignes doivent suivre la procédure suivante en pareil cas :

1. Si un ou les deux joueurs perdent leur casque pendant une bataille, les juges de lignes doivent arrêter la bataille dès qu'il est sécuritaire de le faire. Les juges de lignes sont fortement encouragés à parler fort et à ordonner aux joueurs d'arrêter de se battre dans le but de créer un milieu sécuritaire pour qu'ils puissent intervenir et mettre fin à la bataille.
2. Si un des joueurs prenant part à la bataille perd son casque et adopte un positionnement défensif, les juges de lignes doivent alors intervenir immédiatement et mettre fin à la bataille.
 - b. **Retirer une autre pièce d'équipement** – Si un joueur laisse une pièce d'équipement au banc dans le but de se préparer à une bataille, il se voit imposer une punition d'extrême inconduite et toute autre punition pouvant s'appliquer.

REMARQUE POUR LES OFFICIELS – Ceci s'applique lorsqu'un joueur tente de se donner un avantage en retirant des pièces d'équipement comme ses coudières ou ses épaulières.

Règle 8.3 Clarification sur les bâtons élevés lors de buts

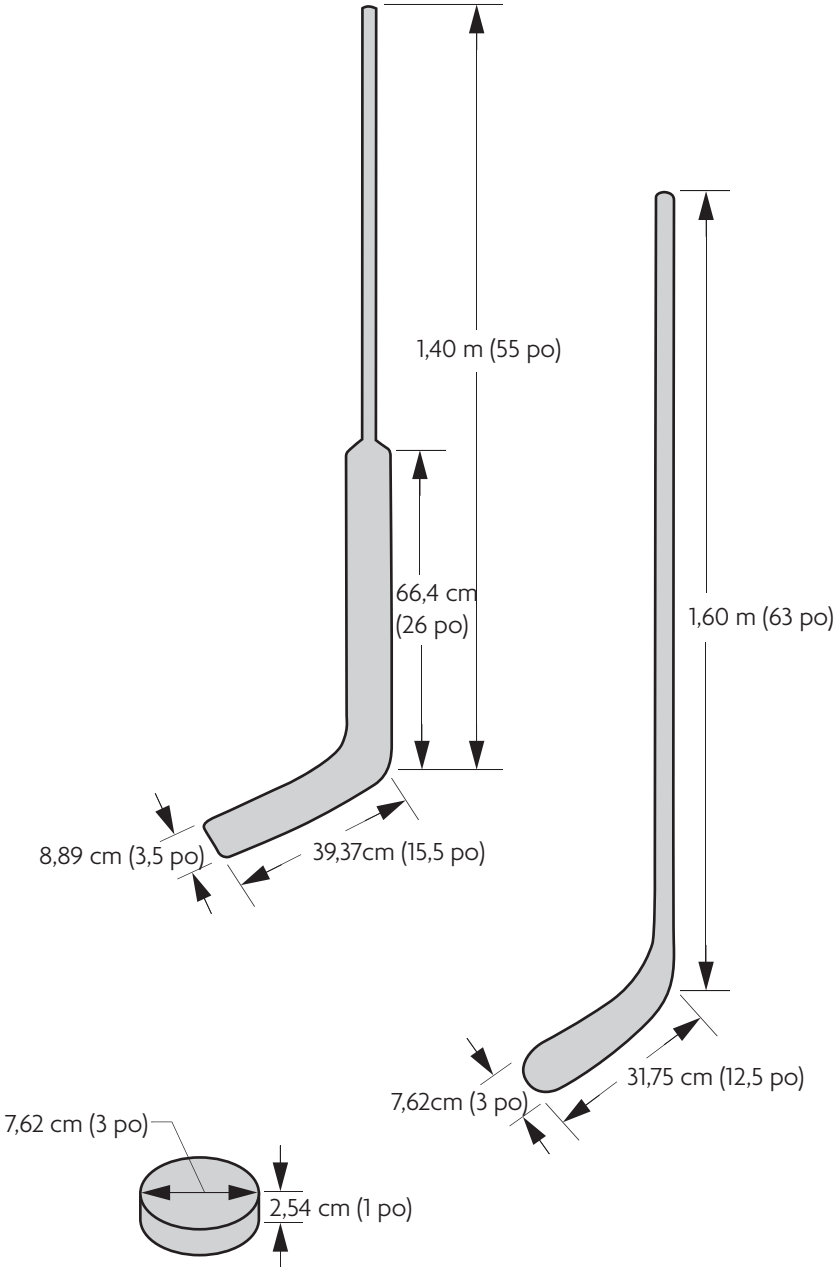
Quand un joueur à l'offensive touche la rondelle par-dessus la barre horizontale et la fait pénétrer dans le but adverse directement ou en la faisant dévier sur un joueur ou un officiel, le but n'est pas accordé. Le facteur déterminant est l'endroit où la rondelle fait contact avec le bâton. Si la rondelle fait contact avec le bâton à la hauteur de la barre horizontale ou plus bas et pénètre dans le filet, le but est accordé. Lorsqu'un joueur à la défensive frappe la rondelle avec son bâton porté plus haut que la barre horizontale du filet de son équipe et qu'elle pénètre dans le filet, le but est accordé.

Règle 10.5 Dégagement refusé – Mise au point sur la substitution de joueurs

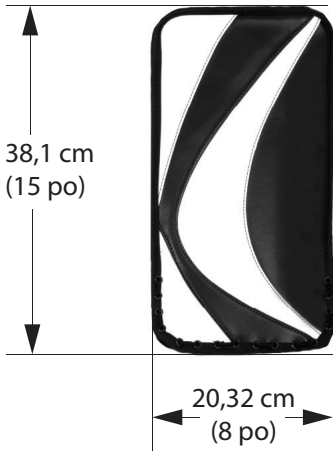
Substitution de joueurs lors d'un dégagement refusé

Une équipe qui effectue un dégagement refusé ne sera pas autorisée à substituer un joueur avant la mise au jeu subséquente. Si l'équipe fautive choisit d'utiliser son temps d'arrêt lors de cet arrêt du jeu, elle ne peut toujours pas substituer de joueurs. Toutefois, une équipe sera autorisée à substituer un joueur pour remplacer un gardien de but qui avait été appelé au banc pour être remplacé par un attaquant supplémentaire, pour remplacer un joueur blessé, ou lorsqu'une punition qui affecte le nombre de joueurs sur la glace d'une équipe ou l'autre est imposée. La détermination de l'identité des joueurs sur la glace se fera au moment où la rondelle quitte le bâton du joueur fautif. Si l'équipe fautive tente délibérément d'effectuer une substitution, un avertissement sera donné à l'entraîneur, et si la situation se produit de nouveau, une punition pour avoir retardé le match sera imposée.

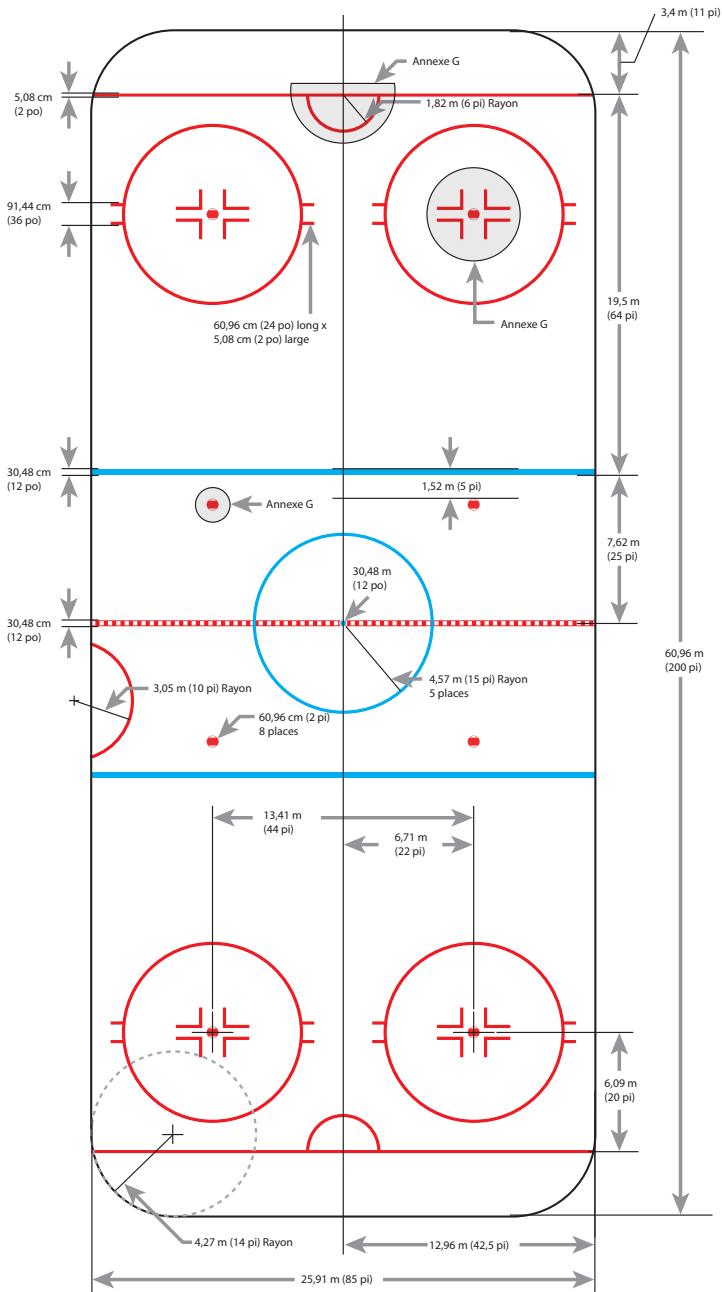
**ANNEXE A : BÂTON DE GARDIEN DE BUT, BÂTON DE JOUEUR ET RONDELLE
(RÈGLES 3.3 ET 3.8)**



ANNEXE B : GANTS ET JAMBIÈRES DE GARDIEN DE BUT (RÈGLE 3.5)



ANNEXE C : PATINOIRE ET 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.

Mineure	Majeure + E. I.	Mineure double	Match	Mineure + inconduite
Agresseur	Donner de la bande	Coup de tête	Donner de la bande	Contact à la tête (junior et senior seulement)
Donner de la bande	Mise en échec corporelle	Contact à la tête	Mise en échec corporelle	
Mise en échec corporelle	Assaut (y compris le gardien de but dans l'enclave)	Coup de genou	Six-pouces	
Assaut		Quitter le banc des joueurs (+ E. I.)	Assaut	
Mise en échec par-derrière	Mise en échec par- derrière		Mise en échec par- derrière	
Double-échec	Double-échec (y compris le gardien de but dans l'enclave)	Darder	Double-échec	
Retarder le match		Faire trébucher (faucher les patins)	Contact à la tête	
Infraction lors d'une mise au jeu	Bataille		Obstruction	
Tomber sur la rondelle	Contact à la tête		Coup de genou	
Contact à la tête	Bâton élevé (junior et senior seulement)		Tirer les cheveux / Saisir la visière, le casque ou la mentonnière	
Bâton élevé (junior et senior seulement)			Coup de bâton	
Retenir	Retenir		Faire trébucher (faucher les patins)	
Accrocher (accrocher avec le bout du manche du bâton)	Accrocher (accrocher avec le bout du manche du bâton)			
	Obstruction			
Équipement ou bâton non réglementaire	Coup de genou			
Recevoir un bâton de façon non réglementaire	Tirer les cheveux / Saisir la visière, le casque ou la mentonnière			
Joueur inadmissible				
Instigateur	Rudesse (rudesse après le sifflet)			
Obstruction	Coup de bâton			
Tirer les cheveux / Saisir la visière, le casque ou la mentonnière	Faire trébucher			
Rudesse (rudesse après le sifflet)				
Coup de bâton				
Lancer le bâton				
Trop de joueurs				
Faire trébucher				

Remarque 1 : Une punition de match est imposée pour toute tentative délibérée de blesser et pour toute infraction causant délibérément une blessure (règle 6.1).

Remarque 2 : Lancer le bâton peut entraîner des punitions autres que des punitions en temps (inconduite, tir de punition).

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 doivent suivre à la lettre les instructions données dans les Règles de jeu de Hockey Canada se rapportant aux chronomètres, au marqueur officiel et aux juges de buts; ils éviteront ainsi d'être impliqués dans des incidents désagréables.

Les officiels hors glace doivent éviter de critiquer le travail de tout autre officiel en tout temps. Le chronomètreur des punitions doit s'assurer que le banc des punitions est libre de spectateurs; tout problème de cette nature est confié à l'arbitre.

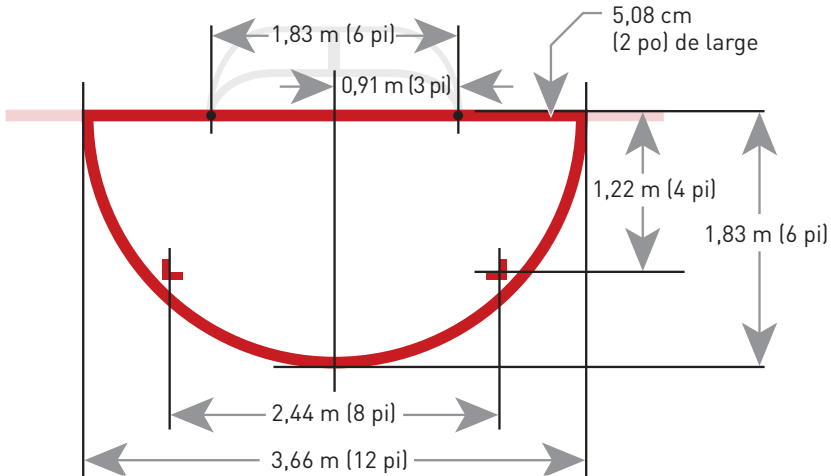
Les officiels hors glace doivent être à leur poste respectif quelques minutes avant le début de chaque match et chaque période.

Au moment où il obtient la liste des joueurs des équipes, le marqueur officiel doit s'enquérir du nom et du numéro du capitaine et du ou des capitaines adjoints de chaque équipe. Cette information est 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 doit part de ce fait à l'arbitre.

À la fin du match, le marqueur officiel signe la feuille de match officielle et la fait signer par l'arbitre. La feuille de match officielle doit ensuite être transmise au bureau approprié du membre 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 chronomètreur du match pendant le match.
- Réserver un banc à l'usage de chaque équipe, de même qu'un banc pour les joueurs punis, les chronomètres 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 conformes aux 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 trousseaux de premiers soins et des civières sont sur place.

ANNEXE G : ENCEINTE DU BUT (RÈGLE 1.5)

Un demi-cercle de 1,83 m (6 pi) de rayon et de 5,08 cm (2 po) de largeur est tracé en 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 (pour les deux lignes) doit être peinte sur la glace à chaque coin avant. L'emplacement des marques en forme de L doit être mesuré en traçant une ligne imaginaire de 1,22 m (4 pi) de la ligne des buts jusqu'au bord du demi-cercle.

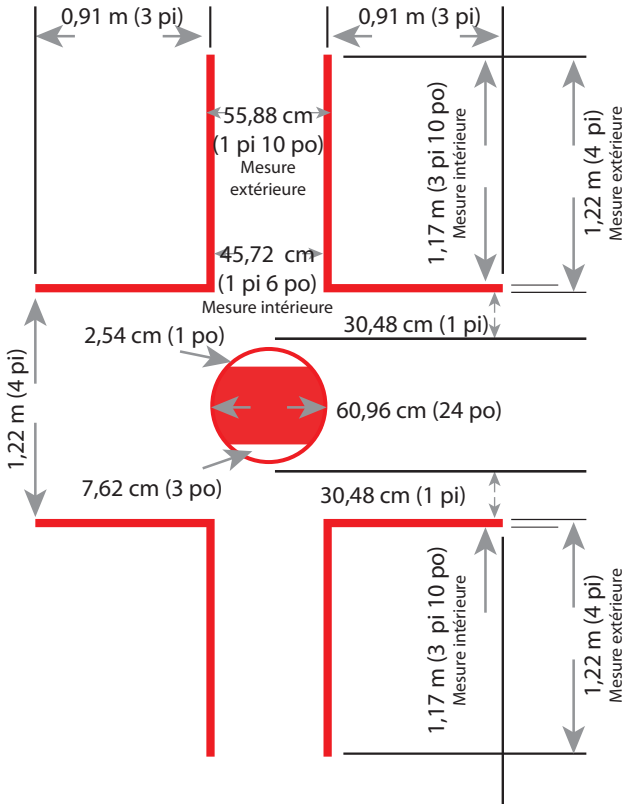
Filet du but

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.

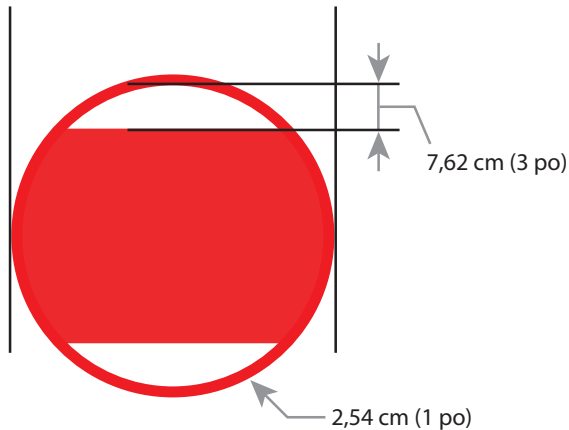
Un parement, fait de nylon blanc ou de canevas blanc résistant, sera lacé à la base du cadrage du but pour éviter que le filet ne soit coupé ou brisé. Ce parement ne devrait pas mesurer plus de 2,54 cm (1 po) de haut à partir de la base du but.

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, torsadés ensemble, ne dépasseront pas un diamètre de 0,33 cm (0,13 po) ou son équivalent tressé avec plusieurs fils de nylon blanc. Une fois assemblées, les mailles atteindront une tension de 318 kg (700 lb). La grandeur de la maille sera de 6,35 cm (2,5 po) (mesure prise à l'intérieur) entre chaque nœud quand elle est complètement tendue. 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 H : LIGNES D'EMPIÈTEMENT LORS DES MISES AU JEU



Points de mise au jeu en zone neutre et en zone d'extrémité (règles 1.7 et 1.8)



RENOIS RÉCIPROQUES

Ces renvois réciproques ont été conçus pour vous aider à repérer rapidement diverses situations ou applications précises des règles. Consulter la règle de jeu pour l'application exacte.

A

Agression physique des officiels.....	9.6
Ajustement à l'équipement.....	3.1
Atroupement	10.2 (k)

B

But accordé avec le gardien de but sur la glace	4.9 (b)
But déplacé.....	10.1 Situation 1
Buts contestés.....	5.2 (e)
Buts et aides	10.4
Buts refusés	
• Bâton élevé.....	8.3 (e)
• Joueur inadmissible	9.5 (g) (h)
• Rondelle bottée (directement ou en déviant sur le gardien de but)	10.7
• Rondelle déviée sur l'arbitre ou un juge de lignes.....	10.2 (j), 10.4 (e)
• Rondelle frappée de la main	9.1 (e)

C

Casque porté de façon incorrecte	3.6 (d)
Choix des extrémités.....	1.9 (e), 10.15 (c)
Conduite antisportive.....	9.2 (a)
Conflit de couleur des chandails	2.1 (b)
Consultation des juges de lignes par l'arbitre.....	5.3 (d) (e)
Contact à la tête — Expulsion du match	6.5
Contact après le sifflet.....	4.1 (b), remarque 2,
.....	6.7 (g)
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)

E

Échauffement d'avant-match	2.2 (g) (h)
Emplacements des mises au jeu	
· Arrêt à cause de spectateurs	10.6 (b)
· Buts refusés.....	10.4 (h)
· Erreur de signalisation d'un dégagement	10.5 (f)
· Mises au jeu	10.2
· Joueurs aux points d'appui au-delà du haut du cercle	10.2 (k)
· Lorsque le jeu est arrêté immédiatement quand une punition de match est imposée	4.13 (d)
· Punition à retardement – l'équipe non fautive provoque un arrêt.....	4.13 (a)
· Rondelle frappée avec le gant.....	9.1 (d) (e)
· Substitution prématurée du gardien de but	2.5 (f)
· Toucher la rondelle avec un bâton élevé	8.3
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 (d)
· 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, contact à la tête	4.2 (e), 6.5 (c)

F

Faucher les patins	7.4 (b)
Fermer la main sur la rondelle	9.1 (a)

H

Hors-jeu	10.8
----------------	------

I

Immobiliser délibérément la rondelle	10.1 (a), remarque 3,
.....	9.1 (b), 10.10
Inconduite, 2 ^e du match	4.5 (b)
Infractions avec le bâton – Expulsion du match	4.2 (e)
Infractions donnant lieu à un tir de punition	
· Avoir été trébuché ou entravé par-derrière.....	7.4 (d)
· Déloger le but	10.1 (d)
· Deux dernières minutes de jeu du 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) Retirer de l'équipement protecteur.....	3.6 (c)
4) Refuser de se mettre au jeu.....	10.14 (a)
· Exigeant une punition majeure ou de match.....	4.9 (h)
· Lancer un bâton.....	9.8 (a)
· Obstruction par un joueur ou un officiel d'équipe	9.5 (e)
· Tomber sur, tenir, ramener vers son corps ou ramasser la rondelle alors qu'elle est dans l'enceinte du gardien de but.....	10.3 (c), 9.1 (c)

RENVOIS RÉCIPROQUES

J

Joueur blessé	2.6
Joueur inadmissible	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
• Port du casque et du protecteur facial	3.6 (b), remarque 4
• Purge une punition mineure de banc	9.2 (g)
• Quitte le banc des punitions pendant une bataille	9.5 (b) (c)
• Quitte le banc des punitions prématurément	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 de l'équipe à l'offensive causant un arrêt de jeu en zone offensive	10.11 (c), remarque
Joueurs de l'équipe à l'offensive pénétrant en zone offensive lors d'un attroupement	10.2 (k)
Joueurs demeurant aux bancs à la fin d'une période	9.5 (i)
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

Mauvais traitements des officiels	9.2, 9.6
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 (b), remarque 4
Procédure de fin des périodes	9.5 (i)
Procédure pour les dégagements refusés	10.5 (a)
Prolongation	10.16
Punition d'instigateur ou d'agresseur.....	6.7 (b) (1)
Punitions mineures de banc	
· Casque sur le banc	3.6 (b), remarque 4
· Début du match et des périodes	10.15 (d)
· Fin des périodes	10.15 (d)
· Frapper du bâton	9.2
· Joueur blessé.....	2.6 (g)
· Mauvais traitements par quelqu'un non identifié	9.2 (c)
· Mauvais traitements par un officiel d'équipe	9.2 (b)
· Mesurage non fondé	Section 3
· Ne pas envoyer le bon nombre de joueurs sur la glace	10.1 (f)
· Objets lancés du banc	7.3 (c) (d)
· Officiels d'équipe et joueurs au banc	1.9 (d)
· Retarder le match	10.1 (a)
· Substitution de joueurs	2.5 (e) (g)
Punitions mineures doubles	
· Contact à la tête	6.5 (b)
· Coup de tête.....	6.1 (b)
· Darder (en piquant ou frappant)	8.5
· Donner du genou	6.6
· Faucher les patins.....	7.4 (b)
· Premier à quitter le banc des joueurs ou des punitions lors d'une bataille	9.5 (b) (i)
· Six-pouces ou utilisation du manche du bâton.....	8.1

R

Refus de désigner un joueur pour purger une punition	4.1 (c)
Refus de quitter le banc ou la surface de jeu	9.5 (i)
Retarder le match	
· Ajustement à l'équipement	3.1 (c)
· Capitaine ou adjoint quittant le banc des joueurs.....	2.4 (f)
· Début du match et des périodes	10.15 (d)
· Gardien de but retirant son casque	3.6 (c)
· Gardien de but se rendant au banc des joueurs	3.2 (e)
· Gardien de but blessé.....	2.6 (b)
· Joueurs blessés	2.6 (g)
· Substitution de joueurs	2.5 (e)

S

Saisir (cheveux, protecteur facial, casque ou mentonnière)	6.1 (d)
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 (d)
• Déplacer délibérément le but.....	4.9 (b), 4.10 (c), 10.1 (c) (d)
• Double-échec dans l'enceinte	8.2 (b)
• Immobiliser délibérément la rondelle	9.1 (b)
• Lancer la rondelle vers l'avant	9.1 (b), remarque
• Lancer un bâton ou un objet.....	4.9 (b), 4.10 (a) (2), 9.8
• Mise en échec à l'extérieur de l'enceinte	6.3 (b), remarque, 7.3 (b), remarque
• Neige ou obstacle devant ou près du filet.....	4.10 (c), 7.3 (g)
• 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 (c)
• 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 (i), 10.3 (b)
• Retrait du masque à la demande de l'arbitre.....	3.5 (d)
• Substitution prématurée.....	2.5 (f), remarque 3
• Tirer la rondelle à l'extérieur de la surface de jeu.....	10.1 (a)
• 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 la patinoire.....	10.11 (b)
Tirer délibérément la rondelle hors de portée d'un officiel	9.2 (b) (3)

V

Vérification des filets des buts	5.2 (r)
--	---------



Relaxez, ce n'est qu'un jeu.

HockeyCanada.ca



TRAVAILLER ENSEMBLE - GAGNER ENSEMBLE

HOCKEYCANADA.CA