



MANUEL DES OFFICIELS HORS GLACE



HOCKEY.QC.CA

Avant-Propos	3
Module 1 : Les responsabilités	4
1.1 : Les responsabilités du marqueur officiel.....	5
1.2 : Les responsabilités du chronométreur.....	6
1.3 : Les responsabilités de l'annonceur	7
1.4 : Les responsabilités des juges de buts	7
Module 2 : Le matériel nécessaire.....	8
Module 3 : L'avant-match	9
3.1 : L'arrivée à l'aréna et les vérifications d'usage.....	9
Module 4 : La feuille de match	10
4.1 : L'entête.....	10
4.2 : Les équipes.....	11
4.3 : Les joueurs en retard	13
4.4 : Les officiels	14
4.5 : Les buts	14
4.6 : Les punitions	14
4.7 : Pointage final, Heure, Spectateurs, 3 ^e période, Temps d'arrêt.....	15
4.8 : Les points Franc-Jeu	15
4.9 : La section des gardiens de but.....	17
4.10 : La fusillade	18
Module 5 : Comment calculer le temps.....	19
Module 6 : La section des buts.....	21
Module 7 : La section des punitions.....	22
7.1 : Les signaux de l'arbitre	22
7.2 : Le système de codes	25
7.3 : L'inscription des punitions	28
Module 8 : Les punitions coïncidentes.....	31
Module 9 : Les procédures particulières	35
9.1 : Protêt	35
9.2 : Refus de se mettre au jeu	35
9.3 : Tir de punition.....	37
9.4 : Omission d'expulsion	38
9.5 : Lors de mêlées	38
9.6 : Problème avec le tableau indicateur.....	39
9.7 : Début d'une punition (jeu à temps continu).....	39
9.8 : Affichage des punitions au tableau indicateur	39
9.9 : Les temps d'arrêt.....	40
Module 10 : Les procédures de l'annonceur	41

AVANT-PROPOS



Ce guide est une initiative du Comité Provincial des Officiels de Hockey Québec, ayant pour but d'uniformiser le travail des officiels hors-glace et ainsi utiliser les mêmes références pour toutes les régions de Hockey Québec. Cet outil de travail favorisera la collaboration entre les différents partenaires, que ce soit les arbitres, juges de lignes, les ligues, les équipes, les statisticiens, les associations, les tournois et, bien entendu, Hockey Québec.

Le Comité Provincial des Officiels désire remercier les différents intervenants ayant contribué à la réalisation et à la promotion de cet ouvrage, ainsi que tous les officiels hors-glace de la province, qui contribuent avec fierté à la présentation de chacun des matchs aux quatre coins de la province.

Martin Paquette

Responsable du dossier des officiels hors-glace
Comité Provincial des Officiels Hockey Québec

Remerciements réalisation version 2019

Thalia Duhamel, région Montréal

Stéphane Lemay, région Montréal

Remerciements réalisation version 2015

Marc Maisonneuve, Hockey Québec

Peter Moraitis, Hockey Québec

Remerciements réalisation version 2011

Martin Paquette, région Montréal

Catherine Lamontagne, région Montréal

Denis Boisvert, région Mauricie

Collaboration spéciale version 2011 :

Karine Barma-Hamel, région Québec

Jean-Yves Prescott, région Richelieu

Jean-Claude Bois, Hockey Québec

Toute reproduction totale ou partielle est interdite sans le consentement de Hockey Québec.



MODULE 1

LES RESPONSABILITÉS

Par une bonne compréhension de ces responsabilités ainsi que par la connaissance de base des règles de jeu applicables, les officiels hors-glace sont des atouts importants au bon déroulement d'un match.

Les tâches doivent toujours être effectuées de façon attentionnée, sérieuse et professionnelle. Les téléphones mobiles, jeux vidéo, iPod ou tout appareil de ce genre, de même que tout autre élément de distraction (livres, etc.) sont strictement prohibés lorsque vous exercez vos fonctions d'officiels hors-glace. Lorsque la feuille de match est remplie informatiquement, l'ordinateur ne doit servir qu'à la réalisation des tâches reliées au match.

Au sein des activités de Hockey Québec, il existe trois (3) fonctions principales des officiels hors-glace :

- Le marqueur officiel ;
- Le chronométrateur ; et
- L'annonceur.

Pour certaines joutes, il se peut qu'une autre fonction soit ajoutée :

- Les juges de buts.

Les officiels hors-glace reconnus par Hockey Québec sont souvent appelés à exécuter une ou plusieurs de ces tâches au cours d'un même match. Le livre des règles de jeu de Hockey Canada établit les responsabilités relatives aux différentes tâches des officiels hors-glace avant, pendant et après un match.

ARTICLE 5.1 AFFECTATION DES OFFICIELS

[...]

- | | |
|---|--|
| b) Les arbitres, juges de lignes et officiels hors-glace seront traités avec courtoisie en tout temps par les joueurs et officiels des équipes. [...] | d) L'arbitre aura autorité complète et sa décision sera irrévocable lorsqu'il sera appelé à trancher un débat. [...] |
|---|--|

Extrait du livret des règlements de Hockey Canada



1.1 LES RESPONSABILITÉS DU MARQUEUR OFFICIEL



Le marqueur officiel effectue la liaison entre les officiels sur glace et les équipes avant et après le match.

- S'assure d'avoir avec soi le matériel nécessaire ainsi que la feuille de match (s'applique au matériel informatique si le match est complété en ligne).
- Se procure les alignements des équipes en présence auprès des entraîneurs et s'assure de leur exactitude.
- Avant la partie, soumet la feuille de match à l'arbitre.
- Note sur la feuille de match les buts et les punitions.
- Doit comprendre les signaux de l'arbitre.
- Doit connaître la règle des punitions coïncidentes et la procédure pour déterminer l'ordre séquentiel des infractions.
- Informe l'arbitre de tout problème ou toute irrégularité.
- S'assure que la feuille de match est complète et correctement complétée.
- À la fin de la partie, fait signer la feuille de match par l'arbitre et distribue les différentes feuilles aux équipes.

ARTICLE 5.6 LE MARQUEUR OFFICIEL

- a) Le marqueur officiel inscrira correctement sur la « feuille de match officielle » les buts marqués, à qui ils doivent être crédités, de même que les aides, lorsqu'il y en a. Il devra également conserver un registre exact de toutes les punitions imposées, des noms et numéros des joueurs pénalisés, de la durée de chaque punition, de la nature de l'infraction et du temps auquel les punitions ont été imposées. [...]
- d) Avant le début du match, le marqueur officiel obtiendra, du gérant ou de l'entraîneur de chaque équipe, leur alignement complet, vérifié et signé par l'officiel responsable de l'équipe. Le capitaine et le ou les capitaines adjoints de chaque équipe seront dûment inscrits sur la feuille de match officielle.[...]
- f) Le marqueur officiel avertira l'arbitre lorsqu'un joueur reçoit sa deuxième punition d'inconduite, ou sa troisième punition pour une infraction avec le bâton ... au cours du même match.

Extrait du livret des règlements de Hockey Canada



1.2 LES RESPONSABILITÉS DU CHRONOMÉTREUR

Le chronométrateur s'occupe de la gestion du tableau indicateur et du temps de match.

- Doit connaître le fonctionnement du tableau indicateur.
- Doit connaître les procédures de la ligue pour le temps des périodes.
- Fait fonctionner le temps pour la durée de la période d'échauffement.
- Arrête le chronomètre aux coups de sifflet des officiels sur glace et le repart lors de la mise en jeu.
- S'assure que les punitions sont bien affichées au tableau indicateur et que leur temps s'écoule.
- Doit attendre la confirmation du but ou de la punition avant de l'afficher au tableau.
- S'occupe du décompte lors d'un temps d'arrêt.
- Doit connaître la règle des punitions coïncidentes et la procédure pour déterminer l'ordre séquentiel des infractions.
- Informe l'arbitre de tout problème ou irrégularité.

ARTICLES 5.5 ET 5.7 AFFECTATION DES OFFICIELS [...]

5.5 a) Le chronométrateur [...] devra enregistrer le temps purgé par chaque joueur pénalisé au cours du match et, sur demande, informer le joueur pénalisé du temps à purger dans sa punition.

5.5 b) Si un joueur quitte le banc des punitions avant la fin de sa punition, le chronométrateur [...] prendra note du temps et en avertira l'arbitre au prochain arrêt de jeu. [...]

5.7 d) Lorsqu'il y a contestation concernant le chronométrage, la question sera présentée à l'arbitre qui rendra une décision irrévocable.

Extrait du livret des règlements de Hockey Canada



1.3 LES RESPONSABILITÉS DE L'ANNONCEUR



L'annonceur communique les informations du match aux différents intervenants par l'entremise du système de haut-parleur.

- Vérifie le bon fonctionnement du système de haut-parleurs.
- Souhaite la bienvenue aux spectateurs, présente les équipes ainsi que les officiels de la partie.
- Annonce les buts, les punitions, les changements de gardiens et la dernière minute de chaque période.
- Annonce les temps d'arrêt.
- Annonce à la fin de la partie le pointage final et une formule de politesse pour remercier les gens d'avoir assisté à la partie.

ARTICLES 5.6 À 5.7 L'ANNONCEUR

5.5 c) [...] annoncer le nom de chaque joueur pénalisé, la nature de l'infraction, la durée de la punition ainsi que le temps auquel la punition a été imposée.

5.6 g) [...] 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.

5.7 d) [...] annoncer lorsqu'il ne reste qu'une minute de jeu dans chaque période réglementaire ou de prolongation.

Extrait du livret des règlements de Hockey Canada

1.4 LES RESPONSABILITÉS DES JUGES DE BUTS

ARTICLE 5.4 LES JUGES DE BUTS

[...]

- b) Chaque juge de buts devra être posté à l'endroit désigné à l'arrière du but.
- c) Lorsqu'un but est réclamé par une équipe, le juge de buts en cause devra décider si oui ou non la

rondelle est passée entre les poteaux des buts et entièrement au-delà de la ligne rouge. Sa décision va se limiter simplement à indiquer s'il y a « but » ou « pas de but ».

Extrait du livret des règlements de Hockey Canada

À noter que le temps principal ne doit pas être arrêté au signal du juge de buts, mais seulement lorsque l'arbitre siffle pour indiquer le but - il faut distinguer le signal du sifflet, lequel est seul déterminant.



MODULE 2

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Avant le match, l'officiel hors-glace devrait s'assurer d'avoir tous les items nécessaires pour accomplir ses fonctions.

- des stylos à bille, de préférence à encre noire. L'encre bleue est tolérée;
- des feuilles vierges pour prendre des notes;
- un cartable à anneaux (ou tout autre cahier pour conserver avec sécurité des documents importants);
- une règle;
- un surligneur jaune;
- un chronomètre;
- un sifflet (optionnel - dans le cas de bris du système sonore annonçant la fin de la période);

Il est recommandé de se dédier un sac ou une mallette pour transporter le matériel.



MODULE 3 L'AVANT-MATCH



3.1 L'ARRIVÉE À L'ARÉNA ET LES VÉRIFICATIONS D'USAGE

La norme demandée pour tous les officiels hors-glace est d'être présent un minimum de 30 minutes avant la rencontre. L'objectif est d'avoir effectué toutes les vérifications nécessaires afin d'être prêt à débiter le match le moment venu.

Lors de son arrivée, l'officiel hors-glace doit s'assurer de la présence de tous les officiels du match ainsi que de la présence des deux équipes.

Il doit également s'assurer du bon fonctionnement du tableau indicateur en effectuant des simulations:

- Début et arrêt du temps principal
- Affichage d'une punition
- Retrait d'une punition
- Punition à retardement
- Punition avec jeu à temps continu
- Etc.

Il faut également vérifier la disponibilité du micro pour annoncer, et effectuer des tests audio si possible.

Enfin, il est de la responsabilité de l'officiel hors-glace de s'assurer que les équipes remplissent leurs alignements sur la feuille de match avant de se diriger au banc des punitions.

- En l'inscrivant elles-mêmes sur la feuille de match, ou
- En y apposant des autocollants pré-remplis, ou
- En remettant une copie de l'alignement que le marqueur officiel devra retranscrire sur la feuille de match.

Lorsque les équipes utilisent des collants pré-remplis, en cas de correctifs à apporter à l'alignement, il est important de s'assurer que les modifications sont effectuées sur toutes les copies de la feuille de match.

Pour les ligues qui utilisent le système de gestion du match en ligne, s'assurer de la disponibilité des appareils informatiques et vérifier les alignements remis par les entraîneurs avec ceux inscrits via informatique, et y apporter les corrections nécessaires.

Il est important d'informer l'arbitre du match de tout élément pouvant nuire ou retarder le début de celui-ci.



LA FEUILLE DE MATCH

La feuille de match est le document officiel du déroulement de la joute. C'est sur celle-ci que sont inscrits tous les joueurs et instructeurs qui participeront au match. Les buts ainsi que les punitions y sont également consignés.

- Écrivez en lettres moulées.
- Tracez une ligne après chaque période pour les buts et les punitions dans les colonnes où il y a eu des inscriptions.
- En cas d'erreur, faites une rature propre avec les initiales au bout.

4.1 L'ENTÊTE

Il s'agit de la section où sont inscrites les données pertinentes de la joute :

- l'endroit;
- 1** ENDROIT - *LOCATION* DUBERGER
- la ville;
- 2** VILLE - *TOWN* QUÉBEC
- la date;
- 3** DATE 20 Mars 15
- la division;
- 4** DIVISION Midget Espoir Est
- la classe;
- 5** CLASSE *CLASS*
- le numéro de la partie; et
- 6** N° MATCH - GAME N° 9204
- le nom de la ligue.
- 7** LIGUE
LEAGUE LEO

1	2	3	4	5	6	7
ENDREU - LOCATION DUBERGER		VILLE - TOWN QUÉBEC	DATE 20 Mars	CITY/DIST Midget Espoir Est	CLASSE - CLASS	MATCH + GAME N° 9204
JOUeurs SUSPENSUS + SUSPENDED PLAYERS		VIS	NOM DE L'ÉQUIPE TEAM'S NAME	NOM DE L'ÉQUIPE TEAM'S NAME	LOC	JOUeurs SUSPENSUS + SUSPENDED PLAYERS
N°	NOM DU JOUEUR - PLAYER'S NAME	NOM DE L'ÉQUIPE + SURNOM TEAM'S NAME	NOM DE L'ÉQUIPE TEAM'S NAME	NOM DE L'ÉQUIPE TEAM'S NAME	NOM DE L'ÉQUIPE + SURNOM TEAM'S NAME	N°
		ATT DEF ASS DEF TEMP	ATT DEF ASS DEF TEMP	ATT DEF ASS DEF TEMP	ATT DEF ASS DEF TEMP	



4.2 LES ÉQUIPES



Il s'agit des sections dans lesquelles apparaissent les alignements des deux équipes. Un côté est réservé à l'équipe qui visite et l'autre à l'équipe qui reçoit. Les gardiens de but doivent être inscrits dans les espaces réservés au haut de la liste. Les joueurs doivent ensuite être inscrits à la suite, préférablement par ordre numérique. Le capitaine, les assistants et les joueurs affiliés doivent être identifiés dans la colonne située au bout de leurs noms. Les responsables d'équipe doivent être inscrits au bas des alignements.

VIS NOM DE L'ÉQUIPE
TEAMS NAME **CONDORS MAURICIE-EST**

NO. VIS	NOMS - NAMES	C.A. P.E.
30	Leo Deblois	G
35	Michael Rheaume	G
3	David Vachon	
4	Vincent Dumont	
5	Steven Boutin	
7	Tommy Drapeau	
8	Charles-Antoine Giguere	
9	Samuel Turcotte	
10	Charles-Etienne Roy	
11	William Veilleux	
12	Xavier Pouliot	
14	Marc-Antoine Goulet	
16	Nicolas Letourneau	
17	Gabriel Gosselin	
18	Charles-Benoit Giguere	
19	Thomas Morin	
20	Samuel Jalbert	
	Thierry Roy (EN)	
	Martin Giguere (EA)	



4.2 LES ÉQUIPES [SUITE]

ARTICLE 2.4 LE CAPITAINE DE L'ÉQUIPE

- a) Chaque équipe peut désigner un capitaine et pas plus de trois capitaines adjoints.

Extrait du livret des règlements de Hockey Canada

ARTICLE 1.9 LES BANCS DES JOUEURS

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

Extrait du livret des règlements de Hockey Canada

Les joueurs et entraîneurs suspendus pour le match doivent être inscrits sous l'onglet «joueurs suspendus», situé dans le haut de la feuille de match. Doivent y figurer le numéro et le nom du joueur, ainsi que la durée de la suspension. Dans le cas d'un entraîneur, le nom ainsi que la durée de la suspension doivent être inscrits.

JOUEURS SUSPENDUS - SUSPENDED PLAYERS		
N°	NOM DU JOUEUR - PLAYER'S NAME	HEURES DE SUSPENSION
0	Victor Beauchamps	2/2
17	Étienne Tremblay	2/4

Le nombre de joueurs présents à la joute doit être validé à chaque début de rencontre. L'exercice de compter les joueurs devrait en tout temps être effectué par les arbitres de la rencontre. Inscrivez le nombre de joueurs ainsi que le nombre de gardiens de but sous l'alignement des joueurs. Ce nombre doit ensuite correspondre avec les inscriptions sur la feuille de match. S'il y a divergence, vous devez le mentionner à l'arbitre, qui verra à apporter les corrections nécessaires avec les responsables d'équipes.

ARTICLE 7.2.1 DES RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DE HOCKEY QUÉBEC

- a) Au simple lettre pour la saison, les séries éliminatoires, les tournois et régionaux, une équipe doit se présenter au début d'un match avec un minimum de six (6) joueurs en uniforme, plus un (1) gardien de but.
- b) Au triple et double lettre, une équipe doit se présenter au début d'un match avec un minimum de dix (10) joueurs en uniforme, plus un (1) ou deux (2) gardiens de but.

ARTICLE 7.2.2 DES RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DE HOCKEY QUÉBEC

- a) Chaque équipe peut compter sur 19 joueurs maximum en uniforme soit : 17 joueurs et un (1) ou deux (2) gardiens de but. Pour les matchs hors-concours, présaison, le nombre peut être de 20, soit 17 joueurs et trois (3) gardiens de but.
- b) Pour le junior et le senior : 20 joueurs (Hockey Canada)

Extrait du livret des règlements de Hockey Canada



4.2 LES ÉQUIPES [SUITE]



ARTICLE 2.6 JOUEURS BLESSÉS

[...]

- c) [...] Dans les divisions pee-wee et inférieures, un joueur peut reprendre une position autre que celle de gardien de but après avoir été assigné comme gardien de but. Dans les divisions supérieures au niveau pee-wee seulement, le joueur doit demeurer comme gardien de but après avoir été désigné comme tel.

Extrait du livret des règlements de Hockey Canada

4.3 LES JOUEURS EN RETARD

Si un joueur arrive en retard et que son nom était inscrit sur la feuille de match, il peut participer au match.

Si un joueur arrive en retard et que son nom n'était pas sur la feuille de match, il ne peut pas participer au match.

Si vous constatez au cours du match que le nom d'un joueur est manquant sur la feuille de match :

- Si le joueur est présent depuis le début de la rencontre, vous pouvez l'ajouter sur la feuille de match et il peut continuer à prendre part au match. Toujours confirmer cette procédure avec l'arbitre.
- Si le joueur n'était pas présent en début de partie, il ne pourra participer et devra être expulsé de la partie. Toujours vérifier avec l'arbitre.

ARTICLE 2.2 JOUEURS EN UNIFORME

[...]

- b) [...] Aucun changement ou addition à la liste ne sera permis après le début du match sauf :
- (1) lorsqu'un joueur est en retard au match et que son nom a été inscrit sur la feuille de match officielle avant le match, il lui sera permis de participer;
 - (2) lorsqu'un joueur a été omis de la feuille de match officielle par inadvertance, l'arbitre permettra que son nom soit ajouté à la feuille de match avant la fin du match pourvu que ce joueur ait été en uniforme et sur la glace ou au banc des joueurs au début du match.

Extrait du livret des règlements de Hockey Canada



4.4 LES OFFICIELS

La section des officiels doit comporter les noms de tous ceux prenant part au match. Lorsqu'un officiel hors-glace effectue plus d'une tâche, privilégiez l'inscription dans la case «marqueur».

Dans le système à deux arbitres, inscrire le nom des officiels dans les cases «arbitre».

(LETTRES MOULÉES)	OFFICIELS / OFFICIALS	(PRINTED LETTERS)
JUGE DE BUT GOAL JUDGE	JUGE DE LIGNES LINESMAN	
JUGE DE BUT GOAL JUDGE	JUGE DE LIGNES LINESMAN	
ANNONCEUR ANNOUNCER	ARBITRE REFEREE	
CHRONOMETREUR TIME KEEPER	ARBITRE REFEREE	
MARQUEUR SCOREKEEPER	SIGNATURE DE L'ARBITRE REFEREE'S SIGNATURE	X

4.5 LES BUTS

De chaque côté de l'espace pour les équipes, il y a une section réservée pour l'inscription des buts :

- l'auteur du but;
- les mentions aides;
- le temps converti; et
- la période.

4.6 LES PUNITIONS

La section des punitions se trouve de chaque côté de la section réservée aux buts. Elle se divise en deux catégories :

- les punitions mineures; et
- les autres punitions.

Chaque section comprend les éléments suivants :

- le joueur fautif;
- le code de l'infraction;
- le temps; et
- la période.

4.7 LE POINTAGE FINAL, L'HEURE, LES SPECTATEURS, LA 3^e PÉRIODE ET LES TEMPS D'ARRÊT



Le pointage final doit être inscrit dans l'espace réservé à cette fin au bas de la feuille.

L'heure du début de la joute ainsi que l'heure de la fin doivent être inscrites dans l'espace réservé à cette fin au bas de la feuille. La section pour les spectateurs ne doit pas être complétée à moins d'une demande en ce sens par la ligue pour laquelle vous officiez.

Certaines ligues où la 3^e période n'est pas déterminée à l'avance demandent une précision sur cette dernière. Au début de la 3^e période, selon l'heure à laquelle on doit libérer la glace et selon l'heure affichée à l'horloge, l'arbitre déterminera le temps de cette période. Le marqueur officiel devra l'inscrire dans la case prévue à cet effet. Si le match ne se termine pas, le temps restant doit également être inscrit.

Lorsqu'une équipe se voit accorder un temps d'arrêt, le temps de la joute devra être inscrit dans la case correspondante.

POINTAGE FINAL / SCORE	TEMPS D'ARRÊT / TIME OUT		TEMPS D'ARRÊT / TIME OUT	POINTAGE FINAL / SCORE
	DÉBUT / START	FIN / END		
	3 ^e PÉRIODE / 3 rd PERIOD	TEMPS RESTANT / REMAINING TIME	SPECTATEURS / SPECTATORS	
	:	:		

4.8 LES POINTS FRANC-JEU

Dans le système Franc-Jeu, un (1) point additionnel peut être alloué à chaque partie pour avoir respecté les règles de jeu. Selon la catégorie, on perd le point lorsque l'on atteint un certain nombre de minutes de punitions.

- Dans la case Franc-jeu correspondante à chaque équipe, inscrire le total de minutes de punitions obtenues par chaque équipe.
- Inscrire 1 si l'équipe a obtenu son point, et 0 si l'équipe n'a pas obtenu son point en fonction de la grille Franc-Jeu applicable.



4.8 LES POINTS FRANC-JEU [SUITE]

En vertu du calcul des points Franc-Jeu, un nombre de minutes est attribué à chaque code :

Code	Minutes
A	2
B	5
C	10
D	10
E	10
F	0

Lorsqu'un arbitre appelle une punition à un officiel d'équipe en raison de son comportement, entraînant une punition d'extrême inconduite, grossière inconduite et punition de match, cette équipe perd automatiquement son point Franc-Jeu.

D61 – Abus verbal envers un officiel

D62 – Se livrer à des insultes ou intimidation de nature discriminatoire

D66 – Inconduite grossière pour tourner le match en dérision

D70 – Langage, gestes abusifs ou obscènes

E77 – Menacer de frapper ou tenter de frapper un officiel

E78 – Agression physique envers un officiel

Le calcul des points Franc-Jeu ne s'effectue qu'en fin de 3^e période. Les punitions décernées lors d'une période supplémentaire ne peuvent faire perdre le point à une équipe



S'il y a la période de surtemps, et qu'une des deux équipes n'a pas obtenu son point Franc-Jeu, elle devra débiter cette période à court d'un joueur pour une durée de cinq (5) minutes. Le 5:00 devra être affiché au tableau comme punition.

- Si la période de surtemps est d'une durée de (5) minutes, aucun joueur de l'équipe fautive ne devra se rendre au banc afin de servir la punition.
- Si la période de surtemps est d'une durée de dix (10) minutes, un joueur de l'équipe fautive devra être désigné pour se rendre au banc afin de servir la punition majeure.



- son numero;
- les buts et les tirs en 1^e période;
- les buts et les tirs en 2^e période;
- les buts et les tirs en 3^e période;
- les buts et les tirs en surtemps;
- le temps total joué;
- le nombre total de buts accordés;
- le nombre total de tirs reçus; et
- le nombre total de tirs reçus par l'équipe.

[illegible]

The image displays three examples of the '10 minutes' and '5 minutes' tests, which are used to assess a candidate's ability to read and understand a document in a foreign language. Each example consists of a grid of names and scores, with a large 'X' drawn over the grid. The '10 minutes' test has a '10 minutes' label at the bottom left. The '5 minutes' test has a '5 minutes' label at the bottom right.

10 minutes

5 minutes

NOM DE BUT FS NO.	1re PÉRIODE Lancers Shots		2e PÉRIODE BUTS Goals		3e PÉRIODE L/S		SUPP. OVERTIME L/S		TOTAL		MINUTES
			L/S	B/G	L/S	B/G	L/S	B/G	L/S	B/G	
1		1		1						2	30:00
30						0 ⁽¹⁾		0		0 ⁽¹⁾	20:52



4.10 LA FUSILLADE

Comme pour la section précédente, celle-ci servira pour les ligues qui en font la demande, les tournois et les séries de fin de saison.

Voici la procédure :

- on inscrit les numéros des joueurs exécutant les tirs à tour de rôle dans les cases prévues à cet effet;
- ceux qui auront compté seront encerclés;
- pour ceux qui ne comptent pas, on ne fait rien;
- à la fin de la fusillade, inscrire le mot «fusillade» dans la colonne des buts de l'équipe gagnante;
- un seul point supplémentaire sera ajouté à la fiche de l'équipe gagnante, peu importe le nombre de buts inscrits lors de la fusillade.
- dans la fiche des gardien de but, inscrire «1» entre parenthèses dans la case de la période de prolongation pour le gardien ayant subi la défaite.

ARTICLE 9.7.2 DES RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DE HOCKEY QUÉBEC

- a) [...], l'officiel demande à l'entraîneur de désigner trois (3) joueurs (ce choix ne représente pas l'ordre dans lequel les joueurs doivent se présenter au centre de la glace pour effectuer leur lancer) pour la première ronde de la fusillade. Advenant égalité après cette première ronde, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade. Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but, devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.
- b) Un joueur qui se trouvait au banc des punitions à la fin de la période de surtemps est admissible à participer à la fusillade.

FUSILLADE / SHOOTOUT				
	TIRS SHOTS		TIRS SHOTS	
1	14	6		
2	9	7		
3	13	8		
4		9		
5		10		
TIME	TOTAL			
L/S	B/G	L/S	MIN	



MODULE 5 COMMENT CALCULER LE TEMPS



L'inscription sur la feuille de match officielle doit se faire avec le temps converti, c'est-à-dire le temps écoulé depuis le début de la période. Le principe à se rappeler est : la SOUSTRACTION. Il faut toujours soustraire le temps restant au tableau du temps total à la période.

EXEMPLE

Voici la façon la plus simple d'exécuter cette tâche.

Prenons une période de référence de 15 minutes.

15 minutes équivalent à 14 minutes, 60 secondes où les 60 secondes sont, de fait, la 15^e minute.

Un but est marqué et il reste 7:43 au tableau. La soustraction à faire est :

$$\begin{array}{r} 14 : 60 \\ - 7 : 43 \\ \hline 7 : 17 \end{array}$$

Le but a été marqué à 7 min 17 secs.



COMMENT CALCULER LE TEMPS [SUITE]

Les secondes sont toujours jumelées 2 par 2. Comme dans notre exemple, le 43 et le 17 totaliseront toujours 60 secondes peu importe l'ordre.

Voici un tableau des jumelages de secondes :

1	↔	59	16	↔	44
2	↔	58	17	↔	43
3	↔	57	18	↔	42
4	↔	56	19	↔	41
5	↔	55	20	↔	40
6	↔	54	21	↔	39
7	↔	53	22	↔	38
8	↔	52	23	↔	37
9	↔	51	24	↔	36
10	↔	50	25	↔	35
11	↔	49	26	↔	34
12	↔	48	27	↔	33
13	↔	47	28	↔	32
14	↔	46	29	↔	31
15	↔	45	30	↔	30

Durant la dernière minute de jeu, lorsque les dixièmes de seconde sont affichés au tableau, il faut toujours arrondir le temps à la seconde supérieure pour l'inscription sur la feuille de match.

Par exemple, pour une période d'une durée de 15 minutes à laquelle il reste 0:43.7, nous arrondirons à 0:44 et le temps converti à inscrire sera 14:16.

À noter qu'un but ne peut être inscrit lorsqu'il reste 0:00. Donc, un but en fin de période aura toujours un temps de 0:59. Par exemple, lors d'une période de 15 minutes, le but serait inscrit à 14:59.

Une punition peut toutefois être décernée à la fin d'une période, donc à 15:00 dans cet exemple.



MODULE 6 LA SECTION DES BUTS



Lorsqu'un but sera marqué, l'officiel hors-glace doit noter le temps du but sur sa feuille brouillon.

L'arbitre se présentera au banc pour confirmer le but. Il mentionnera une séquence de un à trois numéros:

- Le premier sera l'auteur du but
- Les autres obtiendront les mentions d'aide s'il y a lieu.

Le marqueur officiel doit prendre en note les numéros sur sa feuille de notes avant de retranscrire sur la feuille de match:

- le buteur
- les mentions d'aide (s'il y a lieu)
- le temps converti
- la période

Le chronométrateur affichera le but au tableau indicateur. Le but ne doit jamais être affiché au tableau indicateur avant d'Avoir obtenu la confirmation de l'arbitre. Si le but a été inscrit en avantage numérique suivant une punition mineure, la punition peut être effacée du même coup.

Certains symboles sont aussi utilisés pour ajouter de la précision à la feuille de match. Ils sont inscrits à même la case de la période.

- A = avantage numérique;
- D = désavantage numérique;
- FD = filet désert.

POINTAGE - SCORE				
BUTS GOALS	ASS.	ASS.	TEMPS TIME	PÉR.
44	40	—	12:00	1
12	16	22	5:01	2
7	—	—	15:00	3

POINTAGE - SCORE				
BUTS GOALS	ASS.	ASS.	TEMPS TIME	PÉR.
10	9	15	2:30	1A
25	31	91	10:50	1D
10	9	—	17:25	3

Le but peut ensuite être annoncé aux spectateurs



MODULE 7

LA SECTION DES PUNITIONS

Lorsque l'arbitre décernera une ou plusieurs punitions, il se présentera au marqueur officiel et lui identifiera le (les) joueur(s) fautif(s). Le tout se fait avec un signal pour chaque infraction. L'arbitre indiquera aussi au marqueur la durée de l'infraction.

7.1 LES SIGNAUX DE L'ARBITRE



52 Accrocher



31 Assaut



**26 Bâton
élevé**



**61 Conduite
antisportive
/plonger**



**48 Contact avec
la
tête**



**22 Coup de
bâton**

7.1 LES SIGNAUX DE L'ARBITRE [SUITE]



23 Darder



44 Donner de la bande



34 Donner du coude



35 Donner du genou



25 Double-échec



53 Faire trébucher



39 Mise en échec corporelle



40 Mise en échec par derrière



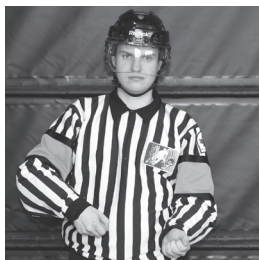
55 Obstruction



7.1 LES SIGNAUX DE L'ARBITRE [SUITE]



50 Retenir



51 Retenir le bâton



24 Six-pouces



Tir de punition



47 Rudesse

7.2 LES SYSTÈME DE CODES



Afin de standardiser la feuille de match, chaque punition est inscrite avec un code. La feuille de codification de Hockey Québec est le document de référence qui liste tous les codes et leur interprétation.

La durée des punitions correspond à une lettre :

- A = Punition mineure ou mineure de banc (2 minutes);
- B = Punition majeure (5 minutes);
- C = Punition d'inconduite (10 minutes);
- D = Punition d'extrême inconduite ou grossière inconduite (Expulsion);
- E = Punition de match (Expulsion);
- F = Tir de punition;

Chaque infraction possède son propre numéro. Afin de les retrouver plus facilement sur la feuille de codification, les infractions sont regroupées en 6 groupes distincts :

- Groupe 1 - Fautes relatives aux batailles;
- Groupe 2 - Fautes commises avec le bâton;
- Groupe 3 - Fautes physiques;
- Groupe 4 - Fautes d'entrave;
- Groupe 5 - Fautes relatives au comportement; et
- Groupe 6 - Autres fautes.

Jumelés ensemble, la lettre et le numéro forment le code à inscrire sur la feuille de match.



7.2 LE SYSTÈME DE CODES [SUITE]

Par exemple, en fonction de la gravité d'un geste, l'arbitre pourrait décerner une punition mineure (A), majeure avec extrême conduite (B+D) ou une punition de match à laquelle s'ajoute automatiquement une punition majeure (E+B). La feuille de codification indique les différentes combinaisons possibles en regard des règlements.

Il est donc à noter qu'une infraction de code B (punition majeure) entraîne automatiquement une punition de code D (extrême inconduite), alors qu'une infraction de code E (punition de match) entraîne automatiquement une punition de code B (punition majeure).

ARTICLE 4.2 LES PUNITIIONS MINEURES

[...]

- e) Une punition d'expulsion du match sera infligée à tout joueur cumulant un total d'au moins trois punitions pour des infractions avec le bâton (coup de bâton, avoir dardé, six-pouces, double-échec et bâton élevé) pendant le même match.

- Sur la feuille de match, ces punitions commises avec le bâton doivent être identifiées à l'aide d'un surligneur jaune.
- Les doubles punitions mineures pour « avoir dardé » et « donner un six-pouces » ne comptent que pour une seule infraction pour l'application de cette règle.
- Aucun code d'expulsion ne doit être indiqué sur la feuille de match [...]

Extrait du livret des règlements de Hockey Canada



7.2 LE SYSTÈME DE CODES [SUITE]



Lorsqu'un but est marqué et que des punitions sont purgées, l'officiel doit se poser les questions suivantes : L'équipe est-elle en désavantage numérique? Purge-t-elle une punition mineure? Si l'officiel a répondu OUI aux deux questions précédentes, alors la punition mineure pour laquelle il reste le moins de temps à purger prendra fin.

ARTICLE 4.5 LES PUNITIONS D'INCONDUITE [CODE C]

- a) Tout joueur, autre qu'un gardien de but, qui se voit imposer une « punition d'inconduite » sera expulsé de la glace pour une période de 10 minutes de temps de jeu réel. Un substitut pour le joueur pénalisé sera permis immédiatement. Un joueur purgeant une punition d'inconduite devra demeurer au banc des punitions jusqu'au premier arrêt de jeu suivant l'expiration de sa punition. Lorsqu'un joueur écope d'une punition mineure ou majeure et d'une punition d'inconduite en même temps, l'équipe pénalisée enverra immédiatement un substitut au banc des punitions afin de purger la punition mineure ou majeure. La punition d'inconduite commencera lorsque la punition mineure ou majeure aura pris fin. [...]
- c) Tout joueur se voyant imposer une deuxième punition d'inconduite au cours d'un même match se verra automatiquement imposer une punition d'extrême inconduite.

ARTICLE 4.11 LES PUNITIONS AU GARDIEN DE BUT

- a) Un gardien de but n'aura pas à se rendre au banc des punitions pour une infraction entraînant une punition mineure, majeure ou d'inconduite. Dans un tel cas, la punition sera purgée par un joueur de son équipe qui était sur la glace au moment de l'infraction.[...]

Extrait du livret des règlements de Hockey Canada



7.3 L'INSCRIPTION DES PUNITIONS

La colonne des punitions mineures est réservée pour les codes «A», alors que toutes les autres punitions vont dans la colonne «Autres».

Toutefois, lorsque plusieurs codes sont liés par un «+» sur la feuille de codification, c'est que plus d'une punition est imposée pour cette infraction. Tous ces codes liés ensemble doivent être inscrits sur des lignes séparées, mais dans la même colonne.

- Si le «+» lie deux codes «A», les punitions doivent être inscrites dans la colonne des mineures,
- Si le «+» lie un code de toute autre lettre, les punitions doivent être inscrites dans la colonne «Autres», même si un de ces codes est un «A».
- Toujours inscrire un code selon l'ordre inscrit sur la feuille de codification de Hockey Québec

PUNITIONS - PENALTIES					
AUTRES - OTHERS			MINEURES - MINORS		
N°	CODE INFRACT.	TEMPS / PÉRIODE	N°	CODE INFRACT.	TEMPS / PÉRIODE
4	C-61	5:00 1	9	A50/NP	10:11 1
9	E24	13:44 2	(31)	A80	2:10 2
9	B24	13:44 2	58	A26	5:30 2
			59	A26	5:30 2
23	B2	1:25 3			
23	D2	1:25 3			
23	A1	1:25 3			
20	B2	9:18 3			
20	D2	9:18 3			
20	A4	9:18 3			
52	A37	13:00 3			
52	A37	13:00 3			
52	D37	13:00 3			
91	F53	15:00 3			

PUNITIONS - PENALTIES					
MINEURES - MINORS			AUTRES - OTHERS		
N°	CODE INFRACT.	TEMPS / PÉRIODE	N°	CODE INFRACT.	TEMPS / PÉRIODE
22	A47/S	1:18 1	E2	D61	7:25 2
25	A22	7:25 2	5	A40	0:47 3
25	A26	7:25 2	5	D40	0:47 3
25	A25	3:15 3	18	B2	9:18 3
			18	D2	9:18 3

- S'il s'agit d'une punition à l'équipe, le numéro du joueur qui purge la punition doit être inscrit et encerclé.
- Toujours tracer une ligne entre les périodes lorsqu'il y a des événements



7.3 L'INSCRIPTION DES PUNITIONS [SUITE]



Certaines lettres peuvent parfois être ajoutées pour préciser l'infraction. c'est l'arbitre qui mentionnera la précision lors de l'appel de la punition.

- /S = Punition après le sifflet;
- /G = Punition sur le gardien et but; et
- /NP - Punition sur le non porteur

Ces ajouts doivent être inscrits à la suite du code attribué.

Un joueur qui cumule un total de 3 infractions du groupe 2 (infractions commises avec le bâton) durant le match sera expulsé. Aucun autre code ne doit être ajouté.

- Il existe 5 infractions commises avec le bâton :

N°	INFRACTIONS
22	Coup de bâton
23	Darder
24	Donner un « six pouces »
25	Donner un double échec
26	Porter son bâton trop élevé
	Porter son bâton trop élevé (Junior AAA et Sénior)

- Afin de se donner un visuel, ajoutez une ligne fluo jaune sur la feuille de match pour chacune de ces infractions.

PUNITIONS - PENALTIES							
MINEURES - MINORS				AUTRES - OTHERS			
N°	CODE INFRACT.	TEMPS TIME	PER.	N°	CODE INFRACT.	TEMPS TIME	PER.
22	A47/S	1:18	1	ENT	D61	7:25	2
25	A22	7:25	2	5	A40	10:47	3
25	A26	7:25	2	5	D40	10:47	3
				18	B2	9:18	3
25	A25	3:15	3	18	D2	9:18	3

- À noter qu'une infraction pour laquelle une punition double mineure (4 minutes) est imposée n'est comptabilisée que pour une seule infraction.



7.3 L'INSCRIPTION DES PUNITIONS [SUITE]

Afin de bien identifier tout entraîneur expulsé, il faudra identifier ces derniers selon les abréviations E1 à E5, en fonction du nombre d'entraîneurs. Inscrire ensuite l'abréviation correspondante à l'entraîneur expulsé dans la colonne # du joueur. Par exemple E2 D61 12:30 3.

PUNITIONS - PENALTIES							
AUTRES - OTHERS				MINEURES - MINORS			
N°	CODE INFRACT.	TEMPS TIME	PÉR. PER	N°	CODE INFRACT.	TEMPS TIME	PÉR. PER
E1	D61	12:30	3				

(PRINTED LETTERS)

ENTRAÎNEUR CHEF / HEAD COACH	E1 SERGE BELIVEAU
ENTRAÎNEUR ADJOINT / ASS. COACH	E2 FREDERIC MASSICOTTE
ENTRAÎNEUR ADJOINT / ASS. COACH	E3 SIMON ALLARD
GÉRANT / MANAGER	
POSÉ À LA SÉCURITÉ / SAFETY ATTENDANT	



MODULE 8 PUNITIONS COÏNCIDENTES



Des punitions coïncidentes surviennent lorsque les deux équipes écopent d'une punition lors du même arrêt de jeu. Pour être coïncidentes, les deux punitions doivent être du même type, c'est-à-dire deux punitions mineures ou deux punitions majeures.

Les punitions coïncidentes n'entraînent pas le retrait de joueur sur la patinoire, car aucune des équipes ne tire avantage de la situation. La durée des punitions coïncidentes ne sera donc pas affichée au tableau indicateur. Un joueur purgeant une punition qui est coïncidente devra demeurer au banc des punitions jusqu'au premier arrêt de jeu suivant l'expiration de sa punition. Il est du devoir du marqueur officiel d'indiquer à quel moment le joueur pourra retourner sur la glace et, de préférence, les joueurs devront attendre les juges de lignes pour retourner à leur banc. Ceci évite qu'un autre conflit éclate devant le banc du marqueur.

ARTICLE 4.2 RÈGLES DE PRIORITÉ D'ANNULATION DES PUNITIONS COÏNCIDENTES

- 1) Annuler toujours le plus de punitions possible;
- 2) Annuler des punitions de sorte que l'équipe soit en désavantage numérique d'un seul joueur;
- 3) Annuler les punitions de manière à éviter de priver son équipe d'un autre joueur;
- 4) Annuler les punitions en utilisant l'ordre dans lequel l'arbitre les a signalées.

Extrait du livret des règlements de Hockey Canada

Quelques situations particulières

Il peut arriver que plusieurs joueurs soient punis sur le même arrêt de jeu, mais que le nombre de minutes de punition ne soit pas le même pour les deux équipes. À ce moment, il faut faire « l'annulation » des punitions.

Par exemple :

Équipe des rouges	Équipe des noirs	Nombre de jrs glace
#55 2min - rudesse	#90 2 min - trébucher	
#56 2 min - coup de bâton		Rouge 4 / Noir 5



LES PUNITIONS COÏNCIDENTES [SUITE]

Il peut aussi arriver que deux joueurs obtiennent des punitions sur le même arrêt de jeu, mais que les deux joueurs n'aient pas le même nombre de minutes. À ce moment, il faut demander un joueur qui était sur la patinoire au moment des infractions pour servir la punition qui sera au tableau. Le but d'amener un joueur est de pouvoir rétablir l'égalité numérique lorsque la punition sera terminée.

Équipe des rouges	Équipe des noirs	Nombre de jrs glace
#55 2min - rudesse + 2 min - conduite antisportive	#90 2 min - trébucher	L'équipe des rouges doit envoyer un joueur autre pour servir le 2 min du #55 qui va au tableau.

Dans le cas où deux joueurs écotent de punitions coïncidentes majeures (donc les joueurs sont expulsés), il n'est pas nécessaire d'amener des joueurs substitués car il n'y a pas de désavantage numérique. La même règle s'applique si un joueur se retrouve avec plusieurs punitions et que parmi celles qui lui sont décernées, il y a des punitions de 2 minutes coïncidentes - personne ne doit prendre la place du joueur car personne n'aura à retourner sur la patinoire.

Équipe des rouges	Équipe des noirs	Nombre de jrs glace
#55 2min - rudesse + 5 minutes - bataille	#90 2 min - trébucher + 5 minutes - bataille	Il n'y aura aucun joueur sur le banc de punition.
Rouge 5 / Noir 5		

But à la suite d'une punition

Lorsqu'une équipe compte un but alors qu'elle est en avantage numérique, le joueur qui est en punition peut sortir et la punition se termine.

Équipe des rouges	Équipe des noirs	Nombre de jrs glace
	#90 0 :30 restantes	5 contre 4
Si les rouges comptent un but, le #90 doit sortir car il y a une supériorité numérique sur la glace.		



LES PUNITIONS COÏNCIDENTES [SUITE]



Lorsqu'une équipe compte un but alors qu'il y a des punitions, mais qu'il n'y a pas d'avantage ou de désavantage numérique, personne ne sort du banc des punitions.

Équipe des rouges	Équipe des noirs	Nombre de jrs glace
#55 1 :10 restantes	#90 0 :30 restantes	4 contre 4

Si les rouges comptent un but, personne ne doit sortir car il y a égalité numérique sur la glace.

Une punition majeure ne sera jamais annulée en raison d'un but. S'il n'y a pas d'autres punitions, l'équipe adverse sera en supériorité numérique pour 5 minutes.

Équipe des rouges	Équipe des noirs	Nombre de jrs glace
#55 4 :10 restantes		4 contre 5

Si les noirs comptent un but, personne ne doit sortir car le #55 a une punition majeure. Les noirs pourraient compter un nombre illimité de buts, le #55 ne sortira jamais.

Voici deux situations particulières :

1-Le même joueur écope de deux punitions sur le même arrêt de jeu, soit une punition mineure (2 minutes) et une punition majeure (5 minutes qui entraîne aussi une extrême inconduite de partie). Le joueur sera donc expulsé et un joueur substitut prendra sa punition. Les punitions au tableau devront être inscrites de cette façon.

Équipe des rouges	Équipe des noirs	Nombre de jrs glace
#55 7 :00 (5 :00 + 2 :00)		

La première punition à s'écouler sera le 5 minutes. Donc l'équipe adverse pourra compter un nombre illimité de but durant les 5 premières minutes. Dès que le 2 minutes commencera, un but entraînerait le retour au jeu du joueur, donc la fin de l'avantage numérique.



LES PUNITIONS COÏNCIDENTES [SUITE]

2-Trois joueurs d'une même équipe écopent de punitions au même arrêt de jeu.

Le premier recevra un 5 minutes, le deuxième un 5 minutes et le troisième un 2 minutes. Même si l'arbitre donne les punitions dans cet ordre, il faudra mettre le 2 minutes au tableau en premier afin d'éviter de faire attendre le joueur durant toute la durée des punitions majeures. (article 4.12 e)

Équipe des rouges	Équipe des noirs	Nombre de jrs glace
#55 - 5 min.		
#66 - 5 min.		
#77 - 2min.		

Au tableau, mettre

2:00

5:00 et le 3^e joueur attendra la fin du 2 minutes pour que sa punition débute.

ARTICLE 4.12 LES PUNITIONS RETARDÉES

- a) Si un troisième joueur d'une équipe devait être pénalisé alors que deux autres joueurs de la même équipe purgent déjà des punitions, le temps de la troisième punition ne pourrait commencer avant que le temps d'une punition de l'un des deux joueurs déjà en cours ne soit complété. Néanmoins, le troisième joueur devra se rendre immédiatement au banc des punitions, mais devra être remplacé sur la glace par un substitut jusqu'à ce que le chronométrage de sa punition soit en cours.
- b) Lorsqu'une équipe a trois joueurs purgeant des punitions en même temps et qu'en raison de la règle des punitions retardées, un substitut remplace le troisième joueur puni sur la glace, aucun des trois joueurs pénalisés ne peut revenir sur la glace avant que le jeu ne soit arrêté. Lorsque le jeu est arrêté, le joueur dont la punition est expirée peut revenir au jeu.
- c) Lorsque les punitions au ou aux joueurs pénalisés sont expirées et que l'équipe en cause a droit d'avoir plus de quatre joueurs sur la glace, le chronométrage permettra aux joueurs pénalisés de revenir sur la glace dans l'ordre d'expiration de leurs punitions.
- [...]

Extrait du livret des règlements de Hockey Canada



MODULE 9 PROCÉDURES PARTICULIÈRES



9.1 PROTÊT

Une équipe peut déposer un protêt lorsqu'elle estime que l'arbitre n'a pas appliqué conformément un règlement. Un protêt ne peut être déposé sur un jugement de l'arbitre. Un avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction, ou à l'arrêt de jeu qui suit.

Lorsqu'une équipe décide de mettre un protêt sur le match, on doit l'inscrire sur la feuille de match dans le bas de la colonne des punitions de l'équipe qui demande le protêt :

- Le temps inscrit au tableau;
- La période;
- La raison du protêt;
- La signature de l'arbitre.

9.2 REFUS DE SE METTRE AU JEU

Si un entraîneur décide de retirer son équipe, vous devez, à la demande de l'arbitre :

- afficher 2:00 de délai sur le tableau dans le temps principal; et
- annoncer le début du délai et le fait que l'équipe en question refuse de se mettre au jeu.

Si l'équipe ne revient pas au jeu avant la fin du délai de 2:00 :

- Le match se termine
- Inscrre la punition majeure et la punition d'extrême inconduite à l'entraîneur-chef pour refus de se mettre au jeu sur la feuille de match
- Inscrire « match suspendu à (temps de la joute) » dans le bas de la colonne des punitions de l'équipe en cause

Si l'équipe revient avant la fin du délai 2:00 :

- l'entraîneur-chef de l'équipe reçoit une punition majeure et une punition d'extrême inconduite de partie pour refus de se mettre au jeu; et
- l'entraîneur est expulsé.



9.2 REFUS DE SE METTRE AU JEU [SUITE]

Si l'équipe revient avant la fin du délai et que cela se produit alors qu'il reste moins de deux (2) minutes de jeu en temps réglementaire ou en tout temps en prolongation :

- l'entraîneur-chef de l'équipe reçoit une punition majeure et une punition d'extrême inconduite de partie pour refus de se mettre au jeu;
- un tir de punition est octroyé à l'équipe adverse; et
- l'entraîneur est expulsé.

L'entraîneur est expulsé. Si un entraîneur décidait de retirer la même équipe une deuxième fois, il n'y a aucun délai et le match prend fin.

- l'entraîneur adjoint de l'équipe reçoit une punition majeure et une punition d'extrême inconduite de partie pour refus de se mettre au jeu; et
- Inscrire « match suspendu à (temps de la joute) » dans le bas de la colonne des punitions majeures de l'équipe en cause.

ARTICLE 10.14 E) REFUS DE SE METTRE AU JEU

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 sera suspendu. [...]

Si le joueur ou officiel d'équipe, APRÈS AVOIR REÇU L'ORDRE DE L'ARBITRE QUITTE LE BANC OU LA PATINOIRE, une punition majeure et une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à l'entraîneur pour avoir retardé le match. Si cette infraction survient dans les deux dernières minutes du temps réglementaire ou en tout temps en prolongation, un tir de punition (en plus de la punition majeure et de la punition d'extrême inconduite) sera accordé contre l'équipe fautive. [...]

Extrait du livret des règlements de Hockey Canada



9.3 TIR DE PUNITIONS



Lorsqu'un tir de punition est décerné par l'arbitre :

- Inscrire dans la colonne « autres punitions » de l'équipe fautive la punition de code « F » correspondante, avec le numéro du joueur fautif.
- Annoncer qu'un tir de punition a été décerné, ainsi que le joueur qui s'exécutera.
- Si un but est réussi, inscrire le but dans la colonne des buts. Aucune spécification du tir de punition n'est requise dans l'inscription du but.

ARTICLE 10.1 E) RETARDER LE MATCH

Les punitions suivantes entraînent automatiquement un tir de punition si elles sont commises durant les deux dernières minutes de jeu ou en tout temps en prolongation :

- Substitution illégale délibérée;
- Refus de se mettre au jeu;
- Déplacer intentionnellement le filet;
- Enlever délibérément son casque protecteur.

Extrait du livret des règlements de Hockey Canada

ARTICLE 4.9 SITUATION 16 TIR DE PUNITION

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

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

Extrait du livret des règlements de Hockey Canada



9.4 OMISSION D'EXPULSION

Lorsqu'un joueur reçoit deux (2) punitions d'inconduite (10 minutes), il mérite une punition d'extrême inconduite pour deuxième punition d'inconduite et est expulsé de la rencontre. (article 4.5 c)

Lorsqu'un joueur se voit décerner trois (3) infractions avec le bâton (groupe 2), il sera expulsé du match. Il n'y a aucun code d'expulsion à ajouter.

Lorsqu'un joueur se voit décerner trois (3) infractions pour contact à la tête, il sera expulsé du match. Il n'y a aucun code d'expulsion à ajouter.

ARTICLE 5.6 LE MARQUEUR OFFICIEL

- f) situation 1 Si un joueur ayant cumulé trois infractions de bâton ou deux punitions d'inconduite n'est pas expulsé de la rencontre :
- Si le match est toujours en cours, il doit être expulsé et il faut annuler tous les buts qu'il a comptés et tous ceux auxquels il a

participé depuis le moment où il aurait dû être expulsé du match.

- Si le match est terminé, aucun but ne doit être annulé. Il faut tout de même le noter sur la feuille de match.

Extrait du livret des règlements de Hockey Canada

9.5 LORS DE MÊLÉES

La première chose à faire lorsque vous êtes officiel hors-glace et qu'un match commence à dégénérer est de garder votre calme. Les officiels hors-glace doivent assister les officiels sur la glace en prenant des notes.

- Prendre note de tous les joueurs qui sont sur la glace;
- Regardez qui quittera le banc en premier, le cas échéant;
- Jumelez 2 par 2 les joueurs qui se chamaillent; et
- Notez les numéros des joueurs escortés au vestiaire par les juges de lignes.

ARTICLE 9.5 QUITTER LE BANC DES JOUEURS OU DES PUNITIONS

- a) Aucun joueur ne peut quitter le banc des joueurs ou des punitions en aucun temps durant une bataille sur glace, ou dans le but de commencer une bataille [...]
- b) Lorsqu'il y a infraction à cette règle une double punition mineure sera imposée au premier joueur de l'équipe qui quitte le banc des joueurs ou le banc des punitions durant une bataille. Si des joueurs des deux équipes quittent leur banc respectif, le premier joueur de chaque équipe qui

peut être identifié se verra imposer une double punition mineure. Une punition d'extrême inconduite sera également imposée à tout joueur pénalisé en vertu du présent article. [...]

Situation 16

[...] Remarque : Une punition mineure double et une punition d'extrême inconduite ne peuvent être imposées lors de cette altercation si au moins une punition majeure pour bataille n'a pas été imposée

Extrait du livret des règlements de Hockey Canada



9.6 PROBLÈME AVEC LE TABLEAU INDICATEUR



En cas de situation rendant non opérationnel le tableau indicateur, l'officiel hors-glace avec la tâche d'annonceur se doit :

- D'informer les équipes et les spectateurs qu'ils éprouvent un problème avec le tableau indicateur;
- D'annoncer fréquemment le temps restant à la période, ainsi qu'à chaque arrêt de jeu;
- D'annoncer fréquemment le temps restant aux punitions, ainsi que la fin de ces punitions;
- D'annoncer le pointage à certains moments clés, ainsi qu'à la fin des périodes;
- D'informer les équipes et les spectateurs lorsque le tableau indicateur fonctionne de nouveau.

9.7 DÉBUT D'UNE PUNITION [JEU À TEMPS CONTINU]

En vertu de l'article 9.6.5 b) des règlements administratifs de Hockey Québec, ainsi que des règlements de ligue en saison régulière ou séries éliminatoires, lorsque le jeu se déroule à temps continu et qu'une punition est décernée, celle-ci doit débiter seulement au moment où la rondelle est remise en jeu. Lorsque le jeu s'arrête, le temps de la punition doit aussi être arrêté.

9.8 AFFICHAGE DES PUNITIONS AU TABLEAU INDICATEUR

Une punition doit être affichée au tableau seulement après la confirmation de l'arbitre au marqueur officiel.

Lorsqu'il est possible de le faire, l'officiel hors-glace avec la tâche de chronométrateur doit inscrire au tableau le numéro du joueur pénalisé.

Si la punition est purgée par un substitut, le numéro à inscrire au tableau sera celui du joueur substitut purgeant la punition.



9.9 TEMPS D'ARRÊT

Lorsque permis par la ligue ou le tournoi, chaque équipe a le droit de prendre un temps d'arrêt de trente (30) secondes pendant le match

- Le temps converti lorsque le temps d'arrêt est accordé doit être inscrit sur la feuille de match dans la case réservée à cet effet du côté de l'équipe qui en a fait la demande.
- Le décompte du 30 secondes doit être affiché au tableau indicateur si possible.
- Annoncer la tenue du temps d'arrêt, de même que l'équipe qui en a fait la demande.

ARTICLE 10.17 DURÉE D'UN MATCH

[...]

Remarque 2 : Les deux équipes peuvent prendre leur temps d'arrêt respectif lors du même arrêt de 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 de jeu, elle doit faire part de ses intentions avant que les 30 secondes initiales soient écoulées.

Extrait du livret des règlements de Hockey Canada



MODULE 10

LES PROCÉDURES DE L'ANNONCEUR



PRÉSENTATION D'AVANT-MATCH

(annoncer préférablement à la fin de l'échauffement, avant le début du match)

Bonjour, (ou Bon après-midi, Bonsoir) mesdames et messieurs et bienvenue à l'aréna (**nom de l'aréna**) à cette rencontre de la division (**division et classe**), entre les (**équipe visiteuse**) et les (**équipe locale**).

Les gardiens de but partant : pour les (**équipe visiteuse**), le (**# et nom du joueur**) et pour les (**équipe locale**), le (**# et nom du joueur**).

Les officiels pour cette rencontre : l'arbitre en chef monsieur, madame (**nom**), ses adjoints, les juges de lignes monsieur, madame (**nom**) et monsieur, madame (**nom**).

Bon match mesdames messieurs et bonne chance aux deux équipes.

BUT

Le but des (**nom de l'équipe**) a été marqué (ou compté) par le numéro (**# et nom**) avec l'aide du numéro (**# et nom**) et du numéro (**# et nom**). Le temps du but : (**minute et seconde**).

Le but des (**nom de l'équipe**) a été marqué sans aide par le numéro (**# + nom**). Le temps du but : (**minute et seconde**).

Si le but est marqué en avantage ou en désavantage numérique, vous pouvez ajouter:

But marqué en (**avantage numérique** ou **désavantage numérique**).

PUNITION MINEURE

La punition (ou la pénalité) des (**nom de l'équipe**) au numéro (**# et nom du joueur**), 2 minutes (ou 4 minutes) pour (**le nom de l'infraction**). Le temps de la punition : (**minute et seconde**)

(Si l'arbitre vous signale que l'infraction a été commise soit après le sifflet, sur le non-porteur ou sur le gardien de but, le mentionner après le nom de l'infraction)

PUNITION MAJEURE

La punition des (**nom de l'équipe**) au numéro (**# et nom du joueur**), 5 minutes et extrême inconduite de partie pour (**infraction**). Le temps de la punition : (**minute et seconde**) La punition sera servie par le numéro (**# et nom**).



LES PROCÉDURES DE L'ANNONCEUR [SUITE]

PUNITION D'EXTRÊME INCONDUITE

La punition aux (**équipe**) au numéro (**# + nom**) extrême inconduite de partie pour (**infraction**) à (**minutes et secondes**).

(Si la pénalité d'extrême inconduite est donnée à un membre du groupe d'entraîneurs, ne **jamais** l'annoncer)

PUNITION DE MATCH

La punition des (**équipe**) au numéro (**# + nom**) punition de match et 5 minutes pour (**infraction**) à (**minutes et seconde**).

DEUX PUNITIONS PAREILLES

La punition aux (**équipe fautive visiteur**) au (**# + nom**) et aux (**équipe fautive receveur**) au numéro (**# + nom**), 2 minutes chacun (ou 5, 10 minutes) pour (geste) à (**minutes et secondes**).

REFUS D'UN BUT

Le but du (**équipe**) est refusé parce que la rondelle a été bottée à l'aide du patin.

Le but du (**équipe**) est refusé parce qu'il y avait un joueur dans l'enceinte du gardien de but.

Le but du (**équipe**) est refusé puisqu'il a été compté avec un bâton au-delà de la hauteur permise.

Le but des (**équipe**) est refusé puisqu'il a été marqué alors que le filet était déplacé.

Le but des (**équipe**) est refusé puisqu'il y avait hors-jeu sur la séquence.

Le but des (**équipe**) est refusé puisqu'il a été marqué avec la main.

TIR DE PUNITION

Un tir de punition est accordé aux (**équipe qui fera le lancer**) puisque le (**# + nom**) des (**équipe fautive**) a (**geste**) à (**minutes et secondes**) Le tir sera effectué par (**# + nom**)



PUNITION PURGÉE PAR UN AUTRE JOUEUR

La punition aux (**équipe**) au numéro (**# + nom**) 2 minutes (ou 5 minutes) pour (**infraction**) à (**minutes et secondes**). La punition sera servie par le numéro (**# + nom**).

CHANGEMENT DE GARDIEN DE BUT

Changement de gardien de but pour les (**équipe**); maintenant devant le filet le numéro (**# + nom**).

s'il revient

Changement de gardien de but pour les (**équipe**); de retour devant le filet le numéro (**# + nom**).

TEMPS D'ARRÊT

Un temps d'arrêt est demandé par (**équipe**).

DERNIÈRE MINUTE DE JEU

Dernière minute de jeu en cette (1^e, 2^e ou 3^e) période.
Dernière minute de jeu en cette période supplémentaire.

PROLONGATION

En raison de l'égalité entre les deux équipes, il y aura une période de surtemps d'une durée de 5 minutes à temps chronométré. Les deux équipes ayant obtenu leur point Franc-Jeu, le jeu se déroulera à 4 contre 4 (ou selon la situation des punitions en cours) **OU** Les (**équipe**) n'ayant pas obtenu leur point Franc-Jeu, le jeu se déroulera à 4 contre 3 (ou selon la situation des punitions en cours).

FUSILLADE

L'égalité persistant toujours, il y aura donc fusillade.

Les (**nom de l'équipe locale**) étant receveur ont le privilège de choisir qui s'exécutera en premier. Ils ont décidé de s'exécuter en premier. **OU** Ils laissent les (**équipe visiteur**) débiter la fusillade.



LES PROCÉDURES DE L'ANNONCEUR [SUITE]

REMISE DE PRIX

Nous demandons aux deux équipes de bien vouloir s'aligner sur leur ligne bleue respective SVP. Nous allons maintenant procéder à la remise des médailles (ou des trophées ou des prix) de participation (ou de joueur du match). Tout d'abord pour (**équipe perdante**) le numéro (**# + nom**) et pour (**équipe gagnante**) le numéro (**# + nom**). Félicitations aux deux joueurs.

MOITIÉ-MOITIÉ

Mesdames et messieurs, veuillez prendre note qu'un vendeur de billets « moitié-moitié » (ou de loterie volontaire) circule présentement parmi vous. Les billets se détaillent au coût de (...) (exemple : 5 pour 2 \$).

Votre attention S.V.P., voici maintenant le numéro gagnant du tirage moitié-moitié d'aujourd'hui. Le numéro gagnant est le (...). Je répète, le numéro gagnant est le (...). Le gagnant est prié de se présenter à (endroit désigné).

VOITURE

Votre attention S.V.P., le propriétaire du véhicule immatriculé (...); vos phares sont allumés.

Votre attention S.V.P., le propriétaire du véhicule immatriculé (...), est prié de déplacer immédiatement son véhicule ou il sera remorqué. Merci de votre coopération.

REFUS DE SE METTRE AU JEU

L'entraîneur des (...) a maintenant 2 minutes pour ramener son équipe au jeu.



OPPEMENT PROMOC
SE INITIATION RÉC
LENCE FÉDÉRATION
ASSOCIATION MÉR

HOCKEY QUÉBEC

7450, BOUL. LES GALERIES D'ANJOU, SUITE 210
MONTREAL QC H1M 3M3

TÉL. : 514 252-3079 / TÉLÉC. : 514 252-3158

HOCKEY.QC.CA

