

RÈGLES DE JEU OFFICIELLES IIHF

2018-2022



INTERNATIONAL
ICE HOCKEY
FEDERATION

TRADUCTION FRANÇAISE

VERSION IIHF – JUILLET 2018

CORRECTION AOÛT 2019



Traduction française assurée
en collaboration par les fédérations suisse et française

© FEDERATION INTERNATIONALE DE HOCKEY SUR GLACE

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite en langue française, traduite dans une autre langue, transmise d'aucune manière ni être enregistrée sur des supports électroniques ou mécaniques (y compris photocopies) ou sauvegardée de n'importe quelle façon, sans autorisation écrite de la part de la Fédération Internationale de Hockey sur Glace.

Table des matières

RÈGLE 1 - LA FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE HOCKEY COMME ORGANISME DIRECTEUR.....	8
SECTION 1 - STANDARDS DE COMPÉTITION	9
RÈGLE 2 - PARTICIPATION PAR GENRE	9
RÈGLE 3 - ÂGE/ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS.....	9
RÈGLE 4 - ARBITRES.....	9
RÈGLE 5 - ARBITRES.....	9
RÈGLE 6 - DOPAGE.....	9
RÈGLE 7 - TERMINOLOGIE	10
SECTION 2 - LA PATINOIRE	13
RÈGLE 8 - SURFACE DE GLACE/PRATICABLE	13
RÈGLE 9 - BANCS DES JOUEURS.....	13
RÈGLE 10 - BANCS DES PÉNALITÉS.....	14
RÈGLE 11 - OBJETS SUR LA GLACE	14
RÈGLE 12 - DIMENSIONS STANDARDS DE LA PATINOIRE	14
RÈGLE 14 - VERRES DE PROTECTION.....	16
RÈGLE 15 - FILET DE PROTECTION	16
RÈGLE 16 - PORTES.....	16
RÈGLE 17 - MARQUAGE DE LA SURFACE DE GLACE/ZONES	17
RÈGLE 18 - MARQUAGE DE LA SURFACE DE GLACE/CERCLES ET POINTS D'ENGAGEMENT	18
RÈGLE 19 - MARQUAGE DE LA SURFACE DE GLACE/TERRITOIRES.....	19
RÈGLE 20 - BUTS.....	20
SECTION 3 - ÉQUIPES ET JOUEURS	21
RÈGLE 21 - COMPOSITION DES ÉQUIPES.....	21
RÈGLE 22 - MATCH PERDU PAR FORFAIT.....	21
RÈGLE 23 - JOUEUR NON ÉLIGIBLE DANS UN MATCH	21
RÈGLE 24 - JOUEURS ÉQUIPÉS.....	22
RÈGLE 25 - PERSONNEL D'ÉQUIPE	22
RÈGLE 27 - JOUEURS SUR LA GLACE DURANT LE JEU	23
RÈGLE 28 - CAPITAINE ET CAPITAINES ASSISTANTS.....	23
SECTION 4 - ÉQUIPEMENT DES JOUEURS DE CHAMP	24
RÈGLE 29 - ÉQUIPEMENT DANGEREUX.....	24
RÈGLE 30 - COUDIÈRES.....	24
RÈGLE 31 - PROTECTION FACIALE & PROTEGE DENTS.....	24
RÈGLE 32 - MATERIEL FLUORESCENT	25
RÈGLE 33 - GANTS.....	25
RÈGLE 34 - CASQUES.....	25
RÈGLE 35 - PROTÈGE COU / JOUEURS DE CHAMP.....	26
RÈGLE 36 - JAMBIÈRES.....	26
RÈGLE 37 - PATINS/JOUEURS DE CHAMP	26
RÈGLE 38 - CROSSE/JOUEURS DE CHAMP	27
RÈGLE 39 - RUBAN ADHÉSIF	28
RÈGLE 40 - UNIFORMES/JOUEURS DE CHAMP	28
RÈGLE 41 - MESURE DE L'ÉQUIPEMENT D'UN JOUEUR	29
RÈGLE 42 - MESURE D'UNE CROSSE DE JOUEUR DE CHAMP/TIRS AU BUT DÉCISIFS	30
SECTION 5 - RÈGLES DE JEU / GÉNÉRALITÉS	31
RÈGLE 43 - COMMENT LE MATCH EST-IL JOUÉ	31
RÈGLE 44 - DURÉE DU JEU	31
RÈGLE 45 - HORLOGE.....	32
RÈGLE 46 - COUP DE SIFFLET	32
RÈGLE 47 - PUCK.....	32
RÈGLE 48 – ECHAUFFEMENT	32
RÈGLE 49 - PUCK EN JEU.....	33
RÈGLE 50 - CHANGEMENT DE CÔTÉS	33
RÈGLE 51 - DÉBUT DES ACTIONS DE JEU.....	33
RÈGLE 52 - DETERMINATION DES LIEUX D'ENGAGEMENT/GÉNÉRALITÉS.....	33
RÈGLE 53 - DETERMINATION DES LIEUX D'ENGAGEMENT/PÉNALITÉS INFLIGÉES	34
RÈGLE 54 - DETERMINATION DES LIEUX D'ENGAGEMENT/BLESSURES.....	34
RÈGLE 55 - DETERMINATION DES LIEUX D'ENGAGEMENT/ZONE DE DÉFENSE.....	35

RÈGLE 56 - DETERMINATION DES LIEUX D'ENGAGEMENT/CENTRE DE LA GLACE	35
RÈGLE 57 - DETERMINATION DES LIEUX D'ENGAGEMENT/ZONE D'ATTAQUE.....	35
RÈGLE 58 - PROCÉDURE POUR CONDUIRE LES ENGAGEMENTS.....	36
RÈGLE 59 - ENGAGEMENTS INCORRECTS	37
RÈGLE 60 - TEMPS-MORTS TÉLÉVISUELS	38
RÈGLE 61 - TEMPS-MORTS D'ÉQUIPES	38
RÈGLE 62 - PÉRIODE DE PROLONGATION.....	38
RÈGLE 63 - TIRS AU BUT DÉCISIFS.....	38

SECTION 6 - RÈGLES DE JEU/ARRÊT DE JEU **40**

RÈGLE 64 - OBSTRUCTION PAR LES SPECTATEURS	40
RÈGLE 65 - DÉGAGEMENT INTERDIT/DÉGAGEMENT INTERDIT HYBRIDE.....	40
RÈGLE 66 - DÉGAGEMENTS INTERDITS/SPÉCIFICITÉS DE JEU.....	41
RÈGLE 67 - PUCK HORS DE LA SURFACE DE JEU	42
RÈGLE 68 - PUCK SUR LES BANDES	43
RÈGLE 69 - PUCK SUR LE FILET DU BUT (BASE ET DESSUS).....	43
RÈGLE 70 - PUCK DANS LES FILETS DERRIÈRE LES BUTS	43
RÈGLE 71 - PUCK HORS DE VUE	44
RÈGLE 72 - PUCK SORTI/CADRE DU BUT.....	44
RÈGLE 73 - PUCK TOUCHANT UN ARBITRE	44
RÈGLE 74 - PASSE AVEC LA MAIN	44
RÈGLE 75 - TOUCHER LE PUCK AVEC UNE CROSSE HAUTE/ACTION DE JEU.....	45
RÈGLE 76 - DIRIGER LE PUCK DANS LE BUT AVEC UNE CROSSE HAUTE	46
RÈGLE 77 - VERRE DE PROTECTION/ENDOMMAGÉ.....	46
RÈGLE 78 - HORS-JEU.....	46
RÈGLE 79 - SITUATIONS DE HORS-JEU	47
RÈGLE 80 - ENGAGEMENTS APRÈS HORS-JEU	48
RÈGLE 81 - PAS DE HORS-JEU	49
RÈGLE 82 - HORS-JEU DIFFÉRÉ.....	50
RÈGLE 83 - HORS-JEU DIFFÉRÉ/DÉGAGEMENT INTERDIT HYBRIDE	51
RÈGLE 84 - HORS-JEU INTENTIONNELS.....	51
RÈGLE 85 - JOUEUR DE CHAMP BLESSÉ	51
RÈGLE 86 - ARBITRES BLESSÉS.....	52

SECTION 7 - RÈGLES DE JEU/CHANGEMENTS DE JOUEURS **53**

RÈGLE 87 - DÉFINITION SUR/HORS DE LA GLACE	53
RÈGLE 88 - CHANGEMENT DE JOUEURS DURANT LES ACTIONS DE JEU.....	53
RÈGLE 89 - ACCÈS ILLÉGAL AU BANC DES JOUEURS ADVERSE.....	53
RÈGLE 90 - BANC DES JOUEURS À L'INTÉRIEUR DE LA LIGNE BLEUE/HORS-JEU.....	53
RÈGLE 91 - CHANGEMENT DE JOUEUR DURANT LES ARRÊTS DE JEU.....	54
RÈGLE 92 - PROCÉDURE DE CHANGEMENT DE JOUEURS.....	54
RÈGLE 93 - CHANGEMENTS DE JOUEURS LORS DE DÉGAGEMENTS INTERDITS.....	54

SECTION 8 - RÈGLES DE JEU/BUTS **56**

RÈGLE 94 - MARQUER UN BUT	56
RÈGLE 95 - BUT ET TERRITOIRE DE BUT.....	57
RÈGLE 96 - BUTS MARQUÉS AVEC LE PATIN	58
RÈGLE 97 - BUT REFUSÉ/ACTION DE JEU	58
RÈGLE 98 - MARQUER UN BUT/BUT DÉPLACÉ.....	60
RÈGLE 99 - UTILISATION DU JUGE DE BUT VIDÉO POUR DÉTERMINER DES BUTS.....	60

SECTION 9 - PÉNALITÉS DE JEU/DURÉE ET SITUATIONS **62**

RÈGLE 100 - QUAND LES PÉNALITÉS PEUVENT ÊTRE INFLIGÉES.....	62
RÈGLE 101 - IMPLICATIONS DES PÉNALITÉS	62
RÈGLE 102 - AFFICHAGE DES PÉNALITÉS	63
RÈGLE 103 - JOUER EN INFÉRIORITÉ NUMÉRIQUE	63
Règles 104 -110 - DURÉES DES PÉNALITÉS	63
RÈGLE 104 - DURÉE DES PÉNALITÉS/MINEURE-BANC MINEURE.....	64
RÈGLE 105 - DURÉE DES PÉNALITÉS/MAJEURE	64
RÈGLE 106 - DURÉE DES PÉNALITÉS/MINEURE ET MAJEURE	64
RÈGLE 107 - DURÉE DES PÉNALITÉS/MÉCONDUITE.....	64
RÈGLE 108 - DURÉE DES PÉNALITÉS/MINEURE ET MÉCONDUITE	65
RÈGLE 109 - DURÉE DES PÉNALITÉS/MÉCONDUITE POUR LE MATCH.....	65
RÈGLE 110 - DURÉE DES PÉNALITÉS/PÉNALITÉ DE MATCH	65
RÈGLE 111 - SITUATIONS DES PÉNALITÉS	65

RÈGLE 112 - PÉNALITÉS COÏNCIDENTES (SIMULTANÉES).....	66
RÈGLE 113 – TEMPS DE DEBUT DES PÉNALITÉS DIFFÉRÉES.....	67
RÈGLE 114 - PÉNALITÉS SIGNALÉES.....	68
RÈGLE 115 - PENALITÉS PENDANT LA PROLONGATION.....	69

SECTION 10 - DESCRIPTION DES PÉNALITÉS DE JEU

70

RÈGLE 116 - INCORRECTIONS ENVERS LES ARBITRES.....	70
RÈGLE 117 - BANC MINEURE.....	71
RÈGLE 118 – MORDRE.....	71
RÈGLE 119 - PROJECTION CONTRE LA BANDE.....	71
RÈGLE 120 - JOUER AVEC UNE CROSSE CASSÉE – REMPLACEMENT.....	72
RÈGLE 121 - HARPONNER AVEC LE BOUT DU MANCHE.....	73
RÈGLE 122 - CHARGE INCORRECTE.....	73
RÈGLE 123 - CHARGE PAR DERRIÈRE.....	73
RÈGLE 124 - CHARGE CONTRE LA TÊTE OU CONTRE LE COU.....	74
RÈGLE 125 - COUPAGE.....	75
RÈGLE 126 - FERMER LA MAIN SUR LE PUCK.....	75
RÈGLE 127 - CHARGE AVEC LA CROSSE.....	75
RÈGLE 128 - ÉQUIPEMENT DANGEREUX.....	76
RÈGLES 129-137 - RETARDER LE JEU.....	76
RÈGLE 129 - RETARDER LE JEU/AJUSTEMENT DE L'ÉQUIPEMENT.....	76
RÈGLE 130 - RETARDER LE JEU/DEPLACER LE BUT.....	77
RÈGLE 131 - RETARDER LE JEU/TOMBER SUR LE PUCK.....	77
RÈGLE 132 - RETARDER LE JEU/GELER LE PUCK INUTILEMENT.....	77
RÈGLE 133 - RETARDER LE JEU/CÉLÉBRATION D'UN BUT.....	77
RÈGLE 134 - RETARDER LE JEU/RETARD DANS L'ALIGNEMENT.....	78
RÈGLE 135 - RETARDER LE JEU/TIRER OU JETER LE PUCK EN DEHORS DE LA SURFACE DE JEU.....	78
RÈGLE 136 - RETARDER LE JEU/CHANGEMENT DE JOUEURS APRES UN DEGAGEMENT INTERDIT.....	79
RÈGLE 137 - RETARDER LE JEU/VIOLATION DES PROCÉDURES D'ENGAGEMENT.....	79
RÈGLE 138 - PLONGEON OU EXAGERATION.....	79
RÈGLE 139 - COUP DE COUDE.....	79
RÈGLE 140 - BAGARRE AVEC LES SPECTATEURS.....	80
RÈGLE 141 - BAGARRES.....	80
RÈGLE 142 - COUP DE TÊTE.....	81
RÈGLE 143 - CROSSE HAUTE.....	81
RÈGLE 144 - RETENIR.....	81
RÈGLE 145 - RETENIR LA CROSSE.....	81
RÈGLE 146 - ACCROCHER.....	82
RÈGLE 147 - CROSSE NON CONFORME - MESURE DE LA CROSSE.....	82
RÈGLE 148 - JOUEUR DE CHAMP BLESSÉ REFUSANT DE QUITTER LA GLACE.....	83
RÈGLE 149 - OBSTRUCTION.....	83
RÈGLE 150 - OBSTRUCTION SUR UN GARDIEN DE BUT.....	84
RÈGLE 151 - COUP DE PIED.....	85
RÈGLE 152 - COUP DE GENOU.....	85
RÈGLE 153 - CHARGE TARDIVE (Late Hit).....	85
RÈGLE 154 - INFRACTIONS AU BANC DES PÉNALITÉS - QUITTER LE BANC DES PÉNALITÉS.....	86
PRÉMATURÉMENT/ACCÈS INCORRECT.....	86
RÈGLE 155 - JOUER SANS CASQUE.....	86
RÈGLE 156 - TIRER LES CHEVEUX, LE CASQUE OU LA GRILLE.....	86
RÈGLE 157 - REFUSER DE DÉBUTER LE JEU.....	87
RÈGLE 158 - DURETÉ.....	87
RÈGLE 159 - CINGLAGE.....	87
RÈGLE 160 - BALAYAGE (SLEW-FOOTING).....	88
RÈGLE 161 - PIQUAGE (AVEC LA POINTE DE LA PALETTE).....	88
RÈGLE 162 - CRACHER.....	88
RÈGLE 163 - RAILLERIES.....	88
RÈGLE 164 - OFFICIEL D'ÉQUIPE QUI ENTRE SUR LA SURFACE DE JEU.....	89
RÈGLE 165 - JETER UNE CROSSE OU UN OBJET.....	89
RÈGLE 166 - SURNOMBRE.....	90
RÈGLE 167 - FAIRE TRÉBUCHER.....	90
RÈGLE 168 - COMPORTEMENT ANTISPORTIF.....	91
RÈGLE 169 - HOCKEY FÉMININ/CHARGE ILLÉGALE.....	92

SECTION 11 - TIRS DE PÉNALITÉ ET BUTS AUTOMATIQUES

93

RÈGLE 170 - TIRS DE PÉNALITÉ ET TIRS AU BUT DÉCISIFS COMME PARTIES INTÉGRANTES D'UN MATCH.....	93
RÈGLE 171 - ACCORDER UN TIR DE PÉNALITÉ/ÉCHAPPÉE.....	93
RÈGLE 172 - ATTRIBUTION D'UN TIR DE PÉNALITÉ/OBSTRUCTION OU JET D'OBJETS.....	94

RÈGLE 173 - ATTRIBUTION D'UN TIR DE PÉNALITÉ/DEUX DERNIÈRES MINUTES DU TEMPS RÉGLEMENTAIRE OU PROLONGATION.....	94
RÈGLE 174 - ATTRIBUTION D'UN TIR DE PÉNALITÉ/JOUEUR QUI DÉPLACE LE BUT.....	95
RÈGLE 175 - ATTRIBUTION D'UN TIR DE PÉNALITÉ/JOUEUR DE CHAMP TOMBANT SUR LE PUCK.....	95
RÈGLE 176 - PROCÉDURE DES TIRS AU BUT/VUE D'ENSEMBLE.....	95
RÈGLE 177 - PROCÉDURE DES TIRS AU BUT/EXÉCUTION DU TIR.....	96
RÈGLE 178 - PROCÉDURE DES TIRS AU BUT/SITUATIONS SPÉCIFIQUES.....	97
RÈGLE 179 - BUTS AUTOMATIQUES.....	99
RÈGLE 180 - BUTS AUTOMATIQUES/OBSTRUER LE BUT.....	99

SECTION 12 - RÈGLES SPECIFIQUES AUX GARDIENS DE BUT 100

RÈGLE 181 - ÉCHAUFFEMENT DU GARDIEN DE BUT.....	100
RÈGLE 182 - GARDIEN DU BUT EN TANT QUE CAPITAINE OU CAPITAINE ASSISTANT.....	100
RÈGLE 183 - PROTECTION DU GARDIEN DE BUT.....	100
RÈGLE 184 - GARDIEN DE BUT ET TERRITOIRE DE BUT.....	101
RÈGLE 185 - GARDIEN DE BUT ET TERRITOIRE DE BUT/BUT ACCORDÉ.....	101
RÈGLE 186 - GARDIEN DE BUT ET TERRITOIRE DE BUT/BUT REFUSÉ.....	101
RÈGLE 187 - ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT/GÉNÉRALITÉS.....	102
RÈGLE 188 - GARDIEN DE BUT/GANT DE BLOCAGE.....	102
RÈGLE 189 - GARDIEN DE BUT/PROTECTION DES ÉPAULES ET DES BRAS.....	103
RÈGLE 190 - GARDIEN DE BUT/MASQUE FACIAL.....	103
RÈGLE 191 - GARDIEN DE BUT/PROTECTION DES GENOUX.....	103
RÈGLE 192 - GARDIEN DE BUT/PROTÈGE COU.....	103
RÈGLE 193 - GARDIEN DE BUT/JAMBIÈRES.....	104
RÈGLE 194 - GARDIEN DE BUT/CULOTTES.....	104
RÈGLE 195 - GARDIEN DE BUT/PATINS.....	104
RÈGLE 196 - GARDIEN DE BUT/CROSSE.....	104
RÈGLE 197 - GARDIEN DE BUT/MAILLOT.....	106
RÈGLE 198 - GARDIEN DE BUT/PROTECTION DU COU.....	106
RÈGLE 199 - GARDIEN DE BUT/UNIFORMES.....	106
RÈGLE 200 - ACTION DE JEU/PUCK SUR LE MASQUE DU GARDIEN DE BUT.....	106
RÈGLE 201 - GARDIEN DE BUT/JETER LE PUCK EN AVANT.....	106
RÈGLE 202 - GARDIEN DE BUT/CHANGEMENTS.....	107
RÈGLE 203 - GARDIEN DE BUT/CHANGEMENT INCORRECT.....	107
RÈGLE 204 - GARDIEN DE BUT/ENGAGEMENTS.....	108
RÈGLE 205 - GARDIEN DE BUT/DÉGAGEMENT INTERDIT.....	108
RÈGLE 206 - GARDIEN DE BUT/TEMPS-MORT D'ÉQUIPE.....	108
RÈGLE 207 - PÉNALITÉS DES GARDIENS DE BUT/VUE D'ENSEMBLE.....	108
RÈGLE 208 - PÉNALITÉS DU GARDIEN DE BUT/DESCRIPTION.....	109
RÈGLE 209 - GARDIEN DE BUT/AU-DELÀ DE LA LIGNE ROUGE CENTRALE.....	109
RÈGLE 210 - GARDIEN DE BUT/CROSSE BRISÉE.....	110
RÈGLE 211 - GARDIEN DE BUT/ÉQUIPEMENT DANGEREUX.....	110
Règles 212-217 - GARDIEN DE BUT/RETARDER LE JEU.....	110
RÈGLE 212 - GARDIEN DE BUT/RETARDER LE JEU - AJUSTEMENT DE L'ÉQUIPEMENT.....	110
RÈGLE 213 - GARDIEN DE BUT/RETARDER LE JEU - DÉPLACER LE BUT.....	111
RÈGLE 214 - GARDIEN DE BUT/RETARDER LE JEU - GELER LE PUCK LE LONG DES BANDES.....	111
RÈGLE 215 - GARDIEN DE BUT/RETARDER LE JEU - SE RENDRE AU BANC DES JOUEURS DURANT UN ARRÊT DE JEU.....	111
RÈGLE 216 - GARDIEN DE BUT/RETARDER LE JEU - ENLEVER SON MASQUE FACIAL.....	112
RÈGLE 217 - GARDIEN DE BUT/RETARDER LE JEU - TIRER OU JETER LE PUCK EN-DEHORS DU JEU.....	112
RÈGLE 218 - GARDIEN DE BUT/DÉPOSER LE PUCK SUR LE BUT.....	112
RÈGLE 220 - GARDIEN DE BUT/BLOQUER LE PUCK DANS LE TERRITOIRE DE BUT.....	112
RÈGLE 221 - GARDIEN DE BUT/BLOQUER LE PUCK EN-DEHORS DU TERRITOIRE DE BUT.....	113
RÈGLE 222 - GARDIEN DE BUT/OBSTRUER ILLÉGALEMENT LE BUT OU EMPILER DE LA NEIGE.....	113
RÈGLE 223 - GARDIEN DE BUT/QUITTER LE TERRITOIRE DE BUT DURANT UNE CONFRONTATION DE JOUEURS.....	113
RÈGLE 224 - GARDIEN DE BUT/SURNOMBRE.....	114
RÈGLE 225 - TIR DE PÉNALITÉ/FAUTE COMMISE PAR UN GARDIEN DE BUT.....	114
RÈGLE 226 - BUTS ACCORDÉS/FAUTE COMMISE PAR UN GARDIEN DE BUT.....	114

ANNEXE 1 - PÉNALITÉS SUR LE PANNEAU D’AFFICHAGE - SITUATIONS SPECIFIQUES 115

BUT MARQUE CONTRE UNE ÉQUIPE EN INFÉRIORITÉ.....	115
EXEMPLE DE PÉNALITÉS SIGNALÉES LORS D’UN BUT MARQUE.....	118
PÉNALITÉS COÏNCIDENTES (SIMULTANÉES).....	120
EXEMPLE DE PÉNALITÉS MAJEURES COÏNCIDENTES.....	124
EXEMPLES DE PÉNALITÉS COMBINÉES MAJEURES ET DE MATCH COÏNCIDENTES.....	125
PÉNALITÉS DIFFÉREES.....	126
PÉNALITÉS CONTRE LE GARDIEN DE BUT.....	127

ANNEXE 2 - GESTES DES ARBITRES	128
ANNEXE 3 – MODIFICATIONS REGLEMENTAIRES	135
RÈGLE 59 - ENGAGEMENTS INCORRECTS	135
RÈGLE 136 - RETARDER LE JEU/CHANGEMENT DE JOUEURS APRES UN DEGAGEMENT INTERDIT	135
RÈGLE 137 - RETARDER LE JEU/VIOLATION DES PROCÉDURES D'ENGAGEMENT	135
INDEX	136

RÈGLE 1 - LA FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE HOCKEY COMME ORGANISME DIRECTEUR

- i. L'IIHF est composée de nations membres qui, lorsqu'elles la rejoignent, reconnaissent la nécessité de participer sous un système codifié de règles basées sur la sportivité, quel que soit le niveau du jeu ou l'emplacement du match.
- ii. Les règles de l'IIHF ont pour but de promouvoir les connaissances et l'athlétisme dans un environnement sûr. Les violations de ces règles sont traitées au cours du jeu par les arbitres. D'autres infractions plus graves peuvent être abordées après le match par les autorités compétentes en accord avec les règlements et codes de discipline de l'IIHF.
- iii. Un joueur, officiel, officiel d'équipe ou membre de n'importe quelle association nationale impliqué dans une quelconque manipulation de compétition sera jugé sur la base du code de conduite de l'IIHF.
- iv. Les joueurs qui disputent une compétition pour leur association nationale membre dans un événement de l'IIHF, acceptent de le faire avec la compréhension et le respect de ces règles ainsi que de s'y conformer en tout temps.
- v. Le livre de règles IIHF est applicable pour toutes les compétitions IIHF, compétitions olympiques et tous les autres matches internationaux comme établi par l'IIHF et défini par l'IIHF By-Law 1300.

SECTION 1 - STANDARDS DE COMPÉTITION

VUE D'ENSEMBLE - Les standards de jeu assurent l'intégrité de la compétition à tous les niveaux. Ces règles reconnaissent la nécessité de fair play et la responsabilité des associations nationales membres, des joueurs et des officiels d'adhérer à ces standards.

RÈGLE 2 - PARTICIPATION PAR GENRE

- i. Pour les compétitions IIHF, aucun joueur masculin ne peut participer à un événement féminin et aucune joueuse féminine ne peut participer à un événement masculin.

RÈGLE 3 - ÂGE/ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS

Voir également les Statuts et Règlements de l'IIHF

- i. Pour des tournois d'âges spécifiques, notamment U18 et U20, il y a à la fois un âge minimum et un âge maximum pour l'éligibilité des joueurs. L'âge minimum est 15 ans.

RÈGLE 4 - ARBITRES

Voir également le livre de procédure des arbitres de l'IIHF (OPM)

Pour toute information concernant les arbitres, leurs obligations, leurs équipements..., se reporter au manuel IIHF des procédures pour officiels.

- i. Toutes les décisions prises par des arbitres sont basées sur leur propre appréciation et compréhension dans l'interprétation de ce livre de règles de manière impartiale.
- ii. Autant le système à trois officiels (un arbitre et deux juges de lignes) que le système à quatre officiels (deux arbitres et deux juges de lignes) sont utilisés dans tous les championnats, tournois ou matches internationaux de l'IIHF, impliquant des équipes nationales. Les obligations des arbitres et des juges de lignes sont les mêmes dans tous les systèmes.
- iii. Les associations nationales membres sont autorisées à utiliser le système à deux (deux officiels de jeu fonctionnant en même temps comme arbitres et comme juges de lignes) ou tout autre système d'officiels dans les matches qui relèvent de leur seule compétence.
- iv. Le système de juge de but vidéo est obligatoire uniquement pour les compétitions spécifiques de l'IIHF.

RÈGLE 5 - ARBITRES

Voir également le code disciplinaire de l'IIHF

- i. "Autorités compétentes" se réfère spécifiquement à l'organisme régissant immédiatement le(s) match(es) qui est (sont) disputé(s). En complément aux arbitres, tous les matches des événements et championnats de l'IIHF sont visionnés par des représentants désignés. Les actions de joueurs ou officiels d'équipes qui transgressent de manière flagrante les règles de jeu peuvent être traitées après le match par les autorités compétentes.

RÈGLE 6 - DOPAGE

Voir également Le Règlement de contrôle antidopage et le code disciplinaire de l'IIHF.

- i. L'adhésion à l'IIHF inclut l'acceptation du code anti-dopage mondial et l'exigence selon laquelle les politiques, règles et programmes des associations nationales membres sont conformes à ce code.

RÈGLE 7 - TERMINOLOGIE

CATÉGORIE D'ÂGE - Se réfère au statut d'un joueur pour une saison de hockey entière (par exemple : un joueur qui joue en catégorie moins de 18 ans pour une saison donnée devra se soumettre aux règles spécifiques aux moins de 18 ans toute l'année, peu importe dans quel événement ou tournoi il joue.)

MOITIÉ D'ATTAQUE/MOITIÉ DE DÉFENSE - La division de la surface de jeu en deux parties égales utilisant la ligne rouge centrale comme ligne de séparation. L'équipe qui se trouve le plus près de son propre but se trouve dans sa moitié de défense alors que celle qui se trouve la plus éloignée est dans sa moitié d'attaque.

MISE EN ECHEC - Une mise en échec représente un contact entre un joueur de champ avec un joueur de champ adverse tant que l'objectif est de séparer l'adversaire du puck. Tout joueur de champ qui contrôle ou est en possession du puck peut être mis en échec à condition que :

- a) La mise en échec soit effectuée avec les hanches, le corps ou l'épaule ;
- b) Le contact avec l'adversaire intervienne de face ou de côté et ne vise pas la tête ou le cou ou le bas du corps (en-dessous de la hanche).

Toute mise en échec dans le dos, la tête ou le bas du corps d'un adversaire est illégale.

Toute mise en échec effectuée principalement avec le bas du corps, la crosse ou la tête est illégale.

Toute mise en échec à l'encontre d'un gardien de but est illégale.

ÉCHAPPÉE - Toutes les situations durant le match qui remplissent les conditions suivantes :

- (1) Un joueur à l'attaque qui possède le puck sous contrôle ou qui se trouve dans une position évidente d'obtenir le contrôle d'un puck libre et qui patine seul face au gardien de but ;
- (2) Le joueur à l'attaque n'a plus d'adversaire entre lui et le but adverse ;
- (3) Le puck se trouve complètement au-delà de la ligne bleue de la zone de défense du joueur à l'attaque ;
- (4) Le joueur de champ à l'attaque possède une opportunité raisonnable de marquer.

CROSSE BRISÉE - Une crosse qui n'est plus complètement intacte, possède une palette ou un manche cassé, ou n'est plus en un seul morceau.

GRILLE (JOUEUR DE CHAMP) - Une protection faciale intégrale, fixée sur le casque du joueur de champ et qui recouvre la totalité du visage.

COACH - Un coach est un officiel d'équipe en charge de toutes les décisions relatives à la manière dont joue l'équipe durant le match, incluant les stratégies d'équipes, les changements de joueurs, la désignation des joueurs devant purger les pénalités contre le gardien de but ainsi que les pénalités de banc mineures de même que la participation aux tirs au but décisifs. L'acte de coaching durant un match (commençant deux heures avant le coup d'envoi jusqu'à la sonnerie finale du match, incluant toute prolongation et/ou tirs au but décisifs) implique toute communication directe et/ou indirecte, par tous les moyens, avec les officiels d'équipe et les arbitres, concernant tout aspect direct et/ou indirect du match.

CONTACT COMPÉTITIF « Lutte pour le gain du puck" - Le contact compétitif est entendu comme étant un contact corporel entre deux ou plusieurs joueurs de champ qui se situent à proximité directe du puck et qui tentent de prendre possession de ce dernier. Les joueurs en question sont autorisés à se pousser et s'appuyer raisonnablement les uns contre les autres pour autant que le seul objectif du contact demeure le gain de possession du puck.

CONFRONTATION - Tout incident dans lequel deux adversaires entrent en contact physique de manière antisportive.

CONTRÔLE/POSSESSION DU PUCK - Contrôle signifie possession étendue du puck.

- Contrôle du puck signifie qu'un joueur guide le puck avec sa crosse ou utilise ses mains ou pieds pour conserver la possession du puck. Si le puck est touché par un autre joueur ou son équipement, ou touche le but ou se retrouve libre de n'importe quelle manière, le joueur n'est plus considéré comme ayant le puck sous contrôle.

- Possession du puck se réfère au joueur qui guide le puck avec sa crosse, le dirige intentionnellement vers un coéquipier, ou le gèle. Tout contact accidentel ou déviation contre un adversaire, le cadre du but, ou les bandes, ne constitue pas une possession. Le dernier joueur de champ à avoir touché le puck est considéré comme en possession de ce dernier, et peut être mis en échec pour autant que le contact soit légal et intervienne immédiatement après qu'il a perdu la possession du puck.

DÉVIER/DIRIGER - Un puck dévié signifie que le mouvement de ce dernier a été généré accidentellement par le corps, la crosse ou les patins d'un joueur de champ. Un puck dirigé signifie que le mouvement de ce dernier a été généré volontairement par le corps, la crosse ou les patins d'un joueur de champ.

MASQUE FACIAL (GARDIEN DE BUT) - Désigne autant un casque de joueur de champ avec une grille fixée ou une protection de la tête et du visage pour gardien.

ACTION DE JEU - Jeu lorsque l'horloge est en fonction.

BUT/CADRE DU BUT - Le cadre du but est constitué uniquement par les trois poteaux rouges qui forment le volume du but - les poteaux du but et la barre transversale. Le but représente l'unité entière, c'est-à-dire le cadre de but, le filet et la base située à l'arrière de la ligne de but.

CHARGE TARDIVE (LATE HIT) - Une charge tardive constitue une mise en danger inconsidérée d'un joueur de champ qui n'a plus le contrôle ou la possession du puck. Tout joueur qui est dans le processus d'abandon ou de perte de contrôle ou de possession du puck est susceptible d'être mis en échec tant que l'agresseur est à proximité immédiate du joueur de champ qui avait le puck.

Si l'agresseur doit se déplacer vers le joueur de champ et effectue une charge appuyée, celui-ci risque de voir sa mise en échec se transformer en charge à retardement/tardive au regard de la position vulnérable de l'adversaire et la force de la charge.

PÉNALITÉ MINEURE/DE BANC MINEURE - Une pénalité mineure est une pénalité de deux minutes infligée à un joueur spécifique. Une pénalité de banc mineure est aussi une pénalité de deux minutes infligée à l'équipe sans joueur spécifiquement identifié. Les pénalités de banc mineures peuvent être purgées par n'importe quel joueur de champ, désigné par le coach par l'intermédiaire du capitaine, qui se trouvait sur la glace au moment où le jeu a été arrêté ou selon les dispositions prévues dans ces règles.

ARBITRE (On-ice official) - Désigne autant un arbitre principal (Head) qu'un juge de lignes.

JOUEURS/JOUEURS DE CHAMP - Joueurs peut être n'importe quel membre de l'équipe (gardiens de but, défenseurs, attaquants) et joueurs de champ ne se réfère seulement qu'aux attaquants et défenseurs.

SURFACE DE JEU - La zone en trois dimensions de la surface de glace entourée des bandes et verres de protection, mais sans se limiter à la hauteur des vitres et bandes.

AUTORITÉS COMPÉTENTES - Les organismes qui supervisent la conduite des joueurs et des officiels d'équipe lors d'un match.

INCONSIDÉRÉ/DANGEREUX - Toute action mettant en danger un adversaire.

TIRER (ACTION DE) - L'action de propulsion du puck en direction de la cage. Une fois que le puck a été tiré, tout mouvement continu du puck sans autre action de l'équipe à l'attaque et avant que l'équipe à la défense ne gagne la possession du puck est considéré comme la continuité du tir.

OFFICIEL D'ÉQUIPE - N'importe quel membre d'une équipe qui n'est pas équipé comme un joueur pour le match, incluant (non exhaustivement) le coach, les assistants coach, le staff d'entraînement et d'équipement...

AVANTAGE TERRITORIAL - Toute décision qui déplace un engagement en direction de la zone de défense et qui est prise pour s'assurer qu'il n'y ait aucun avantage territorial pour l'équipe fautive.

VULNÉRABLE - Un joueur de champ est considéré être dans une position vulnérable lorsqu'il n'a plus le contrôle ou la possession du puck et qu'il n'est pas conscient d'une charge imminente, ou n'est pas préparé à la charge.

Une mise en échec d'un adversaire vulnérable est automatiquement considérée comme inconsidérée même si cette mise en échec serait considérée comme légale contre un adversaire non vulnérable.

SECTION 2 - LA PATINOIRE

VUE D'ENSEMBLE - Le hockey sur glace se joue sur une surface de glace avec des marquages spécifiques pour les règles de jeu. La patinoire doit être construite de manière équitable et sécuritaire pour les joueurs et mise en place d'une manière à ce que la sécurité des spectateurs ait une importance primordiale. Les seuls marquages autorisés sur toutes les parties de la patinoire sont ceux énoncés dans ces règles ou dans le règlement sur le marketing de l'IIHF. Tout écart entre ces exigences pour quelque compétition IIHF que ce soit nécessite l'approbation de l'IIHF.

Pour les directives concernant l'arène et les installations requises, se reporter aux manuels relatifs.

RÈGLE 8 - SURFACE DE GLACE/PRATICABLE

- i. Le hockey sur glace doit être joué sur une surface de glace blanche dénommée patinoire. Elle doit être d'une qualité jugée praticable par les arbitres responsables du match.
- ii. La surface de glace doit être préparée avec de l'eau et des produits chimiques d'une qualité constante dans tous les domaines et doit être correctement gelée par un système de réfrigération pour assurer une densité et une température stables ou par moyens naturels.
- iii. Si, avant ou pendant le déroulement d'un match, n'importe quelle section de la glace ou de la patinoire devenait endommagée, les arbitres devront immédiatement arrêter le jeu et s'assurer que les réparations nécessaires sont faites avant que le jeu ne reprenne.
- iv. Si les réparations retardent indûment le jeu, l'arbitre a la possibilité d'envoyer les équipes à leurs vestiaires respectifs jusqu'à ce que la patinoire soit jugée praticable. Si le problème ne peut être résolu en une courte période de temps ou si n'importe quelle section de la glace ou de la patinoire est d'une qualité qui rend le jeu dangereux, l'arbitre a le droit de reporter le jeu jusqu'à ce que la glace ou la patinoire puissent être correctement praticables.
- v. En cas de n'importe quel retard important lors des dix dernières minutes d'une période, l'arbitre a la possibilité d'envoyer les équipes à leurs vestiaires respectifs pour commencer immédiatement la pause. Le reste de la période sera joué après que les réparations et le surfaçage de la glace sont terminés et le temps de la pause écoulé. Lors de la reprise du jeu, les équipes défendront le même but qu'avant l'interruption du jeu et, à la fin de la période, elles changeront de côté et commenceront à jouer la période suivante sans tarder.
- vi. Si l'aire de jeu est affectée par le brouillard ou tout autre problème de visibilité, l'arbitre n'autorisera pas le déroulement du match tant que la visibilité dans la patinoire ne sera pas suffisamment claire pour les joueurs et les spectateurs, dans le but d'évoluer dans un environnement sécurisé.

RÈGLE 9 - BANCS DES JOUEURS

- i. Bien que les bancs des joueurs ne fassent pas partie de la surface de glace, ils sont considérés comme une partie de la patinoire et sont soumis à toutes les règles se rapportant à la surface de glace.
- ii. Les seules personnes autorisées sur ou au niveau des bancs des joueurs sont les joueurs équipés et pas plus de huit officiels d'équipe.
- iii. Les deux bancs des joueurs doivent être de dimensions et qualité identiques, n'offrant aucun avantage à une équipe de quelque manière que ce soit.
- iv. Chaque banc doit commencer à 2.0 mètres de la ligne rouge centrale et être de 10 mètres de large et 1.5 mètre de profondeur.

- v. Chaque banc des joueurs doit avoir deux portes, une à chaque extrémité.
- vi. Les bancs des joueurs doivent se trouver du même côté de la patinoire, en face de leurs bancs des pénalités respectifs et du banc du marqueur officiel.
- vii. Les équipes doivent utiliser le même banc durant tout le match.
- viii. Les bancs des joueurs doivent être inaccessibles sur les trois côtés aux spectateurs, le seul côté ouvert étant celui qui a un accès direct à la glace pour les joueurs eux-mêmes.
- ix. L'équipe désignée comme locale a la possibilité de choisir son banc des joueurs.

RÈGLE 10 - BANCS DES PÉNALITÉS

- i. Un banc des pénalités, pour chaque équipe, doit être situé de chaque côté du banc du marqueur officiel et en face de leurs bancs des joueurs respectifs. Chaque banc doit être de taille et de qualité identique, n'offrant aucun avantage à une équipe de quelque manière.
- ii. Les équipes doivent utiliser le banc des pénalités situé en face de leurs bancs des joueurs respectifs et doivent utiliser le même banc durant tout le match.
- iii. Chaque banc des pénalités ne doit avoir qu'une seule porte d'entrée et de sortie et doit être actionnée uniquement par l'officiel du banc des pénalités.
- iv. Seuls l'officiel du banc des pénalités, les joueurs de champ pénalisés et les officiels du match sont autorisés à accéder aux bancs des pénalités.
- v. Les deux bancs des pénalités doivent se situer dans la zone neutre.

RÈGLE 11 - OBJETS SUR LA GLACE

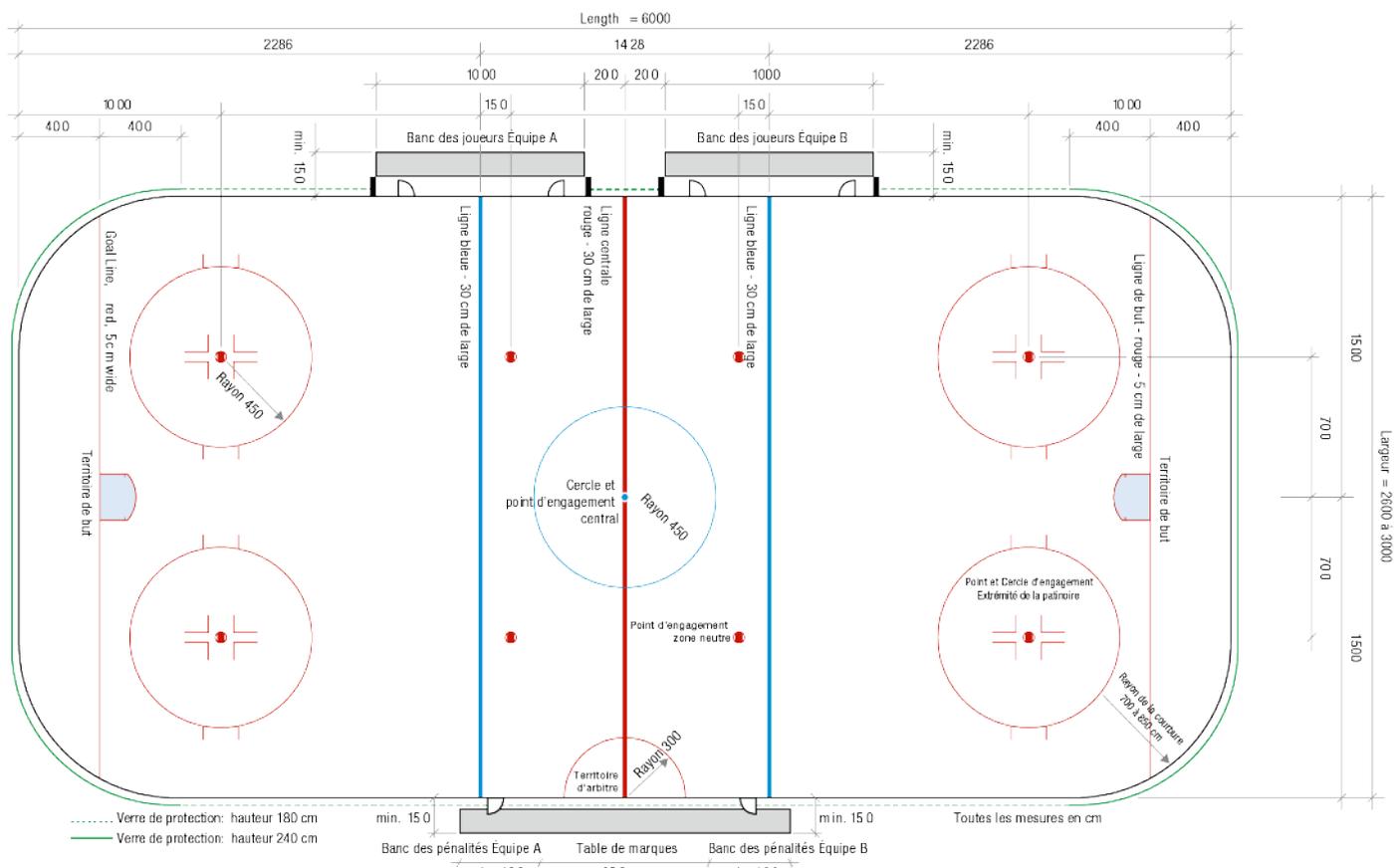
- i. La surface de glace est prévue uniquement pour les joueurs et les arbitres. Tous les objets sur la glace qui ne leur sont pas directement liés ou à leurs équipements, ou encore au puck, sont strictement interdits. Des dommages aux installations de jeu de n'importe quelle manière entraîneront l'arrêt immédiat du jeu. Le jeu ne reprendra pas tant que la glace est exempte de tous ces objets et l'aire de jeu prête pour la reprise du jeu.

RÈGLE 12 - DIMENSIONS STANDARDS DE LA PATINOIRE

- i. Pour les compétitions IIHF de Top niveau, les dimensions recommandées pour la patinoire sont 60 mètres de long et entre 26 et 30 mètres de large.
- ii. Les coins de la patinoire doivent être arrondis avec un arc de cercle d'un rayon de 7.0 à 8.5 mètres. Dans les pays où les standards indiqués dans les règles 12-i et 12-ii ne sont pas possibles, d'autres dimensions peuvent être autorisées pour autant qu'elles soient approuvées par l'IIHF avant que la compétition, l'événement ou le match ne soient joués.
- iii. Pour les tournois des championnats du monde de l'IIHF les dimensions officielles doivent être de 60 mètres de long et 30 mètres de large.
- iv. La hauteur minimale au-dessus de la surface de jeu vers n'importe quel objet doit être de 7 mètres.

RÈGLE 13 – BANDES

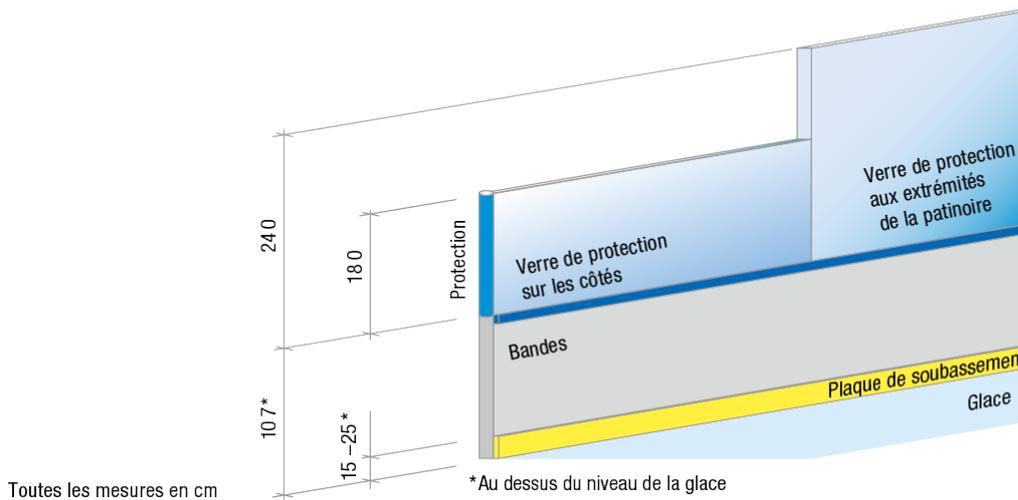
- i. La patinoire doit être entourée par une paroi de bois ou de plastique peinte en blanc dénommée "bande".
- ii. L'espace entre les panneaux qui composent les bandes ne doit pas être supérieur à 3 mm.
- iii. Les bandes doivent être construites de telle façon que leur surface intérieure, du côté de la patinoire, soit lisse et libre de tout obstacle et de tout objet qui pourraient provoquer des blessures aux joueurs ou altérer le déplacement du puck de manière non naturelle.
- iv. La hauteur des bandes, mesurée depuis la surface de glace, doit être de 107 cm.
- v. Une plaque de soubassement jaune doit être apposée sur le bas des bandes et s'étendre sur toute la



circonférence, le long de la glace. Sa hauteur doit être comprise entre 15 et 25 cm

- vi. Une plaque bleue doit être apposée sur le haut des bandes et s'étendre sur toute la circonférence des bandes. Elle indique la zone où se terminent les bandes et où commencent les verres de protection. La plaque doit se trouver à 110 cm du sol naturel sous la glace.

RÈGLE 14 - VERRES DE PROTECTION



- i. Des vitres de plexiglas ou tout autre matériau acrylique similaire de 12 - 15 mm d'épaisseur, transparentes et de haute durabilité doivent être insérées et apposées en haut des bandes. Le verre de protection doit être aligné à l'aide de montants qui permettent aux différentes parties de faire preuve de souplesse. Il s'agit d'un composant obligatoire pour les compétitions de l'IHF.
- ii. Les verres de protection doivent être d'une hauteur de 2.4 mètres derrière les buts et s'étendre au minimum à 4.0 mètres entre la ligne de but et la ligne bleue. Les verres de protection doivent être d'une hauteur de 1.8 mètre le long des côtés, excepté devant les bancs des joueurs.
- iii. Aucune vitre de protection n'est autorisée devant les bancs des joueurs, mais il doit y avoir un verre protecteur de hauteur similaire indiqué dans 14-ii derrière et sur les côtés des bancs des joueurs et des bancs des pénalités. Lorsque la vitre s'écarte des bandes, un rembourrage de protection doit être apposé sur toute la hauteur.
- iv. Le verre de protection et les accessoires utilisés pour maintenir les bandes en place doivent être montés sur le côté opposé de la surface de jeu.
- v. L'espace entre chaque verre de protection ne doit pas dépasser 5 mm.
- vi. Aucune ouverture ni aucun trou ne sont autorisés sur toute la circonférence des verres de protection à l'exception d'un trou de 10 cm de diamètre devant le banc du marqueur officiel.
- vii. Les verres de protection doivent être installés de façon à ce que le remplacement d'un élément ne compromette pas l'intégrité des autres.

RÈGLE 15 - FILET DE PROTECTION

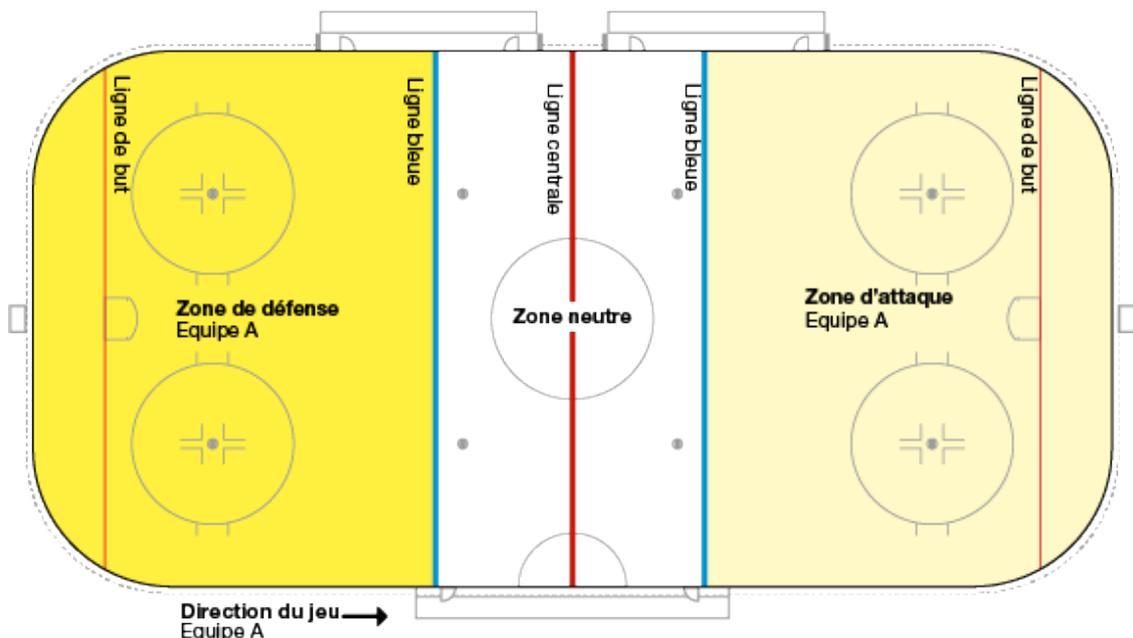
- i. Des filets de protection d'une hauteur adéquate sont obligatoires pour les compétitions IIHF. Ils doivent être suspendus au-dessus des verres de protection aux deux extrémités de la patinoire, derrière les buts, et doivent s'étendre autour de la patinoire au moins jusqu'aux lignes de but dessinées sur les bandes.

RÈGLE 16 - PORTES

- i. Toutes les portes donnant accès à la surface de glace doivent s'ouvrir vers l'extérieur de la surface de jeu.
- ii. L'espace entre les portes et les bandes ne doit pas dépasser 5 mm.

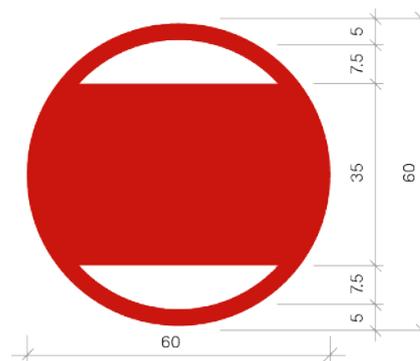
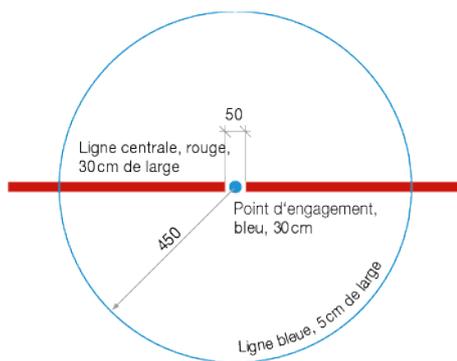
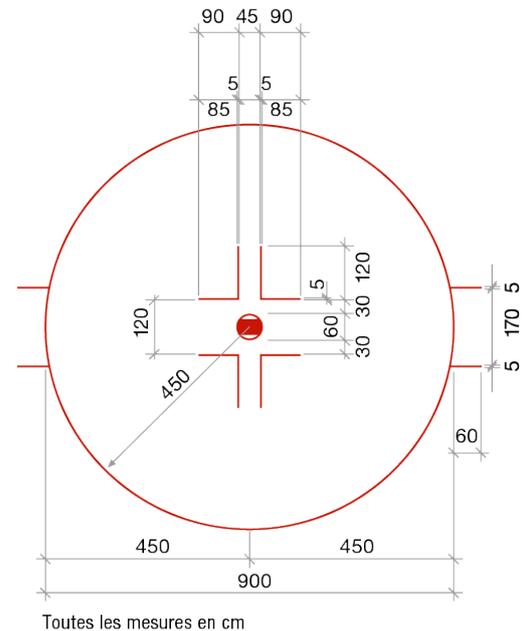
RÈGLE 17 - MARQUAGE DE LA SURFACE DE GLACE/ZONES

- i. La surface de glace est divisée dans sa longueur par cinq lignes qui doivent être peintes sur toute la largeur de la glace et s'étendre sur les bandes latérales jusqu'à la plaque bleue : ligne de but, ligne bleue, ligne rouge centrale, ligne bleue, ligne de but.
- ii. Les trois lignes médianes délimitent les trois zones de la patinoire et sont appelées la zone de défense, la zone neutre et la zone d'attaque. Les zones seront établies comme suit : ligne de but jusqu'à ligne bleue, ligne bleue jusqu'à ligne bleue, ligne bleue jusqu'à ligne de but, et mesurée depuis le milieu de chaque ligne.
- iii. La ligne rouge centrale divise exactement et de manière égale la longueur de la patinoire. Elle doit être de 30 cm de largeur et s'étendre sur les bandes latérales jusqu'à la plaque bleue. En cas de publicité autorisée sur les bandes, les lignes doivent s'étendre au minimum sur la plaque de soubassement.
- iv. Les deux lignes de but doivent être peintes à 4.0 mètres des sections plates et médianes des bandes de fond (c'est-à-dire, pas les sections incurvées) aux deux extrémités de la patinoire et doivent être de 5 cm de large.
- v. Les lignes bleues doivent être peintes à 22.86 mètres des sections plates et médianes des bandes de fond et doivent être de 30 cm de large. Elles doivent s'étendre sur les bandes latérales jusqu'à la plaque bleue. En cas de publicité autorisée sur les bandes, les lignes doivent s'étendre au minimum sur la plaque de soubassement.
- vi. Les distances sont telles que la largeur totale des lignes est incluse dans toutes les mesures.
- vii. Pour les patinoires en plein air, les lignes bleues et la ligne rouge centrale sont également de 30 cm de large, mais elles doivent être peintes avec deux lignes de 5 cm de largeur.



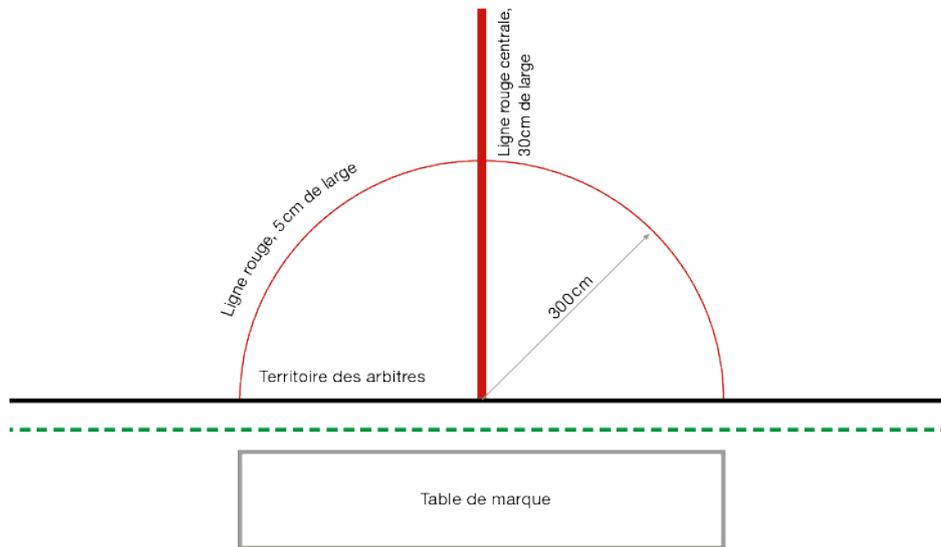
RÈGLE 18 - MARQUAGE DE LA SURFACE DE GLACE/CERCLES ET POINTS D'ENGAGEMENT

- i. Il doit y avoir neuf points d'engagement sur la glace. Ce sont les seuls endroits où un arbitre peut lancer le puck pour une mise en jeu.
- ii. Tous les points d'engagement doivent être rouges à l'exception de celui au centre de la glace qui doit être bleu.
- iii. Un point d'engagement de 30 cm de diamètre doit être peint exactement au centre de la surface de glace. En partant de ce point comme centre, un cercle d'un rayon de 4.5 mètres doit être peint avec une ligne bleue de 5 cm de large. Ceci constitue le cercle d'engagement central.
- iv. Un total de quatre points d'engagement de 60 cm de diamètre doivent être peints dans la zone neutre. Deux points se situent à 1.5 mètre de chaque ligne bleue. Ces points d'engagement doivent se situer à la même distance d'une ligne droite imaginaire partant du centre des deux lignes de but tout comme les points d'engagement de fond de zone.
- v. Un total de quatre points d'engagement de 60 cm de diamètre avec un cercle rouge de 5 cm de large et d'un rayon de 4.5 mètres partant du centre du point d'engagement vers la ligne extérieure du cercle doivent être peints dans chaque zone de fond et de chaque côté des buts. Sur chaque côté des points d'engagement de fond de zone doit être peint un double "L".
- vi. La position des points d'engagement de fond zone doit être définie sur une ligne à 6 mètres de chaque ligne de but. En parallèle, deux points sont peints à 7 mètres de chaque côté d'une ligne droite imaginaire partant du centre des deux lignes de but. Chaque point définit le centre des points d'engagement de fond de zone.
- vii. Les distances sont de telle sorte que l'épaisseur totale de la ligne est incluse dans chaque mesure. (Sauf mentionné autrement).



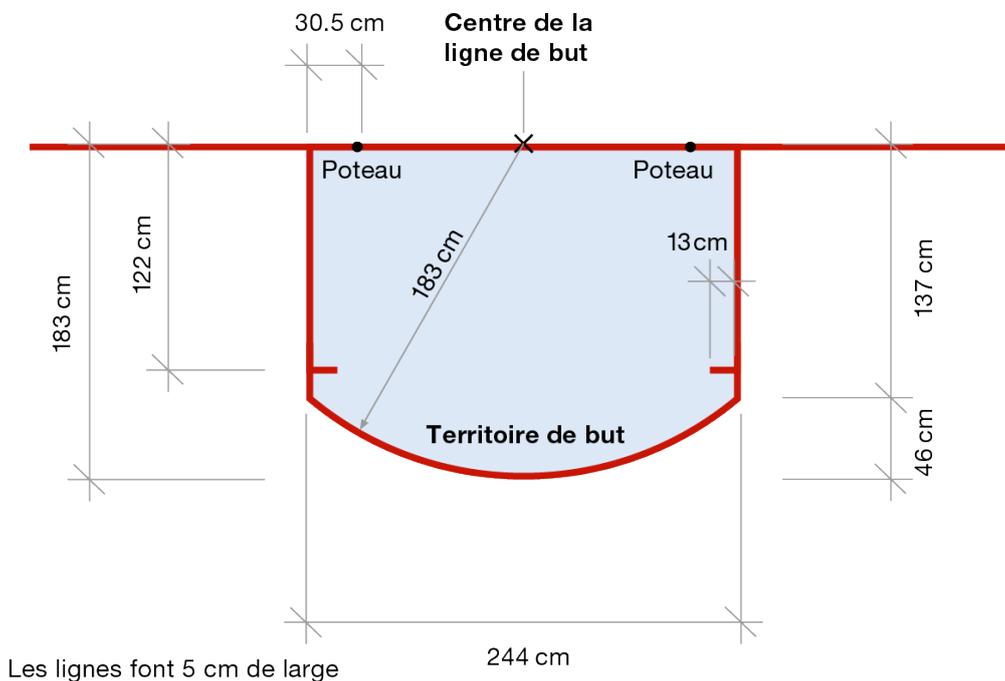
RÈGLE 19 - MARQUAGE DE LA SURFACE DE GLACE/TERRITOIRES

- i. Il y a trois territoires sur la glace : un pour chaque gardien de but devant leur but et un contre la bande, devant le banc du marqueur officiel, pour les arbitres.
- ii. Le territoire des arbitres doit être peint sur la glace avec un demi-cercle rouge de 5 cm de largeur et d'un rayon de 3.0 mètres immédiatement devant le banc du marqueur officiel. Les joueurs ne sont pas autorisés à être dans ce territoire durant les arrêts de jeu, lorsque les arbitres se concertent ou rapportent des faits aux officiels hors de la glace.



Toutes les dimensions en cm

- iii. Devant chaque but, un territoire de but doit être peint avec des lignes rouges, toutes de 5 cm de large.
- iv. Le territoire de but doit être peint en bleu clair mais la couleur à l'intérieur du but, de la ligne de but jusqu'au fond de ce dernier, doit être blanche.
- v. Le territoire de but est un espace tridimensionnel et inclut le volume entre les marquages au sol et la partie supérieure de la barre transversale du but.



Les lignes font 5 cm de large

- vi. Le territoire de but doit être créé comme suit :
 1. 30,5 cm à l'extérieur de chaque poteau une ligne doit être peinte perpendiculairement à la ligne de but, sur une longueur de 137 cm en direction du centre de la glace ;
 2. Un demi-cercle de 183 cm de rayon doit être peint, en utilisant le centre et le milieu de la ligne de but comme point central et relier le bout de chaque ligne qui forme les côtés du territoire ;
 3. À 122 cm de la ligne de but sur chaque ligne qui forme les côtés du territoire doit être peinte à l'intérieur de celui-ci, une ligne rouge de 13 cm perpendiculaire à ces lignes. La distance de 122 cm n'inclut pas la largeur de la ligne de 13 cm ;
 4. En tout, la largeur du territoire de but doit être de 244 cm, y compris la largeur des lignes ;
 5. La distance entre la ligne de but et le haut du territoire de but est de 183 cm, y compris la largeur des deux lignes.
- vii. Le territoire de but est un espace tridimensionnel qui inclut l'air au-dessus des marquages sur la glace jusqu'au sommet de la barre transversale. La zone du territoire de but inclut tout l'espace défini par les lignes du territoire de but et s'étend verticalement sur 127 cm jusqu'au niveau du sommet du cadre du but.

RÈGLE 20 - BUTS

- i. Chaque patinoire doit avoir deux buts, un à chaque extrémité de la patinoire.
- ii. Le but est composé d'un cadre et du filet.
- iii. La partie ouverte du but doit être située face au centre de la patinoire.
- iv. Chaque but doit être situé au centre de la ligne de but, à chaque extrémité de la glace et doit être installé de manière à rester immobile pendant le déroulement du jeu. Pour les plus hautes compétitions de l'IIHF, des ancrages flexibles qui maintiennent en place le but mais qui sortent de leur position en cas de contact significatif sont obligatoires. Un tel dispositif est vivement recommandé pour les autres compétitions. Les trous pour les ancrages des buts doivent se trouver exactement sur la ligne de but.
- v. Les poteaux du but s'élèvent à 1.22 mètre au-dessus de la surface de glace et sont espacés de 1.83 mètre, distance mesurée entre les poteaux (mesures intérieures). La barre transversale horizontale et les poteaux du but formant le cadre tubulaire en acier de ce dernier doivent être fabriqués avec un diamètre extérieur de 5cm.
- vi. Les poteaux du but et la barre transversale doivent être rouges. Tout le reste du but ainsi que le cadre doivent être blancs.
- vii. Les poteaux du but et la barre transversale seront complétés par un cadre blanc à l'intérieur de la base du cadre du but sur la glace et qui s'étend des deux poteaux en direction des bandes arrières et qui supportera les filets ; la profondeur doit être entre 0.60 mètre à 1.12 mètre.
- viii. Un filet en nylon blanc doit être fixé sur la totalité de l'arrière du cadre. Il doit être conçu de manière à retenir le puck à l'intérieur du but et empêcher le puck d'entrer d'une toute autre manière que par devant.
- ix. Les arbitres doivent contrôler le filet avant chaque période de jeu et, si des dommages sont constatés, le jeu ne peut pas reprendre avant que les réparations nécessaires aient été effectuées.
- x. La partie intérieure de l'armature, à l'exception des poteaux et de la barre transversale doit être recouverte d'un coussin de rembourrage blanc. Le coussin de rembourrage doit être fixé au minimum à 10 cm des poteaux et attaché de manière à ce que le puck ne soit pas empêché de franchir complètement la ligne de but.

SECTION 3 - ÉQUIPES ET JOUEURS

VUE D'ENSEMBLE - Un match de hockey se dispute entre deux équipes qui jouent sous la direction des arbitres.

Par souci de cohérence, toutes les références dans ce livre de règles sont au masculin (il), mais toutes les règles s'appliquent également au hockey féminin sauf indication contraire.

RÈGLE 21 - COMPOSITION DES ÉQUIPES

- i. Pour qu'une équipe puisse prendre part à un match, elle doit être capable d'aligner sur la glace au moins 5 joueurs de champ et un gardien de but au début du match.

RÈGLE 22 - MATCH PERDU PAR FORFAIT

- i. Si les deux équipes sont sur la glace et une équipe refuse de jouer, quelle qu'en soit la raison, l'arbitre avertira le capitaine de l'équipe refusant de jouer qu'elle dispose de 30 secondes pour commencer à jouer. Si l'équipe refuse toujours de jouer, l'arbitre lui infligera une pénalité de banc mineure. En cas de récidive ou de continuité sur ce même incident, l'arbitre arrêtera le match et rédigera un rapport à l'attention des autorités compétentes.
- ii. Si une équipe n'est pas sur la glace et refuse d'y venir pour commencer à jouer après en avoir reçu l'ordre de l'arbitre par l'intermédiaire de son capitaine, manager ou coach, l'arbitre accordera au maximum deux minutes à l'équipe refusant de jouer pour venir jouer. Si l'équipe reprend le jeu durant ces deux minutes, elle se verra infliger une pénalité de banc mineure. Si l'équipe refuse toujours de venir sur la glace, l'arbitre arrêtera le match et rédigera un rapport à l'attention des autorités compétentes.
- iii. Une équipe qui refuse de commencer le match avec le nombre correct de joueurs sur la glace perdra le match par forfait au profit de son adversaire.
- iv. Une équipe perdra le match par forfait au profit de son adversaire si elle ne peut pas placer le nombre requis de joueurs sur la glace au cours d'un match en raison des pénalités et des blessures.
- v. Si une équipe refuse de participer aux tirs au but décisifs, son adversaire sera déclaré vainqueur.

RÈGLE 23 - JOUEUR NON ÉLIGIBLE DANS UN MATCH

- i. Un joueur doit répondre aux critères de l'IIHF et de son association nationale membre avant de pouvoir jouer un match. Plus précisément, il doit répondre aux exigences de nationalité et d'âge et figurer dans la liste de pré-tournoi, pré-événement ou pré-match ainsi que sur la feuille de match.
- ii. Le facteur déterminant pour qu'un joueur soit éligible est que son nom (et pas son numéro de maillot) soit correctement listé dans la composition d'équipe.
- iii. Aucun but ne sera validé pour une équipe pendant un match si un de ses joueurs sur la glace au moment où son équipe marque est non éligible et que l'arbitre en a été informé avant l'engagement au centre suivant immédiatement le but. Tous les buts précédents de l'équipe au joueur non éligible seront valables.
- iv. Si un joueur est pénalisé et, qu'au cours de sa pénalité, il se trouve être un joueur non éligible, il sera renvoyé du match et un joueur de champ désigné par le coach, par l'intermédiaire de son capitaine, ira purger le reste de la pénalité.
- v. Si un joueur a été identifié en tant que non éligible au cours d'un match, il sera renvoyé immédiatement sans pénalité.

- vi. Toutes les situations concernant un joueur non éligible devront faire l'objet d'un rapport à l'attention des autorités compétentes.

RÈGLE 24 - JOUEURS ÉQUIPÉS

- i. Soixante minutes avant le début du match, un représentant de chaque équipe doit fournir au marqueur officiel la composition d'équipe (liste de noms et les numéros correspondants des maillots des joueurs équipés), y compris les noms du capitaine et des capitaines assistants.
- ii. Dans les tournois IIHF, au plus tard deux minutes avant le début du match, un représentant de chaque équipe doit confirmer la composition d'équipe mais les joueurs peuvent encore être ajoutés ou supprimés jusqu'au premier engagement du match.
- iii. A l'exception d'un troisième gardien de but, aucun changement ou ajout ne sera autorisé une fois que le match aura commencé.
- iv. Aucun officiel d'équipe n'est autorisé à pénétrer sur la glace sans en avoir reçu l'autorisation d'un arbitre, excepté pour porter assistance à un joueur blessé.
- v. Chaque équipe est autorisée à équiper un maximum de 20 joueurs de champ et deux gardiens de but pour un match. (voir Règle 202 vi - vii pour les exceptions)
- vi. Tous les joueurs doivent avoir une crosse de joueur, des patins de joueur et porter l'équipement complet pour pouvoir être éligibles dans un match. L'équipement complet se compose des crosses, patins, équipement de protection et de l'uniforme d'équipe.
- vii. La totalité de l'équipement de protection doit être portée entièrement sous l'uniforme, à l'exception des gants, du casque et des jambières du gardien.
- viii. Aucun joueur n'est autorisé à s'échauffer sur la glace à la fin d'une période ou durant n'importe quel arrêt de jeu.
- ix. Seuls les joueurs éligibles sont autorisés à figurer sur la liste de composition d'équipe et à prendre part au match.
- x. Les joueurs qui sont enregistrés pour un tournoi ou un événement mais qui ne figurent pas sur la feuille de match sont autorisés à prendre part à l'échauffement d'avant-match.

RÈGLE 25 - PERSONNEL D'ÉQUIPE

- i. Chaque équipe doit avoir au moins un membre de staff derrière le banc afin d'agir en tant que coach et au moins un entraîneur qualifié ou expert médical pour la prise en charge des joueurs en cas de blessure.

RÈGLE 26 - OFFICIELS D'ÉQUIPE ET TECHNOLOGIE

- i. Les officiels d'équipes se tenant sur ou à proximité du banc des joueurs sont autorisés à utiliser des technologies de type radio pour être en contact avec un officiel d'équipe dans une zone désignée par l'IIHF.
- ii. Les autres formes de technologies sont autorisées uniquement pour des nécessités de coaching (c'est-à-dire suivi et statistiques) et ne peuvent pas être utilisées pour essayer d'influencer de n'importe quelle manière les décisions des arbitres.

RÈGLE 27 - JOUEURS SUR LA GLACE DURANT LE JEU

- i. Les règles de jeu n'autorisent pas une équipe à avoir moins de quatre joueurs (un gardien de but et trois joueurs de champ, suite à des pénalités) ou plus de six joueurs (un gardien de but et cinq joueurs de champ ou six joueurs de champ) sur la glace durant les actions de jeu.
- ii. Les joueurs de champ peuvent circuler librement, de n'importe quelle manière et jouer au poste qu'ils souhaitent au cours de l'action de jeu, mais les six positions de jeu standards sont : gardien de but, défenseur gauche, défenseur droit, centre, ailier gauche et ailier droit.
- iii. Un seul gardien sur la glace est autorisé à la fois durant une action de jeu. Ce gardien peut être remplacé par un joueur de champ. Toutefois, ce joueur de champ de remplacement ne bénéficie pas des privilèges du gardien de but, notamment en ce qui concerne l'équipement, bloquer le puck et le contact physique avec les adversaires.

RÈGLE 28 - CAPITAINE ET CAPITAINES ASSISTANTS

- i. Chaque équipe doit désigner un capitaine et au maximum deux capitaines assistants figurant sur la liste des joueurs de champ et celle de composition d'équipe. Une équipe ne peut pas renoncer à la désignation d'un capitaine et désigner plutôt trois capitaines assistants pour un match.
- ii. Une équipe ne peut pas changer son capitaine ou ses capitaines assistants durant un match. Si un capitaine est renvoyé du match ou ne peut plus jouer suite à une blessure, un des capitaines assistants peut assumer ses prérogatives.
- iii. Le capitaine devra porter la lettre "C" et les capitaines assistants la lettre "A" de manière visible sur le devant de leur maillot. Ces lettres doivent être d'une couleur tranchante sur le maillot et d'une hauteur de 8 cm.
- iv. Seuls ces joueurs de champ désignés, pour autant qu'ils ne soient pas pénalisés, ont le privilège de questionner l'arbitre sur tout point d'interprétation des règles survenant en cours de jeu.
- v. Si le capitaine et l'un de ses assistants sont présents sur la glace, seul le capitaine a le privilège de s'entretenir avec l'arbitre sur un point d'interprétation.
- vi. Si un capitaine ou un capitaine assistant n'est pas présent sur la glace, il ne peut s'y rendre pour discuter d'une situation avec l'arbitre sauf sur invitation d'un des arbitres. S'il sort quand même du banc des joueurs sans y être invité, il doit y être renvoyé par l'arbitre qui avertira le coach qu'une deuxième violation aura comme conséquence une pénalité de méconduite.
- vii. Une réclamation relative à une pénalité n'est pas considérée comme un point d'interprétation des règles et n'est pas autorisée. Un joueur qui réclame sur une pénalité sera sanctionné par une pénalité de méconduite.

SECTION 4 - ÉQUIPEMENT DES JOUEURS DE CHAMP

VUE D'ENSEMBLE - L'équipement des joueurs de champ est composé de : crosse, patins, équipement de protection et uniformes. A l'exception des gants, du casque et des patins, tout l'équipement de protection doit être porté entièrement sous l'uniforme. L'équipement doit satisfaire aux normes de sécurité et ne doit servir qu'à protéger les joueurs de champ, en aucun cas pour améliorer ou augmenter la capacité de jouer ou pour blesser un adversaire. L'équipement complet, y compris les casques, doit être porté correctement pendant l'échauffement d'avant-match.

RÈGLE 29 - ÉQUIPEMENT DANGEREUX

- i. Tout équipement illégal, non conforme aux normes IIHF ou jugé inacceptable pour jouer est classifié comme équipement dangereux et les joueurs utilisant un tel équipement sont sujets à être pénalisé comme indiqué dans la règle 128.
- ii. Un arbitre peut demander la mesure de la crosse d'un joueur ou des jambières du gardien de but. Si l'arbitre juge que l'une ou l'autre pièce d'équipement n'est pas conforme au standard IIHF selon les règles énoncées dans le présent règlement, elle sera considérée comme équipement dangereux et ne pourra pas être utilisée pendant une action de jeu jusqu'à ce qu'elle ait été modifiée conformément aux règles.

RÈGLE 30 - COUDIÈRES

- i. Les coudières doivent avoir un rembourrage de protection externe en mousse tendre (caoutchouc spongieux) ou d'une matière similaire, d'au moins 1.27 cm d'épaisseur.

RÈGLE 31 - PROTECTION FACIALE & PROTEGE DENTS

Voir également Le Règlement Sportif de l'IIHF

- i. Il existe trois types de protections autorisés qui peuvent être fixées devant un casque de joueur de champ : la grille, la visière et la visière complète.
- ii. Une visière est fixée sur le casque et doit descendre de façon à couvrir les yeux et le nez dans son intégralité. Elle doit être fixée au casque sur les côtés de telle sorte qu'elle ne puisse pas être déplacée vers le haut.
- iii. Les associations nationales membres participant à un championnat IIHF doivent s'assurer que leurs joueurs sont équipés d'un casque fabriqué spécifiquement pour le hockey sur glace et que, le cas échéant, une visière ou une grille y est correctement fixée.
- iv. Tous les joueurs masculins, nés après le 31 décembre 1974, doivent porter au minimum une visière.
- v. Toutes les joueuses doivent porter un casque avec une grille ou une visière complète.

- vi. Tous les joueurs de la catégorie d'âge U18 doivent porter une grille construite de telle sorte que ni la rondelle, ni une palette de crosse ne puissent y pénétrer.
- vii. Les joueurs de champ ne sont pas autorisés à porter une visière ou grille colorée ou teintée.
- viii. Un joueur de champ dont la visière ou la grille se fissure, se casse ou se brise durant une action de jeu doit quitter la glace immédiatement.
- ix. Tous les joueurs de la catégorie d'âge U20 doivent porter un protège-dents.



Visière



Visière intégrale



Grille

RÈGLE 32 - MATERIEL FLUORESCENT

- i. Aucun matériel fluorescent n'est autorisé sur n'importe quelle partie de l'équipement, vêtement, uniforme ou n'importe qui sur la glace.

RÈGLE 33 - GANTS

- i. Les gants des joueurs de champ doivent couvrir la main et le poignet et être de conception appropriée.
- ii. Le dos des gants doit être d'un matériau souple et n'avoir aucune autre matière ou objet autre que le rembourrage cousu à l'intérieur.
- iii. Les gants doivent être entiers et ne peuvent pas être modifiés de façon à gagner un avantage (c'est-à-dire, couper les paumes des mains).

RÈGLE 34 - CASQUES

- i. Pendant l'échauffement d'avant-match et le match lui-même (temps réglementaire, prolongation et tirs au but décisifs), les joueurs de champ doivent porter un casque certifié fabriqué spécifiquement pour le hockey sur glace avec la jugulaire correctement attachée.
- ii. Si un joueur de champ refuse de porter un casque durant l'échauffement d'avant-match dans une compétition IIHF, l'arbitre remplaçant rapportera la violation des règles aux autorités compétentes. Dans les compétitions nationales, la procédure suivra les directives émises au niveau national.
- iii. Les joueurs de champ doivent porter leur casque de telle manière que le bord inférieur frontal ne soit pas distant de plus d'une largeur de doigt des sourcils. En outre, l'espace entre le menton et la jugulaire ne doit permettre le passage que d'un seul doigt.
- iv. Si un joueur de champ perd son casque pendant que le jeu est en cours, il ne peut plus y participer et doit retourner directement à son banc des joueurs. Il n'est pas autorisé à toucher le puck ou participer à une action de jeu et il n'est pas autorisé non plus à remettre son casque de manière sécurisée, sur la glace, même s'il ne prend pas part à l'action de jeu.
- v. Un joueur de champ n'est pas autorisé à éjecter délibérément le casque d'un adversaire pour l'obliger expressément à retourner au banc ou l'éloigner de l'action de jeu.

- vi. Les casques des joueurs de champ ne peuvent pas avoir d'inscriptions ou de dessins à l'exception du numéro correspondant à celui de leur maillot ou de publicités officielles.
- vii. Les joueurs de champ doivent porter leur casque lorsqu'ils sont assis sur leurs bancs des joueurs ou sur les bancs des pénalités sauf si le casque est en train d'être nettoyé ou réparé.

SITUATION DE JEU 1 : Si la jugulaire du casque d'un joueur de champ se détache durant le jeu, mais que le casque reste sur sa tête, celui-ci peut continuer à participer au jeu jusqu'au prochain arrêt de jeu ou jusqu'à ce qu'il quitte la glace.

RÈGLE 35 - PROTÈGE COU / JOUEURS DE CHAMP

Voir également Le Règlement Sportif de l'IIHF

- i. Tous les joueurs qui ont 18 ans ou plus jeunes, peu importe l'événement ou le tournoi auquel ils participent, doivent porter un protège cou.

RÈGLE 36 - JAMBIÈRES

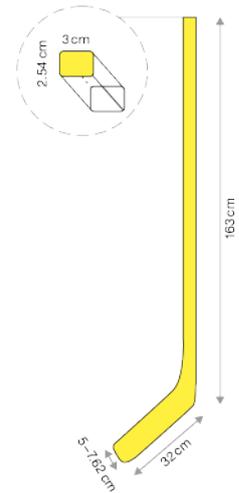
- i. Les jambières des joueurs de champ doivent être d'une taille qui permet de les entrer intégralement sous les bas des joueurs de champ. Aucune protubérance existante ou pièce additionnelle aux jambières fabriquées n'est autorisée.

RÈGLE 37 - PATINS/JOUEURS DE CHAMP

- i. Les patins ne sont composés que de quatre parties : botte, lame, support de lame et lacets.
- ii. La botte doit se conformer au pied du joueur de champ, ne pas être indument trop large ou trop longue et n'avoir aucune pièce additionnelle.
- iii. La lame doit être lisse de l'avant vers l'arrière et fixée et sécurisée dans le porte-lame en permanence. Elle ne peut pas avoir de pointes comme avec des patins artistiques.
- iv. L'avant et l'arrière de la lame doivent être correctement couverts par le porte-lame de façon à ce qu'aucune partie de chaque extrémité ne dépasse. La lame ne doit pas s'étendre en avant des orteils ou derrière le talon de la botte à la manière des patins de vitesse.
- v. Aucune fixation mécanique ou tout autre dispositif qui pourrait aider la vitesse d'un joueur de champ ou sa capacité à patiner n'est autorisé.
- vi. Les lacets peuvent être de n'importe quelle couleur non fluorescente et reliés de quelque manière que ce soit, mais il ne faut pas pour autant qu'ils touchent la glace

RÈGLE 38 - CROSSE/JOUEURS DE CHAMP

- i. Les crosses doivent être constituées d'un matériau approuvé par l'IIHF. Elles doivent être lisses et toutes les arêtes chanfreinées.
- ii. La courbure de la palette de la crosse des joueurs de champ ne doit pas excéder 1.5 cm. La courbure est déterminée en traçant une ligne perpendiculaire mesurée depuis une ligne droite joignant tout point du talon de la crosse à l'extrémité de la palette.
- iii. Une crosse ne peut avoir qu'une palette et une palette ne peut avoir qu'une courbure. Toute double courbure de la palette mesurée à l'aide d'un gabarit rendra la crosse illégale.
- iv. Le manche de la crosse, du haut au talon de la palette, doit être droit.
- v. L'extrémité supérieure des crosses doit être munie d'une forme de protection. Si le bouchon de protection en haut d'une crosse manufacturée (c'est-à-dire en métal ou carbone) a été retiré ou est tombé, la crosse sera alors considérée comme équipement dangereux.
- vi. Il est interdit d'insérer n'importe quel matériau dans un manche creux d'une crosse dans le but d'en modifier son poids, sa substance ou son but.
- vii. Un ruban adhésif de couleur non-fluorescente peut être appliqué en tout endroit de la crosse. Des crosses de couleur fluorescente ne sont pas autorisées.
- viii. Il est illégal de jouer avec une crosse brisée. Si un joueur de champ brise sa crosse durant une action de jeu, il doit la lâcher immédiatement.
- ix. À aucun moment un joueur de champ n'est autorisé à utiliser la crosse d'un gardien de but.
- x. À aucun moment un joueur de champ n'est autorisé à utiliser plus d'une crosse à la fois.
- xi. Il est interdit à un joueur de champ d'utiliser la crosse d'un adversaire, qu'elle ait été ramassée sur la glace ou prise des mains d'un adversaire.
- xii. La longueur maximale du manche d'une crosse est de 163 cm du haut du manche jusqu'au talon ; la largeur maximale est de 3 cm ; l'épaisseur maximale est de 2.54 cm.
- xiii. La longueur maximale d'une palette d'une crosse est de 32 cm le long de la partie inférieure, du talon à l'extrémité de la palette et elle doit être d'une hauteur entre 5 - 7.62 cm.
- xiv. Des dérogations spéciales concernant la longueur d'une crosse seront permises si : (1) le joueur mesure au moins 2.0 mètres de hauteur ; (2) une demande écrite est déposée auprès de l'IIHF dans un délai approprié avant que le joueur ne souhaite utiliser la crosse ; (3) la longueur du manche ne dépasse pas 165.1 cm.



RÈGLE 39 - RUBAN ADHÉSIF

- i. Il est seulement autorisé d'utiliser du ruban adhésif enroulé pour couvrir la palette. Tout ruban adhésif double-face est illégal.

RÈGLE 40 - UNIFORMES/JOUEURS DE CHAMP

- i. Tous les joueurs d'une équipe doivent être équipés de manière uniforme en ce qui concerne la couleur des maillots, des culottes, des bas et des casques.
- ii. Tous les maillots d'une équipe doivent arborer le même design, y compris le logo, les numéros sur les manches et dans le dos et la plaquette nominative dans le dos.
- iii. Les joueurs ne sont pas autorisés à modifier leurs uniformes de quelque manière que ce soit, en coupant une partie de celui-ci, en écrivant dessus ou en ajoutant des marques.
- iv. Si, selon l'opinion des arbitres, la couleur des maillots des deux équipes est semblable au point qu'il y ait risque de confusion entre les joueurs, il appartient à l'équipe locale de changer de maillots.
- v. La couleur dominante doit représenter approximativement 80 % des maillots et des bas, exception faite du numéro et du nom des joueurs.
- vi. Les maillots doivent être portés complètement en dehors des culottes et quand cela est possible être correctement attachés avec des sangles par-dessus les culottes.
- vii. Les maillots doivent suivre les contours des corps des joueurs et ne pas être excessivement larges.
- viii. Les maillots ne doivent pas se prolonger inutilement dans la longueur après la fin de la culotte, et les manches ne doivent pas s'étendre au-delà des doigts du gant.
- ix. Chaque joueur doit porter son numéro au dos de son maillot, avec des chiffres entre 25 et 30 cm de hauteur et, sur le haut de chaque manche, avec des chiffres de 10 cm de hauteur. Les numéros des joueurs doivent être compris entre 1 et 99 (nombres entiers).
- x. Deux joueurs d'une équipe ne peuvent pas utiliser le même numéro lors d'un même match.
- xi. Les joueurs ne sont pas autorisés à changer ou échanger leur numéro de maillot une fois que le match a commencé. Ils doivent porter leur numéro pour la totalité du match et tout au long du tournoi ou événement.
- xii. La seule exception à la règle 40-xi est si le maillot d'un joueur est souillé par du sang ou se déchire lors d'un match. À ce moment-là, sur demande d'un arbitre, le joueur doit quitter la glace et changer son maillot avec un autre numéro et sans plaquette nominative.
- xiii. Si les cheveux d'un joueur dissimulent son nom ou son numéro, ils devront être rentrés sous le casque ou coiffés en queue de cheval.
- xiv. Aucun dessin ou slogan abusif ou obscène et/ou se référant au domaine culturel, racial ou religieux n'est autorisé sur quelque partie de l'uniforme que ce soit.
- xv. Dans les compétitions IIHF, chaque joueur doit porter son nom sur la partie supérieure dans le dos de son maillot, imprimé en caractères majuscules de 10 cm de hauteur, dans la police Roman ou toute autre police approuvée par l'IIHF avant le match ou le tournoi.

- xvi. Tous les joueurs d'une équipe doivent porter les mêmes uniformes et numéros de maillots lors de l'échauffement d'avant-match que durant le match.
- xvii. Les joueurs ne se conformant pas à ces prescriptions ne seront pas autorisés à prendre part au jeu. Tout manquement d'un joueur de cette équipe à se conformer à ces prescriptions après un avertissement se verra infliger une pénalité mineure pour retard de jeu.

RÈGLE 41 - MESURE DE L'ÉQUIPEMENT D'UN JOUEUR

- i. Un arbitre peut demander la mesure de seulement deux pièces d'équipement pendant un match : la crosse d'un joueur (à tout arrêt de jeu) ou les jambières du gardien de but (durant la première ou la deuxième pause ou après la troisième période d'un match qui va en prolongation). Si l'arbitre juge que l'une ou l'autre pièce d'équipement n'est pas conforme au standard IIHF selon les règles énoncées dans le présent règlement, elle sera considérée comme équipement dangereux et ne pourra pas être utilisée pendant une action de jeu jusqu'à ce qu'elle ait été modifiée conformément aux règles.
- ii. Aucun but ne peut être invalidé s'il résulte d'un équipement illégal.
- iii. Le capitaine ou le capitaine assistant d'une équipe est le seul joueur qui peut formuler une réclamation auprès de l'arbitre concernant les dimensions spécifiques de l'équipement d'un adversaire. Il doit le faire lors de n'importe quel arrêt de jeu ou avant le début d'une période.
- iv. L'arbitre effectuera la mesure nécessaire immédiatement. Si la réclamation n'est pas fondée, l'équipe ayant demandé la mesure sera sanctionnée par une pénalité de banc mineure. Si la réclamation est fondée, le joueur en infraction sera pénalisé par une pénalité mineure et l'équipement illégal sera retourné au banc des joueurs par l'arbitre.
- v. La mesure d'équipement est limitée à une demande et une équipe par arrêt de jeu, mais un capitaine peut faire autant de demandes qu'il le désire durant le déroulement d'un match.
- vi. Le joueur contre qui une mesure a été demandée doit être en possession de la crosse au moment où la demande est formulée. Il peut se trouver sur le banc ou sur la glace mais l'arbitre doit avoir une confirmation visuelle que la crosse en question lui appartient.
- vii. Si une crosse est jugée illégale, le joueur de champ fautif doit se rendre au banc des pénalités immédiatement et un coéquipier sera autorisé à lui amener une autre crosse. L'arbitre retournera la crosse illégale à son banc des joueurs et, si l'équipe corrige la crosse aux dimensions légales, elle pourra être à nouveau utilisée mais pourra éventuellement être à nouveau mesurée.
- viii. Si, pour une quelconque raison, l'arbitre n'est pas en mesure d'utiliser un gabarit pour mesurer la courbure d'une crosse, la crosse sera considérée comme illégale et retirée du match. Cependant, aucune équipe ne sera pénalisée.
- ix. Une mesure de la crosse d'un joueur de champ ou d'un gardien de but peut être effectuée en tout temps durant la prolongation ou les tirs au but décisifs ou à n'importe quel moment entre le début d'un match et sa conclusion.

SITUATION DE JEU 1 : Un joueur de champ qui vient d'entrer ou de sortir du banc des pénalités où il doit aller purger une pénalité ou vient de terminer de la purger peut voir sa crosse contrôlée pour en vérifier la légalité.

RÈGLE 42 - MESURE D'UNE CROSSE DE JOUEUR DE CHAMP/TIRS AU BUT DÉCISIFS

- i. Un capitaine peut formuler une demande de mesure de crosse durant un tir au but décisif.
- ii. Si la requête est faite avant que le joueur de champ n'effectue le tir et que la crosse s'avère légale, l'équipe ayant formulé la demande se verra infliger une pénalité de banc mineure et un joueur de champ de cette équipe devra se rendre au banc des pénalités. À partir de ce moment, le joueur de champ désigné pour effectuer la pénalité ne pourra plus prendre part aux tirs au but décisifs. Le joueur de champ dont la crosse a été mesurée pourra alors effectuer son tir.
- iii. Si la mesure à la règle 42-ii s'avère illégale, le joueur de champ qui s'apprêtait à effectuer son tir doit se rendre au banc des pénalités et ne pourra plus prendre part aux tirs au but décisifs à partir de ce moment. Un autre joueur de champ sera alors désigné pour effectuer le tir.
- iv. Les capitaines peuvent formuler des demandes de mesure entre n'importe quel tir au but décisifs mais pas plus d'une demande par "arrêt " (c'est à dire, le temps entre les tirs) n'est autorisée.
- v. Si la demande de mesure intervient après que le joueur de champ a effectué son tir, la conséquence sera la même qu'aux règles 42-ii et 42-iii. Si le joueur de champ a marqué un but avec une crosse jugée illégale, le but sera tout de même valable.

SECTION 5 - RÈGLES DE JEU / GÉNÉRALITÉS

VUE D'ENSEMBLE - Les règles constituent le fondement même pour jouer un match de hockey et doivent être acceptées et respectées à tout instant. Malgré tous les efforts qui ont été faits pour définir toutes les infractions sur la glace, les arbitres ont le droit d'infliger des pénalités pour les autres violations qu'ils jugent contraires à l'esprit de fair-play et d'intégrité du sport conformément à ce livre de règles, mais qui ne figurent pas dans les règles ci-après.

RÈGLE 43 - COMMENT LE MATCH EST-IL JOUÉ

- i. Un match est composé de trois périodes de 20 minutes plus prolongation et de tirs au but décisifs, si nécessaire.
- ii. Deux équipes s'affrontent pour marquer le plus grand nombre de buts durant un match. L'équipe qui a marqué le plus de buts est déclarée vainqueur.
- iii. Pour marquer un but, une équipe doit, à l'aide de moyens légaux, conformément aux règles, mettre le puck dans le but de son adversaire (pour les exceptions, voir aussi les Règles 179 et 180 - Attribution des buts).
- iv. Les joueurs de champ contrôlent le puck avec leur crosse et travaillent sur la glace en effectuant des passes, des tirs et en patinant.
- v. Les charges corporelles font partie intégrante du match. C'est la méthode la plus commune pour gagner le contrôle du puck. Pour qu'une charge corporelle soit légale, elle doit répondre à une série de critères spécifiés dans les présentes règles.
- vi. Les joueurs et officiels d'équipes qui transgressent les règles sont sanctionnés par les arbitres ou, dans des cas plus sérieux, par les autorités compétentes.

RÈGLE 44 - DURÉE DU JEU

Voir également Le Règlement Sportif de l'IIHF

- i. Le temps réglementaire est constitué de trois périodes de 20 minutes de jeu.
- ii. Les périodes sont séparées par une pause de 15 minutes.
- iii. Les équipes changent de côté au début de chaque période.
- iv. La surface de glace doit être refaite avant le début de chaque période (excepté lors de la prolongation de 5 et 10 minutes).
- v. Si le score est nul après 60 minutes de temps réglementaire une prolongation de 5, 10 ou 20 minutes suivra la fin de la troisième période. Dans tous les cas, ces périodes sont jouées selon le principe de la mort subite. Les tirs au but décisifs sont composés d'un nombre spécifique de tirs par équipe suivi par une nouvelle série de tirs aux buts décisifs, selon le principe de la mort subite, si le score est toujours nul après ces tirs.

RÈGLE 45 - HORLOGE

- i. L'horloge indique le temps de jeu et décompte du début de la période (20 minutes, 10 minutes, ou 5 minutes) jusqu'à 0:00.
- ii. L'horloge est activée par l'engagement du puck par un arbitre et est arrêtée par le coup de sifflet d'un arbitre.
- iii. Les arbitres peuvent consulter le juge de but vidéo dans les cas où du temps additionnel s'est écoulé - notamment après un engagement erroné ou suite à une réaction tardive du chronométreur après un coup de sifflet - et effectuer les ajustements nécessaires

RÈGLE 46 - COUP DE SIFFLET

- i. Lorsqu'un arbitre siffle pour arrêter le jeu, les joueurs doivent éviter tout contact avec leurs adversaires et abandonner le puck.
- ii. Tant que le jeu est en action, il se poursuit jusqu'à ce qu'un arbitre siffle pour l'arrêter.

RÈGLE 47 - PUCK

- i. Le puck est en caoutchouc vulcanisé ou en toute autre matière approuvée par l'IIHF et doit être principalement de couleur noire.
- ii. Le puck doit être d'un diamètre de 7.62 cm et d'une épaisseur de 2.54 cm.
- iii. Le puck doit peser entre 156 et 170 grammes.
- iv. Le logo, la marque et/ou n'importe quelle publicité imprimée ne doivent pas dépasser un diamètre de 4.5 cm ou 35 % de la surface des deux côtés du puck. Les impressions sont autorisées de chaque côté du puck.



RÈGLE 48 – ECHAUFFEMENT

- i. Le contact physique entre des joueurs d'équipe adverses n'est pas autorisé durant l'échauffement et les joueurs ne sont pas autorisés à patiner au-delà de la ligne rouge centrale durant l'échauffement. Toute violation de la présente règle sera relevée par l'arbitre remplaçant qui supervise l'échauffement.
- ii. Les éventuelles transgressions des règles de jeu qui interviennent durant l'échauffement ne peuvent pas être constatées par les arbitres car ils ne s'y trouvent pas pour en témoigner, cependant ces faits peuvent être revus après le match par les autorités compétentes.

RÈGLE 49 - PUCK EN JEU

- i. Le jeu sera immédiatement arrêté si le puck n'est plus en un seul morceau (c'est-à-dire fragmenté ou cassé de n'importe quelle manière).
- ii. Si, à n'importe quel moment du match, un puck autre que celui légalement en jeu apparaît sur la patinoire, le jeu ne doit pas être interrompu tant qu'il n'y aura pas eu de changement de possession ou que le puck illégal n'est pas joué à la place du puck du match.
- iii. Le puck doit être en mouvement ou joué en permanence. Si l'une ou les deux équipes refusent de jouer le puck, les arbitres arrêteront le jeu et l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche d'où se trouvait le puck au moment de l'arrêt de jeu.

SITUATION DE JEU 1 : L'équipe A est en infériorité numérique suite à une pénalité mineure. Si l'équipe B va recevoir une pénalité mineure (signalée par l'arbitre), et que l'équipe A de manière intentionnelle renonce à jouer le puck dans le but de laisser s'écouler le temps de sa propre pénalité, l'arbitre arrêtera le jeu. L'engagement suivant aura lieu dans la zone défense de l'équipe qui recevra la pénalité (équipe B).

RÈGLE 50 - CHANGEMENT DE CÔTÉS

- i. Les équipes commencent le match en défendant le but le plus proche de leur banc d'équipe.
- ii. Les équipes changeront de côté au début de chaque période du temps réglementaire. Pour les situations de prolongations ou de tirs aux buts décisifs, voir également Le Règlement Sportif de l'IIHF.
- iii. En cas de match joué sur une patinoire extérieure, le jeu sera arrêté à 10:00 dans la troisième période et les équipes changeront de côté. Pour de plus amples informations voir Le Règlement Sportif de l'IIHF.

RÈGLE 51 - DÉBUT DES ACTIONS DE JEU

- i. Les actions de jeu commencent toujours par un engagement effectué par un arbitre.
- ii. Chaque période commence par un engagement au centre de la glace. Toutes les autres situations de début d'action de jeu commencent par un engagement effectué uniquement sur un des neuf points d'engagement peints sur la glace.

RÈGLE 52 - DETERMINATION DES LIEUX D'ENGAGEMENT/GÉNÉRALITÉS

- i. Lorsque le jeu est interrompu pour une raison qui n'est pas spécifiquement décrite ci-dessous, l'engagement s'effectuera sur le point d'engagement le plus proche de l'endroit de l'arrêt de jeu dans cette zone.
- ii. Si une double infraction aux règles de jeu par une équipe est à l'origine de l'arrêt de jeu (par exemple : crosse haute et hors-jeu volontaire), l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement qui désavantage territorialement l'équipe fautive.
- iii. Quand une infraction aux règles de jeu a été commise par les deux équipes, causant un arrêt de jeu (par exemple : crosse haute et hors-jeu volontaire), l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche d'où se trouvait le puck au moment de l'arrêt de jeu.
- iv. Lorsqu'un arrêt de jeu a été causé par un joueur de champ de l'équipe à l'attaque dans sa zone d'attaque, l'engagement suivant sera effectué sur le point le plus proche en zone neutre, sauf si l'équipe à la défense encourt une pénalité en même temps.

- v. Si le puck touche l'horloge ou n'importe quel obstacle au-dessus de la glace, le jeu sera arrêté et l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche de l'endroit d'où le puck est parti.

RÈGLE 53 - DETERMINATION DES LIEUX D'ENGAGEMENT/PÉNALITÉS INFLIGÉES

- i. Lorsque des joueurs sont pénalisés et qu'il en résulte que les pénalités d'une équipe sont affichées sur l'horloge, l'engagement suivant sera effectué sur l'un des deux points d'engagement en fond de zone de l'équipe qui va jouer en infériorité, excepté :
 1. Quand une pénalité est infligée après un but, l'engagement suivant sera effectué au centre de la glace ;
 2. Quand une pénalité est infligée avant le début ou à la fin d'une période, l'engagement suivant sera effectué au centre de la glace ;
 3. Quand l'équipe à la défense va être pénalisée et que des joueurs à l'attaque pénètrent dans la zone d'attaque au-delà de la première tangente des cercles d'engagement de fond de zone lors d'une confrontation entre joueurs, l'engagement suivant sera effectué sur un des deux points d'engagement à l'extérieur de la zone d'attaque.
- ii. Si un joueur de champ de l'équipe à l'attaque est pénalisé durant un engagement dans sa zone d'attaque, l'engagement sera alors déplacé dans la zone de défense de l'équipe pénalisée.
- iii. Si un joueur reçoit une pénalité de méconduite ou une pénalité de méconduite pour le match, l'engagement suivant sera effectué dans la zone de défense de l'équipe pénalisée.
- iv. Si les deux équipes reçoivent des pénalités durant le même arrêt de jeu mais pour des raisons différentes, l'engagement suivant aura lieu dans la zone de défense de l'équipe qui a commis la dernière faute.
- v. Si les deux équipes encourent des pénalités qui seront affichées sur l'horloge, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche dans la zone où l'action de jeu a été arrêtée.

SITUATION DE JEU 1 : Lors d'une pénalité signalée, si l'équipe non-pénalisée effectue une substitution prématurée du gardien de but et que l'arrêt de jeu se situe dans la zone de défense de l'équipe non-pénalisée, l'engagement aura tout de même lieu sur l'un des deux points d'engagement en zone de défense de l'équipe pénalisée.

RÈGLE 54 - DETERMINATION DES LIEUX D'ENGAGEMENT/BLESSURES

- i. Lorsque le jeu est arrêté pour un joueur blessé, l'engagement suivant sera déterminé par l'emplacement du puck et par quelle équipe était en possession du puck au moment du coup de sifflet.
- ii. Si l'équipe du joueur blessé était en possession du puck dans sa zone d'attaque, quel que soit l'emplacement du joueur blessé, l'engagement suivant sera effectué sur l'un des points d'engagement à l'extérieur de la zone d'attaque.
- iii. Si l'équipe du joueur blessé était en possession du puck dans la zone neutre, quel que soit l'emplacement du joueur blessé, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement en zone neutre, le plus proche d'où se trouvait le puck au moment de l'arrêt de jeu.
- iv. Si l'équipe du joueur blessé était en possession du puck dans sa zone de défense, quel que soit l'emplacement du joueur blessé, l'engagement suivant sera effectué sur l'un des points d'engagement dans la zone de défense.
- v. Si un arbitre est blessé, le jeu sera arrêté immédiatement, sauf en cas d'opportunité de but, et l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche d'où se trouvait le puck au moment de l'arrêt de jeu.

RÈGLE 55 - DETERMINATION DES LIEUX D'ENGAGEMENT/ZONE DE DÉFENSE

- i. Lorsqu'un joueur à la défense gèle le puck le long des bandes dans sa zone de défense, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement en fond de zone, du côté où l'arrêt de jeu a eu lieu.
- ii. Si un joueur de champ à l'attaque tire ou passe le puck et qu'un joueur de champ à la défense le dévie hors du jeu de n'importe quelle manière en zone neutre, l'engagement suivant sera effectué en zone neutre, au point d'engagement le plus proche d'où le puck a été dévié.
- iii. Si un joueur de champ à l'attaque tire ou passe le puck et qu'un joueur de champ à la défense le dévie hors du jeu de n'importe quelle manière en zone de défense, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement en fond de zone, au point d'engagement le plus proche d'où le puck a été dévié.
- iv. Si un joueur à l'attaque commet un hors-jeu volontaire, l'engagement suivant sera effectué dans sa zone de défense, du côté d'où le hors-jeu a été effectué.

RÈGLE 56 - DETERMINATION DES LIEUX D'ENGAGEMENT/CENTRE DE LA GLACE

- i. Les engagements s'effectueront au centre de la glace lors des circonstances suivantes :
 1. Au début d'une période ;
 2. Après qu'un but soit marqué ;
 3. Après une erreur d'un arbitre lors d'un dégagement interdit ;
 4. Si des joueurs de champ des deux équipes gèlent le puck contre les bandes près de la ligne rouge centrale ;
 5. Lors d'un changement prématuré d'un gardien de but, après que l'équipe fautive a repris la possession du puck, lorsque l'arrêt de jeu a lieu dans la moitié d'attaque de la patinoire, mais uniquement si le jeu se trouvait au-delà la ligne rouge centrale. Si le jeu est arrêté avant que le puck n'atteigne la ligne rouge centrale, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche dans la zone où le jeu a été arrêté.
- ii. Lorsque le jeu est arrêté dans la zone neutre pour n'importe quelle raison qui ne peut être spécifiquement attribuée à une équipe, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche en zone neutre. Si aucun des cinq points d'engagement en zone neutre ne peut être clairement défini comme le plus proche, l'engagement suivant sera alors effectué sur le point d'engagement en zone neutre qui avantage territorialement l'équipe locale.

RÈGLE 57 - DETERMINATION DES LIEUX D'ENGAGEMENT/ZONE D'ATTAQUE

- i. Si un joueur de l'équipe à l'attaque gèle le puck le long des bandes dans la zone d'attaque, dans un but clair d'arrêter le jeu, l'engagement suivant aura lieu dans la zone neutre de l'équipe à l'attaque du côté où le jeu a été arrêté.
- ii. Si un joueur de champ à l'attaque, tire le puck par-dessus le verre de protection, dans sa zone d'attaque, sans que le puck ne touche ni la crosse ni le corps d'un adversaire, l'engagement suivant sera effectué en zone neutre, sur le point d'engagement le plus proche d'où le puck a été tiré.
- iii. Si un attaquant tire le puck par-dessus le verre de protection à l'intérieur de sa zone d'attaque, mais que le puck touche le corps ou la crosse d'un adversaire, l'engagement suivant aura lieu à l'intérieur de la zone de défense du côté d'où le puck a été touché.
- iv. Si un attaquant tire le puck depuis n'importe où sur la glace et que le puck, sans déviation, touche n'importe quelle partie du cadre du but et sort du jeu, l'engagement suivant aura lieu dans la zone d'attaque du côté duquel le puck a été tiré.

- v. Quand un attaquant marque un but avec une crosse haute, ou avec un coup de pied au puck, ou par tout autre moyen qui est déclaré illégal par les arbitres ou par la vidéo, l'engagement suivant aura lieu à l'extérieur de la zone d'attaque sur l'un des points d'engagement le plus proche de la ligne bleue.
- vi. Si le puck entre dans le but à la suite d'une déviation directe par un arbitre, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche d'où le puck a été dévié.
- vii. Si un joueur de champ à l'attaque sort le but adverse hors de ses ancrages sans avoir cherché à l'éviter, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement à l'extérieur de la zone d'attaque, du côté où l'arrêt de jeu a eu lieu. Toutefois, si un joueur à l'attaque est poussé dans le but par un joueur à la défense, l'engagement suivant sera effectué en zone d'attaque, sur l'un des points d'engagement.
- viii. Il y a 4 cas qui provoquent un arrêt de jeu en zone de défense, mais donne lieu à un engagement en zone neutre :
 1. Si un défenseur ou les deux défenseurs sur la glace ou un joueur en provenance du banc de l'équipe à l'attaque franchissent dans la zone d'attaque une ligne virtuelle passant par le sommet des 2 cercles d'engagement pendant une altercation ;
 2. Si un attaquant tire ou dévie le puck hors de la surface de jeu dans la zone d'attaque sans que le puck ne touche ni le cadre du but ni un adversaire ;
 3. Si l'équipe à l'attaque effectue une crosse haute dans la zone d'attaque ;
 4. Si un attaquant établit sa position dans la zone du gardien de sa propre volonté.

RÈGLE 58 - PROCÉDURE POUR CONDUIRE LES ENGAGEMENTS

- i. L'arbitre doit engager le puck sur un des neuf points d'engagement désignés.
- ii. Un seul joueur de champ de chaque équipe est autorisé à participer à l'engagement.
- iii. Les deux joueurs de champ qui participent à l'engagement doivent être positionnés complètement face au but adverse, approximativement à une longueur de crosse l'un de l'autre, avec la pointe de la palette posée dans la partie blanche du point d'engagement. Pour les engagements en fond de zone, leurs patins doivent être positionnés à l'intérieur des marques de chaque côté du point d'engagement (double « L »), et les joueurs ne peuvent pas empiéter sur l'espace de leur adversaire au-dessus de la médiane du point d'engagement avec quelque partie de leur corps que ce soit.
- iv. Si l'un des joueurs de champ prenant part à l'engagement crée un contact casque contre casque avec son adversaire, il sera renvoyé de l'engagement. Si le juge de lignes ne peut pas différencier quel joueur de champ a causé le contact, les deux joueurs de champ seront renvoyés.
- v. L'arbitre peut engager le puck si seulement un joueur est prêt pour l'engagement, pour autant que les autres joueurs de champ, qui ne prennent pas part à l'engagement, soient en place et prêts.
- vi. Lorsque l'engagement a lieu dans la moitié de défense, le joueur de champ de l'équipe à la défense doit mettre sa crosse en premier sur la glace, suivi immédiatement par le joueur de champ de l'équipe à l'attaque.
- vii. Lorsque l'engagement a lieu sur le point d'engagement central, le joueur de champ de l'équipe visiteuse doit mettre sa crosse en premier sur la glace.
- viii. Tous les joueurs de champ qui ne prennent pas part à l'engagement doivent garder leurs patins à l'extérieur du cercle (le contact avec la ligne est autorisé). La crosse d'un joueur de champ peut se trouver à l'intérieur du cercle tant qu'il n'y a aucun contact avec le corps ou la crosse d'un adversaire.
- ix. Un joueur de champ doit aussi garder ses patins de son côté des marques extérieures (le contact avec la ligne est autorisé). La crosse d'un joueur de champ peut se trouver dans la zone entre les deux marques extérieures tant qu'il n'y a aucun contact avec le corps ou la crosse d'un adversaire.

- x. Tous les joueurs de champ doivent se trouver de leur côté, à une distance raisonnable des joueurs de champ effectuant l'engagement entre les lignes bleues. Ils doivent rester statiques et ne peuvent pas patiner librement durant la procédure d'engagement ou influencer ou encore interférer avec cette dernière.
- xi. Une fois que les joueurs de champ sont en position pour l'engagement, ils ne peuvent plus en changer.

RÈGLE 59 - ENGAGEMENTS INCORRECTS

(voir modification nov. 2019 en Annexe 3)

- i. Si l'un ou les deux joueurs qui participent à l'engagement tardent à prendre immédiatement leurs positions lorsque l'arbitre le leur ordonne, l'arbitre peut décider de remplacer le/les joueurs par un coéquipier sur la glace.
- ii. Une fois que le remplacement est fait, le juge de ligne doit avertir le joueur arrivant qu'une seconde violation entraînera une pénalité de banc mineure pour retarder le jeu.
- iii. Si un des joueurs de champ qui ne prend pas part à l'engagement entre dans le cercle prématurément, l'arbitre arrêtera l'engagement. Le joueur de champ de l'équipe fautive qui effectue l'engagement sera remplacé.
- iv. Si un des joueurs de champ qui ne prend pas part à l'engagement entre dans le cercle prématurément et que le puck a déjà été engagé, le jeu sera arrêté et l'engagement exécuté à nouveau, sauf si l'équipe adverse gagne la possession du puck. Si le jeu est arrêté, le joueur de champ de l'équipe fautive sera remplacé.
- v. Aucun changement de joueurs n'est autorisé après un engagement incorrect tant que l'engagement n'aura pas été correctement exécuté et l'action de jeu commencée, excepté si une pénalité affectant les forces en présence sur la glace est infligée.
- vi. Si un joueur de champ gagne un engagement en donnant un coup de patin au puck en direction d'un coéquipier, le jeu sera arrêté et l'engagement effectué à nouveau. Le joueur de champ de l'équipe fautive sera remplacé.
- vii. Si l'engagement est gagné à l'aide d'une passe avec la main, le jeu sera arrêté, l'engagement recommencé et le joueur de champ de l'équipe qui a commis la passe avec la main sera remplacé. Si un joueur de champ frappe le puck avec la main lors d'un engagement et que l'équipe adverse gagne la possession du puck, le jeu continuera. N'importe quel arbitre peut siffler cette situation.
- viii. Une équipe qui commet une seconde violation relative à la procédure d'engagement durant le même arrêt de jeu sera sanctionnée par une pénalité de banc mineure.
- ix. Aucun engagement ne peut être gagné par un joueur qui frappe ou batte le puck en l'air avec sa main immédiatement après qu'il a été engagé par un arbitre.
- x. Si le patin d'un joueur ne participant pas à l'engagement traverse le marquage extérieur au cercle d'engagement qu'il doit respecter avant que l'arbitre ne lâche le puck, ceci sera considéré comme une violation de la procédure d'engagement.
- xi. Tout contact avec un adversaire ou sa crosse avant que le puck ne soit lâché à l'engagement sera considéré comme une violation de l'engagement.
- xii. Si l'horloge décompte le temps durant un engagement incorrect, le temps perdu doit être ajouté à l'horloge avant que le second engagement ne puisse être exécuté.

RÈGLE 60 - TEMPS-MORTS TÉLÉVISUELS

Voir également Le Règlement Sportif de l'IIHF

- i. Un match de l'IIHF qui est télévisé est sujet à des temps-morts publicitaires.

RÈGLE 61 - TEMPS-MORTS D'ÉQUIPES

- i. Chaque équipe bénéficie d'un temps-mort de 30 secondes par match (60 minutes de temps réglementaire plus prolongation).
- ii. Un joueur de champ désigné par le coach ou le coach lui-même peut demander le temps-mort à l'arbitre durant un arrêt de jeu.
- iii. Tous les joueurs sur la glace sont autorisés à se rendre à leurs bancs des joueurs respectifs lors d'un temps-mort.
- iv. Les deux équipes peuvent prendre leur temps-mort lors du même arrêt de jeu mais l'équipe qui demande son temps-mort en deuxième doit en faire la demande auprès de l'arbitre avant la fin du premier temps-mort.
- v. Une équipe ne peut pas demander son temps-mort lors des tirs au but décisifs, avant qu'une période ne commence ou après qu'une période est terminée.
- vi. Un temps-mort ne peut pas être demandé après que la procédure de changement de joueurs est terminée.
- vii. Un temps-mort ne peut pas être demandé après un engagement incorrect
- viii. Un temps-mort ne peut pas être demandé tant que le jeu est en cours.

RÈGLE 62 - PÉRIODE DE PROLONGATION

Voir également Le Règlement Sportif de l'IIHF

- i. Un match qui doit avoir un vainqueur (c'est-à-dire dans lequel un score nul n'est pas possible) et dont le résultat est nul après le temps réglementaire, se verra prolongé par une prolongation de 5, 10 ou 20 minutes selon le principe de la mort-subite.

RÈGLE 63 - TIRS AU BUT DÉCISIFS

Voir aussi les Règles 176-178 pour les procédures lors des tirs au but.

- i. Si aucun but n'est marqué lors d'une période de prolongation en mort-subite, des tirs au but décisifs seront nécessaires pour déterminer le vainqueur.
- ii. Avant de commencer les tirs au but décisifs, la totalité de la section centrale de la patinoire, entre les points d'engagement de fond de zone, sera refaite à sec par la surfaceuse.
- iii. Les arbitres appellent les deux capitaines à se rendre dans le territoire des arbitres afin de tirer à pile ou face. L'équipe locale choisit en premier. Le gagnant a le choix de tirer en premier ou en second.
- iv. Les gardiens de but défendront le même but que durant la période de prolongation.

- v. Les gardiens de but de chaque équipe peuvent être changés après chaque tir mais, si un tir doit être retiré pour n'importe quelle raison, le joueur de champ et le gardien doivent rester les mêmes, excepté lors de blessure.
- vi. Les gardiens des deux équipes peuvent rester dans leurs buts durant le déroulement des tirs au but.
- vii. Différents joueurs de chaque équipe tirent de manière alternée (A, B, A, B,...).
Les joueurs n'ont pas besoin d'être désignés au préalable et peuvent être changés à n'importe quel moment jusqu'à ce que l'arbitre siffle afin de signaler le début du tir de pénalité.
- viii. Sont éligibles pour participer à la séance des tirs aux buts, tous les joueurs inscrits sur la feuille de match officielle à l'exception : a) des joueurs purgeant une pénalité qui n'a pas expiré au terme des prolongations. b) des joueurs qui ont été pénalisés par une pénalité de match ou de méconduite pour le match. Ces joueurs doivent demeurer sur le banc des pénalités ou dans le vestiaire pendant la séance des tirs au but.
- ix. L'équipe avec le plus de buts est déclarée vainqueur du match. Si le dénouement est connu avant que l'ensemble des tirs ait été effectué, les tirs restants ne seront pas exécutés.
- x. Si le résultat des tirs au but décisifs est toujours nul à la fin de la première série des tirs, cela continuera selon le principe de mort-subite.
- xi. Les tirs au but décisifs selon le principe de mort-subite verront un joueur de champ de chaque équipe effectuer un tir jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé. N'importe quel joueur de champ, y compris ceux qui ont déjà participé à la première série de tirs au but décisifs, sera éligible pour autant de tours de mort-subite qu'il sera nécessaire.
- xii. L'équipe qui a commencé à tirer la première série de tir aux buts, tirera en second les tirs au but suivants selon le principe de la mort subite jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé.
- xiii. Si, à la demande de l'arbitre, le coach n'envoie pas un joueur de champ pour effectuer le tir ou si le joueur de champ refuse de tirer, le tir sera déclaré comme "raté" et l'équipe adverse pourra alors effectuer son prochain tir.
- xiv. Si une équipe refuse de prendre part aux tirs au but décisifs, son adversaire sera déclaré vainqueur.
- xv. L'arbitre est uniquement autorisé à aller consulter la vidéo afin de déterminer si le puck a franchi complètement la ligne de but ou non. Toutes les autres raisons qui permettraient à l'arbitre de consulter la vidéo ne sont pas autorisées dans le cadre des tirs au but.

SECTION 6 - RÈGLES DE JEU/ARRÊT DE JEU

VUE D'ENSEMBLE - L'action de jeu commence au moment où le puck est engagé par un arbitre. Elle s'arrête suite au coup de sifflet d'un arbitre lors d'une violation d'une des règles ci-dessous ou lors d'un événement ne permettant pas au jeu de se poursuivre (puck hors du jeu, puck gelé...).

RÈGLE 64 - OBSTRUCTION PAR LES SPECTATEURS

- i. Toute situation d'obstruction par des spectateurs doit être rapportée aux autorités compétentes par les arbitres.
- ii. Lorsque des objets sont jetés sur la glace par des spectateurs compromettant l'action de jeu, les arbitres arrêteront le jeu et l'engagement suivant sera effectué au point d'engagement le plus proche de l'arrêt de jeu.
- iii. Lorsqu'un joueur de champ est retenu ou gêné par un spectateur, le jeu doit être arrêté.
- iv. Si l'équipe du joueur de champ gêné est en possession du puck, l'action de jeu continuera jusqu'à ce qu'un changement de possession intervienne.

RÈGLE 65 - DÉGAGEMENT INTERDIT/DÉGAGEMENT INTERDIT HYBRIDE

- i. Si un joueur d'une équipe à égalité numérique ou en supériorité numérique par rapport à l'équipe adverse, tire ou propulse le puck de n'importe quelle manière (crosse, gant, patin, corps) depuis sa moitié de patinoire jusqu'au-delà de la ligne de but de l'équipe adverse (mais pas entre les poteaux du but) – y compris contre les bandes et les verres de protection – sans que le puck ne soit touché par n'importe quel joueur dans la moitié d'attaque avant que le puck ne traverse la ligne de but (pas entre les poteaux du but), un dégagement interdit sera sifflé.
- ii. Il y a deux décisions qu'un juge de ligne doit prendre selon les règles du dégagement interdit hybride. En premier, il doit déterminer que le tir d'un joueur depuis sa propre moitié de défense traversera bien la ligne de but dans la zone d'attaque (pas entre les poteaux du but). En second, il doit déterminer qui du joueur à l'attaque ou qui du joueur à la défense touchera le puck en premier.
- iii. Cette seconde décision ne doit pas être prise plus tard qu'à l'instant où le premier des joueurs de champ atteint le point d'engagement en fond de zone, bien que cette décision puisse être prise plus tôt. Les patins des joueurs sont le facteur déterminant.
- iv. Si le puck est tiré ou propulsé de telle manière qu'il va glisser le long des bandes dans l'arrondi et revenir en direction du centre de la glace, le juge de lignes doit déterminer quel joueur va toucher le puck en premier. Dans cette situation, le facteur déterminant n'est pas le point d'engagement de fond de zone mais le puck lui-même.
- v. S'il n'y a pas de "course" au puck, le dégagement interdit ne sera pas sifflé tant qu'un joueur à la défense franchisse sa propre ligne bleue de défense et que le puck franchisse la ligne de but (pas entre les deux poteaux du but).
- vi. Si la "course" pour le puck est trop serrée pour déterminer quel joueur de quelle équipe touchera le puck en premier, le dégagement interdit sera sifflé.
- vii. Lors d'une situation de dégagement interdit où le jeu a été arrêté, l'application des règles concernant un éventuel contact évitable doit être stricte.
- viii. Lors d'une situation de dégagement interdit annulée car le joueur à l'attaque avait gagné un avantage de position, les joueurs doivent s'affronter en respectant les règles concernant les contacts physiques.

RÈGLE 66 - DÉGAGEMENTS INTERDITS/SPÉCIFICITÉS DE JEU

Voir aussi la Règle 205 - Dégagement interdit et le gardien de but

- i. Dans l'application du dégagement interdit, la totalité de la ligne rouge centrale fait partie de la moitié d'attaque. Une fois qu'un joueur de champ a "gagné la ligne", il peut tirer le puck jusqu'au fond de la zone d'attaque sans risquer un dégagement interdit.
- ii. Pour "gagner la ligne", un joueur doit entrer en contact avec la ligne rouge centrale avec le puck contrôlé par sa crosse (pas le patin).
- iii. Seule une équipe qui joue en infériorité numérique (c'est-à-dire qu'elle possède moins de joueurs sur la glace que son adversaire suite à des pénalités) est autorisée à tirer le puck depuis sa propre moitié de patinoire jusqu'à la ligne de but adverse (pas entre les poteaux du but) sans risquer un dégagement interdit.
- iv. Le nombre de joueurs sur la glace au moment où le puck quitte la crosse du joueur définit le fait qu'une équipe est en infériorité numérique ou non. Si l'officiel du banc des pénalités a ouvert la porte à la fin d'une pénalité mais que le joueur n'est pas physiquement revenu sur la glace, il sera tout de même considéré comme sur la glace pour ce qui est de l'interprétation du dégagement interdit.
- v. Une équipe n'est pas considérée comme en infériorité numérique si le nombre de ses joueurs sur la glace est inférieur à celui autorisé et que cela n'est pas le résultat de pénalités.
- vi. Si le puck touche un arbitre lors de sa course vers la ligne de but adverse le dégagement interdit sera maintenu. Si à la suite de ce contact, le puck ralentit et ne traverse pas la ligne de but (pas entre les poteaux du but), ce dernier sera annulé.
- vii. Après qu'un dégagement interdit a été sifflé, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement en fond de zone de l'équipe fautive le plus proche d'où le puck a été tiré ou touché en dernier.
- viii. Si un arbitre a sifflé un dégagement interdit par erreur, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement au centre de la glace.
- ix. Si n'importe quelle situation suivante se produit, le dégagement interdit ne sera pas sifflé :
 1. Si le puck est dégagé directement par un joueur de champ participant à l'engagement ;
 2. Si n'importe quel joueur de champ de l'équipe adverse, a la possibilité de jouer le puck avant qu'il ne passe la ligne de but (pas entre les poteaux du but, y compris les joueurs de champ qui ralentissent pour s'assurer que le puck passera bien la ligne de but (pas entre les poteaux du but) ou ceux qui prétendent patiner vite mais ne font aucun réel effort pour avoir le puck avant qu'il ne passe la ligne de but) ;
 3. Si un joueur qui effectue un changement ignore le puck et va sur son banc au lieu de jouer le puck, y compris pour éviter une pénalité pour surnombre ou tout autre raison ;
 4. Si le puck touche n'importe quelle partie du corps ou de l'équipement d'un adversaire, n'importe quand à partir du tir jusqu'à ce qu'il traverse la ligne de but (pas entre les poteaux du but) ;
 5. Si le gardien de but quitte son territoire de but lors d'un dégagement interdit ou qu'il se trouve hors de son territoire et se déplace en direction du puck ;
 6. Si le puck touche le cadre de but et traverse la ligne de but (pas entre les poteaux du but).
- x. Si l'équipe à la défense effectue un dégagement interdit pendant que l'équipe à l'attaque est en position de hors-jeu différé, le dégagement interdit sera sifflé.

SITUATION DE JEU 1 : Un joueur passe le puck depuis sa zone de défense à un coéquipier qui se tient avec les deux patins avant la ligne rouge centrale. Si le puck touche la crosse du coéquipier qui est au-delà de la ligne rouge centrale, continue sa route et franchit la ligne de but (pas entre les poteaux du but), il n'y aura pas de dégagement interdit.

SITUATION DE JEU 2 : Le puck est tiré par un joueur de l'équipe A à l'intérieur de sa zone de défense avant la ligne bleue et frappe un joueur de l'équipe B qui se trouve avant la ligne rouge centrale. Si, après avoir touché un joueur de l'équipe B, le puck continue sa course et franchit la ligne de but de l'équipe B (pas entre les poteaux du but), le dégagement interdit ne sera pas appelé.

SITUATION DE JEU 3 : Un gardien de but dont la palette se trouve juste en dehors de son territoire de but se déplace en direction du puck dans une situation de dégagement interdit, mais ses patins restent dans son territoire de but. Même si le gardien ramène sa crosse dans le territoire de but, le dégagement interdit ne sera pas appelé car il s'est déplacé en direction du puck.

SITUATION DE JEU 4 : Un joueur dans sa moitié d'attaque tire le puck en direction du but adverse. Si le puck touche un joueur adverse à la défense et repart en direction de la ligne de but de l'équipe qui a originellement tiré le puck (pas entre les poteaux du but), le dégagement interdit ne sera pas appelé.

SITUATION DE JEU 5 : Un joueur a ses patins au-delà de la ligne rouge centrale et le puck est dans sa crosse avant la ligne rouge centrale. Si il tire le puck et qu'il franchit la ligne de but (pas entre les poteaux du but) depuis cette position (c'est-à-dire en échouant à "gagner" la ligne), il y aura dégagement interdit.

SITUATION DE JEU 6 : Le puck est tiré par un joueur depuis sa zone de défense avant la ligne rouge centrale et il rebondit par-dessus la crosse d'un adversaire qui tente de le jouer. Si le puck continue sa route et franchit la ligne de but (pas entre les poteaux du but), il y aura dégagement interdit.

RÈGLE 67 - PUCK HORS DE LA SURFACE DE JEU

- i. Lorsque le puck est tiré ou dévié hors de la surface de jeu (y compris sur le banc des joueurs) ou touche un obstacle au-dessus de la glace, à l'exception des bandes ou des verres de protection, le jeu doit être arrêté et l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche de l'endroit où le puck a été tiré ou dévié, à moins que les règles ne prescrivent autre chose.
- ii. Lorsque le jeu est arrêté après qu'un joueur a tiré ou passé le puck et que ce dernier a touché un coéquipier se trouvant sur son banc des joueurs, qui se penche au-dessus de la surface de jeu ou que le puck sort sur le banc des joueurs par une porte ouverte, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche dans la zone d'où le puck a été tiré n'offrant aucun avantage territorial à l'équipe fautive.
- iii. Lorsque le jeu est arrêté après qu'un joueur a tiré ou passé le puck et que ce dernier a touché un adversaire se trouvant sur le banc de joueurs, qui se penche au-dessus de la surface de jeu ou que le puck sort sur le banc des joueurs adverse par une porte ouverte, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement en zone neutre le plus proche du banc des joueurs adverses n'offrant aucun avantage territorial à l'équipe fautive.
- iv. Si le puck sort de la surface de jeu directement lors d'un engagement, l'engagement sera effectué une nouvelle fois sur le même point et aucune pénalité pour retarder le jeu ne sera infligée.
- v. Le verre de protection qui se trouve à chaque extrémité des bancs des joueurs est fixé à un support qui est fixé à un verre arrondi de protection (verre de protection à l'intérieur de la zone du banc des joueurs). Si le puck touche le support, il est toujours en jeu mais s'il touche le verre arrondi de protection il est considéré comme hors du jeu.
- vi. Si le puck touche le filet derrière chaque but, il doit être considéré comme hors de la surface de jeu et la règle normale pour les engagements s'appliquera tant que le jeu n'aura pas été arrêté.

RÈGLE 68 - PUCK SUR LES BANDES

- i. Si le puck reste sur le sommet des bandes n'importe où dans la patinoire durant une action de jeu, il sera considéré comme jouable et les joueurs pourront en gagner la possession par n'importe quel moyen légal.

RÈGLE 69 - PUCK SUR LE FILET DU BUT (BASE ET DESSUS)

- i. Quand le puck atterrit sur le filet extérieur du but (soit sur la partie haute, soit sur la partie basse) pour plus longtemps que l'esprit du jeu ne le permet ou lorsque le puck est gelé contre le filet, l'arbitre arrêtera le jeu.
- ii. Si l'arrêt de jeu est causé par un joueur à la défense, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche dans la zone de défense.
- iii. Si l'arrêt de jeu est causé par un joueur de champ à l'attaque, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche en zone neutre.
- iv. Si un joueur, durant le cours du jeu, a la possibilité de sortir le puck du filet du but qui se trouve sur le bas de l'arrière du but ou sur le dessus du but, le jeu doit continuer.
- v. Si le joueur en battant le puck hors du filet en dessus du but, le touche avec sa crosse, la règle concernant la crosse haute s'appliquera.

RÈGLE 70 - PUCK DANS LES FILETS DERRIÈRE LES BUTS

- i. Si le puck tiré depuis la zone d'attaque par l'équipe à l'attaque touche directement les filets de protection derrière les buts de cette même zone, l'engagement suivant sera effectué à l'extérieur de la zone d'attaque sur le point le plus proche.
- ii. Si le puck tiré depuis la zone d'attaque par l'équipe à l'attaque est dévié par un joueur à la défense, puis touche les filets de protection derrière les buts de cette même zone, l'engagement suivant sera effectué au point d'engagement en zone d'attaque le plus proche du départ du tir.
- iii. Si le puck est tiré depuis l'extérieur de la zone d'attaque et touche directement les filets de protection derrière les buts, l'engagement suivant sera effectué au point d'engagement le plus proche du départ du tir n'offrant aucun avantage territorial à l'équipe fautive.
- iv. Si le tir décrit dans la règle 70-iii est effectué depuis la zone neutre, l'engagement suivant sera effectué au point d'engagement le plus proche du départ du tir n'offrant à l'équipe fautive aucun avantage territorial.
- v. Si le tir décrit dans la règle 70-iii est effectué depuis la zone de défense, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche dans la zone de défense.
- vi. Si le puck est tiré depuis l'extérieur de la zone d'attaque et touche les filets de protection derrière les buts suite à la déviation d'un joueur à la défense, l'engagement suivant sera effectué au point d'engagement le plus proche de la déviation et n'offrant à l'équipe fautive aucun avantage territorial.
- vii. Dans la règle 70-vi, si le puck est dévié dans la zone de défense, l'engagement suivant sera effectué dans la zone de défense.
- viii. Dans la règle 70-vi, si le puck est dévié dans la zone neutre, l'engagement suivant sera effectué dans la zone neutre, sur le point d'engagement le plus proche de la déviation et n'offrant à l'équipe fautive aucun avantage territorial.

RÈGLE 71 - PUCK HORS DE VUE

- i. Dès que l'arbitre perd le puck de vue, il sifflera pour arrêter le jeu. L'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche de l'arrêt de jeu, à moins que les présentes règles ne prescrivent autre chose.

RÈGLE 72 - PUCK SORTI/CADRE DU BUT

- i. Si un puck est tiré par un joueur de champ à l'attaque et touche n'importe quelle partie du cadre ou du filet du but puis sort du jeu directement après, sans avoir touché d'adversaire, l'engagement suivant sera effectué en zone d'attaque.
- ii. Si le puck est dévié par un joueur à la défense avant ou après avoir touché le cadre ou le filet du but, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement de fond de zone le plus proche d'où le tir est parti.

RÈGLE 73 - PUCK TOUCHANT UN ARBITRE

- i. Le jeu ne sera pas arrêté si le puck touche un arbitre durant sa course normale sauf si :
 1. Le puck entre dans le but à la suite de ce contact ;
 2. Le puck sort du jeu à la suite de ce contact ;
 3. Un arbitre est blessé.
- ii. Si l'équipe à l'attaque marque un but à la suite d'une déviation ou d'un rebond direct sur un arbitre, le but ne sera pas valable et l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche d'où le puck est entré en contact avec l'arbitre.
- iii. Si le puck touche un arbitre puis est ensuite mis dans le but de n'importe quelle manière légale, le but sera valable.
- iv. Si le puck quitte la surface de jeu après avoir touché un arbitre en zone neutre, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement en zone neutre le plus proche d'où le puck est entré en contact avec l'arbitre.
- v. Si le puck quitte la surface de jeu après avoir touché un arbitre dans n'importe quelle zone de défense, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement en zone de défense le plus proche d'où le puck est entré en contact avec l'arbitre.

RÈGLE 74 - PASSE AVEC LA MAIN

- i. Un joueur de champ ne peut pas faire de passe ou diriger le puck vers un coéquipier avec son gant à l'extérieur de sa zone de défense. Il n'est pas non plus autorisé à attraper le puck avec la main et à patiner avec, même dans le but d'éviter une charge ou de conserver la possession du puck.
- ii. Lors d'une passe avec la main délibérée, le jeu sera arrêté et l'engagement suivant sera effectué soit sur le point d'engagement le plus proche d'où s'est produite l'infraction soit sur celui le plus proche d'où le coéquipier a gagné la possession du puck en fonction de celui qui offre le moins d'avantage territorial à l'équipe fautive.
- iii. Une passe avec la main est autorisée dans la zone de défense pour autant que le puck et le joueur de champ recevant la passe soient toujours dans la zone de défense.
- iv. Si un joueur de champ dans sa zone de défense dirige le puck avec son gant ou son bras à un coéquipier ou a permis à son équipe de gagner un avantage dans n'importe quelle autre zone que celle de défense en dirigeant le puck avec son gant ou son bras, le jeu sera arrêté et l'engagement suivant sera effectué dans la zone de défense, sur le point d'engagement le plus proche d'où la passe avec la main est partie.

- v. Un joueur de champ dans la zone neutre n'est pas autorisé à faire une passe avec la main à un coéquipier dans leur zone de défense. Dans cette situation, l'arbitre arrêtera le jeu et l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche dans la zone de défense.
- vi. Si le puck entre dans le but suite à n'importe quel geste de la main par un joueur de champ à l'attaque ou qu'il a été dévié dans le but de n'importe quelle manière suite à un contact initial avec le gant, le but ne sera pas valable et l'engagement suivant sera effectué à l'extérieur de la zone d'attaque, sur le point d'engagement le plus proche d'où la passe a été effectuée par l'équipe fautive et ne lui offrant aucun avantage territorial.
- vii. Si un joueur à la défense batte ou dévie le puck avec son gant dans son propre but, le but sera valable.

SITUATION DE JEU 1 : A6 frappe le puck avec sa main. Si le puck frappe le gardien adverse, rebondit et est récupéré par un coéquipier de A6, le jeu sera arrêté car le gardien n'a pas pris le contrôle du puck

SITUATION DE JEU 2 : A6 frappe le puck avec sa main dans sa zone de défense. Si le puck touche le corps de A10 et qu'il est ensuite récupéré par un adversaire, le jeu continuera à moins que A10 n'ait pris le contrôle du puck à l'extérieur de sa zone de défense.

SITUATION DE JEU 3 : A6 frappe le puck avec la main depuis sa zone de défense vers la zone neutre. Le puck frappe B7 en zone neutre mais B7 ne gagne pas la possession ni ne prend le contrôle du puck. Si le puck est alors contrôlé par un joueur de l'équipe A en zone neutre, le jeu sera arrêté car B7 n'avait pas le contrôle du puck.

RÈGLE 75 - TOUCHER LE PUCK AVEC UNE CROSSE HAUTE/ACTION DE JEU

- i. Si un joueur touche le puck avec la crosse tenue plus haute que ses épaules et qu'un de ses coéquipiers est le prochain joueur à prendre la possession ou le contrôle du puck ou que le puck est "batté" hors du jeu, le jeu sera arrêté.
- ii. Si cette infraction se produit dans la zone d'attaque et qu'ensuite un coéquipier prend la possession ou le contrôle du puck dans la zone d'attaque, l'engagement suivant sera effectué à l'extérieur de la zone d'attaque, sur le point d'engagement du côté où le coéquipier a gagné le contrôle.
- iii. Si cette infraction se produit dans la zone d'attaque et qu'ensuite un coéquipier prend la possession ou le contrôle du puck dans la zone neutre ou de défense, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche d'où le puck a été contrôlé et offrant le moins d'avantage territorial à l'équipe fautive.
- iv. Si cette infraction a lieu dans la zone neutre, l'engagement suivant aura lieu dans la zone de défense de l'équipe fautive sur le point d'engagement le plus proche du côté d'où le coéquipier a repris le contrôle du puck.
- v. Si cette infraction se produit dans la zone de défense, l'engagement suivant sera effectué dans la zone de défense, du côté où le coéquipier a ensuite pris la possession ou le contrôle du puck.
- vi. Durant le cours du jeu, une crosse haute est déterminée par la hauteur des épaules du joueur (par contre, la hauteur autorisée pour dévier un puck dans le but est la barre transversale).
- vii. Si un joueur touche le puck de n'importe quelle manière avec sa crosse au-dessus de la hauteur de ses épaules et qu'un adversaire est le prochain joueur à jouer le puck, le jeu continuera.
- viii. Si un joueur touche le puck avec une crosse haute et envoie le puck dans son propre but, le but sera valable.

- ix. Le mouvement de type "Lacrosse" (lorsqu'un joueur conduit le puck sur la palette de sa crosse) est permis, dans la mesure où le joueur ne lève pas sa crosse (et par extension le puck) au-dessus de ses épaules et ceci à tout moment du mouvement. Si le puck ou la palette de la crosse sont au-dessus de ses épaules, le jeu sera arrêté.
- x. Si un joueur de l'équipe en possession du puck effectue un contact avec le puck avec une crosse haute alors qu'une pénalité est signalée contre l'équipe adverse, l'engagement suivant sera effectué sur l'un des deux points d'engagement de zone de défense de l'équipe pénalisée.

SITUATION DE JEU 1 : B6 effectue un contact avec le puck au moyen d'une crosse haute. Le puck rebondit ensuite sur la poitrine du gardien de l'équipe A. Si ensuite n'importe quel joueur de l'équipe B contrôle, tire, ou passe le puck, le jeu sera arrêté, car le gardien n'avait pas le contrôle du puck.

RÈGLE 76 - DIRIGER LE PUCK DANS LE BUT AVEC UNE CROSSE HAUTE

Voir aussi la Règle 97-ii – BUT REFUSÉ/ACTION DE JEU

- i. Aucun but ne sera valable si un joueur de champ à l'attaque dirige, dévie ou batte le puck dans le but, de n'importe quelle manière avec sa crosse tenue au-dessus de la barre transversale, même si le puck est ensuite dévié par n'importe quel joueur, gardien de but ou arbitre ou rebondit sur la glace et entre dans le but.
- ii. Le facteur déterminant est l'emplacement où le puck entre en contact avec la crosse par rapport à la barre transversale. Si la partie de la crosse qui effectue le contact avec le puck se situe au même niveau ou en-dessous de la barre transversale, le but sera valable.
- iii. Un but peut être marqué en utilisant le mouvement de type "Lacrosse" (où un joueur conduit le puck sur la palette de sa crosse) tant qu'il n'élève pas sa crosse (et par extension le puck) au-dessus de la hauteur de ses épaules à n'importe quel moment durant le mouvement. Si le puck et la crosse sont au-dessus de la hauteur de ses épaules à n'importe quel moment durant la manœuvre, le jeu sera arrêté. De plus, si le puck et la palette de la crosse sont au-dessus de la barre transversale au moment du tir qui fait entrer le puck dans la cage, le but ne sera pas valable.

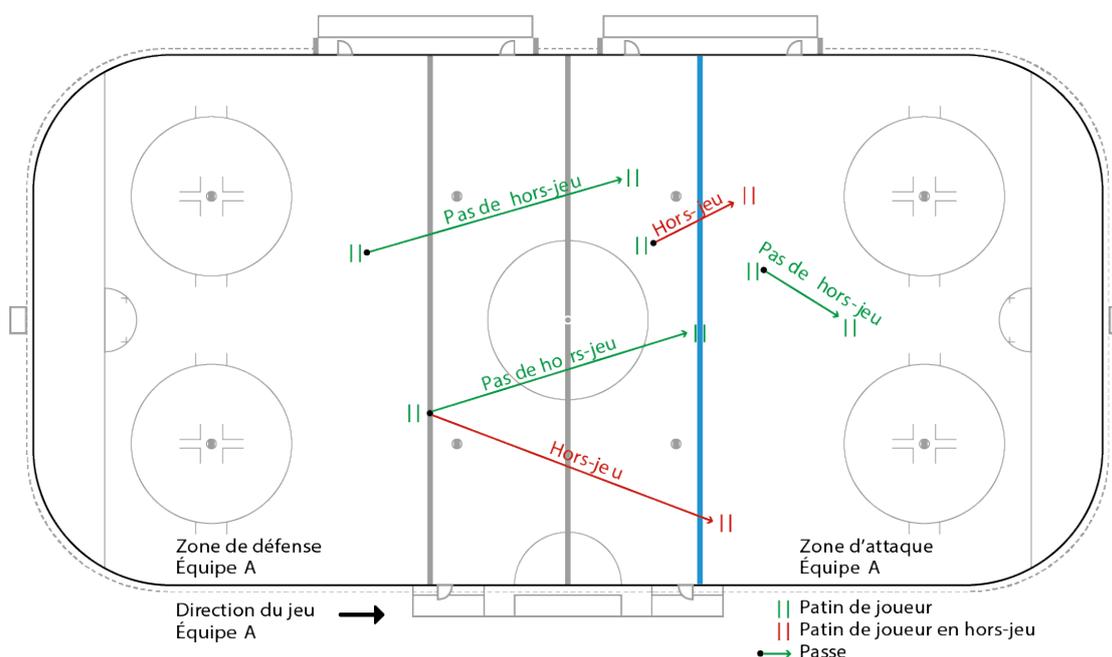
RÈGLE 77 - VERRE DE PROTECTION/ENDOMMAGÉ

- i. Si n'importe quelle section ou partie des verres de protection est endommagée durant le cours du jeu, ce dernier sera arrêté immédiatement et ne pourra reprendre qu'une fois que les réparations auront été effectuées.

RÈGLE 78 - HORS-JEU

- i. La seule ligne de hors-jeu est la ligne bleue d'attaque. Les joueurs de champ de l'équipe à l'attaque ne peuvent pas traverser la ligne avant le puck sans encourir un hors-jeu (Voir la Règle 81-i. pour l'exception).
- ii. La largeur totale de la ligne bleue est considérée comme appartenant à la zone dans laquelle se trouve le puck.
- iii. Si le puck est à l'extérieur de la zone d'attaque, il n'est pas considéré être à l'intérieur de la zone d'attaque tant qu'il n'a pas franchi complètement la ligne bleue.
- iv. Si le puck est dans la zone d'attaque, il n'est pas considéré comme à l'extérieur de cette zone tant qu'il n'a pas complètement franchi la ligne bleue.

- v. Si un joueur de champ de l'équipe à l'attaque est dans la zone d'attaque et que le puck est dans la zone neutre, le puck n'est pas considéré dans la zone d'attaque tant qu'il n'a pas entièrement franchi la ligne bleue.
- vi. Le hors-jeu est déterminé par la position des patins de l'équipe à l'attaque sur la ligne bleue d'attaque en relation avec le puck. Un joueur de champ à l'attaque est hors-jeu lorsque ses deux patins sont complètement au-delà la ligne bleue dans la zone d'attaque avant que le puck n'ait complètement franchi la ligne bleue. Ceci inclut la position tridimensionnelle du puck. Si le puck est en l'air, directement au-dessus du volume de la ligne bleue avant n'importe quel joueur de champ à l'attaque, l'action n'est pas considérée comme hors-jeu.
- vii. Les patins des joueurs de champ sont uniquement interprétés en deux dimensions. Tout patin qui se trouve en l'air est considéré comme n'étant sur aucun côté de la ligne bleue tant qu'il ne touche pas la glace. Pour ne pas être considéré comme hors-jeu, un joueur de champ peut avoir un patin à l'intérieur de la ligne bleue tant que l'autre touche la glace à l'extérieur de la zone d'attaque ou sur la ligne bleue.



RÈGLE 79 - SITUATIONS DE HORS-JEU

- i. Si un joueur de champ à l'attaque tire ou passe le puck qui touche un coéquipier précédant le puck dans la zone d'attaque, le jeu sera arrêté et le hors-jeu sifflé. L'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche d'où la passe ou le tir est parti offrant le moins d'avantage territorial à l'équipe fautive.
- ii. Si un joueur de champ à l'attaque tire le puck depuis l'extérieur de la zone d'attaque et qu'il sort de la surface de jeu en zone d'attaque alors qu'un coéquipier précède le puck dans cette zone, le jeu sera arrêté et le hors-jeu sifflé. L'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche d'où la passe ou le tir est parti offrant le moins d'avantage territorial à l'équipe fautive.
- iii. Si un joueur de l'équipe à la défense est dans sa zone de défense et tire le puck hors de la zone, touchant un arbitre à l'extérieur de la zone de défense et rebondit à l'intérieur alors qu'un joueur de champ à l'attaque s'y trouve toujours, l'action sera considérée comme hors-jeu différé.
- iv. Si un joueur de champ fait une passe depuis l'extérieur de sa zone de défense à un coéquipier dont les deux patins sont dans la zone d'attaque, le hors-jeu sera sifflé et l'engagement suivant sera effectué en zone neutre, sur le point d'engagement le plus proche d'où la passe est partie offrant le moins d'avantage territorial à l'équipe fautive.

- v. Si un joueur de champ fait une passe depuis l'intérieur de sa zone de défense à un coéquipier dans la zone d'attaque, le hors-jeu sera sifflé et l'engagement suivant sera effectué en zone de défense, sur le point d'engagement le plus proche d'où la passe est partie.
- vi. Si un joueur de champ à l'attaque est à l'intérieur de la zone d'attaque mais qu'il réceptionne ou contrôle le puck à l'extérieur de cette zone ou en zigzags derrière cette ligne et le passe au-delà de la ligne bleue d'attaque, l'action de jeu est considérée comme hors-jeu et l'engagement suivant sera effectué dans la zone neutre, au point d'engagement le plus proche d'où se trouvait le puck au moment du coup de sifflet.

SITUATION DE JEU 1 : Si un joueur a un patin en l'air et l'autre patin dans la zone d'attaque au moment où le puck franchit complètement la ligne la ligne bleue, c'est hors-jeu.

SITUATION DE JEU 2 : Si un joueur a ses patins complètement dans la zone d'attaque au moment où le puck le puck franchit complètement la ligne bleue, c'est hors-jeu.

SITUATION DE JEU 3 : Si un joueur dans la zone neutre tire le puck en direction de sa zone d'attaque, mais qu'un coéquipier précède le puck dans la zone d'attaque, ce joueur sera en position de hors-jeu différé.

SITUATION DE JEU 4 : Un joueur avec ses deux patins entièrement dans la zone d'attaque reçoit une passe d'un coéquipier. S'il arrête le puck avec sa crosse avant que celui-ci ne franchisse la ligne et ensuite le ramène dans la zone d'attaque, c'est hors-jeu.

SITUATION DE JEU 5 : A6 a ses deux patins complètement dans la zone d'attaque. A8, dans la zone neutre, tire ou passe le puck, mais ce dernier est dévié par B4 dans la zone neutre. S'il touche la crosse ou le corps de B4 et qu'il franchit la ligne bleue dans la zone d'attaque, A6 est en position de hors-jeu différé.

SITUATION DE JEU 6 : L'équipe à l'attaque a la possession du puck dans sa zone d'attaque. Le puck se situe partiellement sur la ligne bleue et partiellement dans la zone neutre. Si ensuite l'attaquant ramène le puck dans sa zone d'attaque, ce n'est pas hors-jeu.

SITUATION DE JEU 7 : Un joueur à l'attaque a un patin à l'intérieur de la zone d'attaque et un patin dans la zone neutre. Il réceptionne maintenant une passe sur sa crosse dans la zone neutre et ensuite il ramène le patin qui était en zone neutre en zone d'attaque, tout en ayant le puck toujours sous contrôle en zone neutre. S'il ramène le puck dans la zone d'attaque, c'est hors-jeu.

SITUATION DE JEU 8 : Un joueur de l'équipe à la défense tire le puck hors de sa zone de défense et le puck franchit complètement la ligne bleue. Le puck est dévié ensuite par un joueur de n'importe quelle équipe dans la zone neutre et revient dans la zone de défense. Si un joueur de l'équipe à l'attaque se trouve toujours dans la zone d'attaque, il est en situation de hors-jeu.

RÈGLE 80 - ENGAGEMENTS APRÈS HORS-JEU

- i. En cas de hors-jeu, le jeu sera arrêté et l'engagement sera effectué comme suit :
 1. Sur le point d'engagement le plus proche dans la zone neutre, si le puck a été porté au-delà de la ligne bleue par un joueur de champ à l'attaque alors qu'un coéquipier se trouvait à l'intérieur de la ligne bleue avant le puck ;
 2. Au point d'engagement central si la passe ou le tir a été effectué entre la ligne rouge centrale et la ligne bleue d'attaque ;
 3. Sur le point d'engagement dans la zone neutre le plus proche de la zone de défense si le tir ou la passe a été effectué entre la ligne bleue de défense et la ligne rouge centrale ;
 4. Sur un des points d'engagement de la zone de défense de l'équipe fautive si le joueur de champ a effectué un hors-jeu intentionnel ;
 5. Sur un des points d'engagement de la zone de défense de l'équipe fautive si le puck a été tiré ou passé par un joueur de champ à l'attaque depuis sa zone de défense ;

6. Sur le point d'engagement le plus proche d'où le puck a été tiré si le tir ou la passe qui a créé le hors-jeu différé est sorti de la surface de jeu ;
 7. Sur un des points d'engagement de la zone de défense, si l'équipe à la défense va être pénalisée lors du hors-jeu différé.
- ii. Si un juge de lignes fait une erreur sur une situation de hors-jeu et arrête le jeu, l'engagement aura lieu sur le même point d'engagement que si la décision avait été correcte.

RÈGLE 81 - PAS DE HORS-JEU

- i. Si le porteur du puck maintient le contrôle du puck alors que ses patins passent la ligne bleue avant le puck, il n'est pas considéré comme hors-jeu tant que dans un premier temps, il a le contrôle du puck avec ses deux patins en zone neutre et que dans un deuxième temps il garde le contrôle du puck avec sa crosse jusqu'à ce que ce dernier ait totalement passé la ligne bleue.
- ii. Si un joueur de champ reçoit une passe et que sa crosse et un de ses patins sont après la ligne bleue mais que l'autre patin est en zone neutre et touche la glace, il n'est pas considéré comme hors-jeu.
- iii. Si un joueur de champ à la défense se trouvant dans la zone neutre ou dans sa zone d'attaque déplace le puck en arrière dans sa zone de défense (en le contrôlant, le passant ou le frappant) alors que des joueurs de champ de l'équipe adverse sont dans leur zone d'attaque, ils ne sont pas considérés comme hors-jeu.

SITUATION DE JEU 1 : Si un joueur a un patin sur la ligne bleue ou dans la zone neutre et l'autre dans la zone d'attaque au moment où le puck franchit la ligne, il n'est pas hors-jeu.

SITUATION DE JEU 2 : Si un joueur a ses deux patins dans la zone neutre, mais sa crosse dans la zone d'attaque au moment où le puck franchit complètement la ligne bleue, il n'est pas hors-jeu.

SITUATION DE JEU 3 : Si un joueur a un patin dans la zone neutre et un patin sur la ligne bleue au moment où le puck franchit la ligne, il n'est pas hors-jeu.

SITUATION DE JEU 4 : Si un joueur a ses deux patins complètement dans sa zone d'attaque, mais que le puck se trouve toujours sur la ligne bleue, il n'est pas hors-jeu tant que le puck n'a pas franchi complètement la ligne bleue.

SITUATION DE JEU 5 : Si A8 a ses deux patins complètement dans la zone d'attaque quand B5 tire, passe ou conduit le puck depuis la zone neutre en direction de sa propre zone de défense, A8 n'est pas hors-jeu.

SITUATION DE JEU 6 : Un joueur de l'équipe à l'attaque, avec ses deux patins dans la zone d'attaque, reçoit une passe d'un coéquipier depuis la zone neutre. Il réceptionne la passe avec sa crosse dans la zone neutre et positionne un de ses patins sur la ligne bleue. S'il ramène le puck par-dessus la ligne bleue alors que son patin est toujours sur la ligne bleue, il n'est pas hors-jeu.

RÈGLE 82 - HORS-JEU DIFFÉRÉ

- i. Si un joueur de champ à l'attaque précède le puck dans la zone d'attaque mais ne le touche pas, l'arbitre lèvera son bras pour signaler un hors-jeu différé. L'action se poursuivra si l'équipe à la défense gagne la possession du puck et que le joueur de champ à l'attaque ne fait aucun effort pour gagner la possession du puck ou forcer le porteur du puck à la défense à reculer en direction de sa ligne de but mais essaie plutôt de libérer la zone d'attaque jusqu'à ce qu'au moins un patin soit en contact avec la ligne bleue.
- ii. La zone d'attaque doit être totalement libérée par les joueurs de champ à l'attaque ou le puck doit avoir été ressorti à l'extérieur de la ligne bleue de la zone de défense par les joueurs de champ de l'équipe à la défense avant que l'arbitre ne puisse annuler le hors-jeu. A cet instant, l'équipe à l'attaque est libre d'essayer de gagner la possession du puck ou de rentrer à nouveau dans la zone d'attaque.
- iii. Si un arrêt de jeu découle d'un hors-jeu différé, l'engagement suivant sera effectué en zone neutre, sur le point d'engagement le plus proche d'où le puck se trouvait au moment du coup de sifflet.
- iv. Si, durant un hors-jeu différé, l'équipe à la défense ne fait aucun effort pour ressortir le puck de sa zone de défense et que l'équipe à l'attaque ne fait aucun effort pour libérer la zone d'attaque, le jeu sera arrêté et le hors-jeu sifflé. L'engagement suivant sera effectué à l'extérieur de la zone de défense de l'équipe à la défense, sur le point d'engagement le plus proche où le puck se trouvait au moment de l'arrêt de jeu.
- v. Si, durant un hors-jeu différé, l'équipe à la défense met le puck dans son propre but, le but est valable.
- vi. Durant un hors-jeu différé, l'équipe à la défense est autorisée à amener le puck derrière son propre but dans le processus de sortie de zone aussi longtemps qu'elle n'essaye pas de retarder le jeu.
- vii. Si le puck est tiré dans la zone d'attaque, entraînant un hors-jeu différé mais que, par suite de ce tir, le puck entre dans le but de l'équipe à la défense (que ce soit directement ou dévié par le gardien, un joueur, un officiel ou après avoir rebondi sur les verres de protection ou sur les bandes), le but ne sera pas valable car le tir était en situation de hors-jeu. Le fait que l'équipe à l'attaque ait libéré la zone avant que le puck n'entre dans le but n'est pas déterminant.
- viii. Si, durant un hors-jeu différé, un joueur de l'équipe à la défense tire le puck directement hors du jeu, la règle concernant le retardement du jeu doit être appliquée et la pénalité appropriée infligée.
- ix. Si la situation dans la règle 82-viii survient mais que le puck est dévié par la vitre de protection ou par un coéquipier mais ne passe pas la largeur de la ligne bleue, aucune pénalité ne sera infligée mais l'engagement suivant sera effectué en zone neutre à cause du hors-jeu différé.
- x. Si la situation dans la règle 82-viii survient mais que le puck est dévié par la vitre ou par un coéquipier et passe au-delà de la ligne bleue, aucune pénalité ne sera infligée mais l'engagement suivant sera effectué en zone de défense, du côté où le puck a été tiré ou dévié.
- xi. Si, durant un hors-jeu différé, l'équipe à l'attaque tire le puck au-delà de la ligne bleue et qu'il est dévié hors du jeu par un joueur de l'équipe à la défense, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche dans la zone d'où le puck a été tiré offrant le moins d'avantage territorial à l'équipe à l'attaque.
- xii. La règle des pénalités signalées prévaut sur celle des hors-jeux différés. Si l'équipe à l'attaque provoque un arrêt de jeu lors d'un hors-jeu différé alors que l'équipe à la défense va être pénalisée, l'engagement suivant sera maintenu dans la zone de défense de l'équipe pénalisée comme précisé par les règles usuelles concernant les engagements suivant les pénalités.

RÈGLE 83 - HORS-JEU DIFFÉRÉ/DÉGAGEMENT INTERDIT HYBRIDE

- i. Si un joueur de champ qui essaie d'annuler un dégagement interdit passe la ligne bleue d'attaque avant le puck, créant un hors-jeu différé, le dégagement interdit sera sifflé conformément à la règle du dégagement interdit hybride. Si le juge de lignes détermine que le joueur de champ qui est en position de hors-jeu va être le premier sur le puck, un hors-jeu sera sifflé.
- ii. Si un joueur touche le puck dans la règle 83-i avant que le dégagement interdit ne soit sifflé, créant ainsi un hors-jeu, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche d'où le puck a été tiré offrant le moins d'avantage territorial à l'équipe fautive.

RÈGLE 84 - HORS-JEU INTENTIONNELS

- i. Un hors-jeu est jugé intentionnel lorsque l'équipe à l'attaque commet, pendant un hors-jeu différé, une action destinée à provoquer délibérément un arrêt de jeu.
- ii. L'engagement suivant sera effectué dans la zone de défense de l'équipe qui a commis le hors-jeu intentionnel.
- iii. Un hors-jeu différé sera jugé intentionnel si :
 1. Le puck est tiré en direction ou à côté du but par l'équipe à l'attaque durant le hors-jeu différé, obligeant le gardien à faire un arrêt ;
 2. L'équipe à l'attaque touche le puck ou essaie d'en gagner la possession durant le hors-jeu différé soit en jouant le puck, soit en essayant de charger un joueur de champ à la défense qui est en possession du puck ;
 3. L'équipe à l'attaque marque un but dans l'action qui a créé le hors-jeu différé (c'est-à-dire que le tir entre dans le but), auquel cas le but ne sera pas valable ;
 4. L'équipe à l'attaque ne fait aucun effort pour libérer la zone d'attaque pour annuler le hors-jeu différé.
- iv. Si le puck est tiré dans la zone d'attaque, entraînant un hors-jeu différé et que le puck entre dans le but de n'importe quelle manière, le but ne sera pas valable sauf s'il a été marqué par une action délibérée d'un joueur à la défense. L'engagement suivant sera effectué dans la zone de défense de l'équipe qui a commis le hors-jeu intentionnel.
- v. Si, pendant que l'équipe à l'attaque est en train de libérer la zone d'attaque, le puck touche accidentellement un joueur de champ à l'attaque dans cette zone, le hors-jeu sera sifflé mais jugé comme non-intentionnel.

RÈGLE 85 - JOUEUR DE CHAMP BLESSÉ

- i. S'il est évident qu'un joueur de champ a subi une grave blessure, les arbitres arrêteront le jeu immédiatement et demanderont au personnel médical approprié de venir sur la glace.
- ii. Dans tous les autres cas, si un joueur de champ est blessé et ne peut pas continuer à jouer ou se rendre à son banc, l'action de jeu se poursuivra jusqu'à ce que son équipe gagne la possession du puck, sauf si cette dernière se trouve en position de marquer.
- iii. Si un joueur de champ est blessé et qu'au même moment il se voit infliger une pénalité, il est autorisé à retourner à son vestiaire pour se faire soigner. S'il s'est vu infliger une pénalité mineure, majeure ou de match, son équipe doit immédiatement mettre un joueur de champ substitut au banc des pénalités pour purger la totalité de la pénalité.
- iv. Si le joueur de champ pénalisé qui a été blessé est apte à revenir avant l'expiration de sa pénalité, il doit se rendre au banc des pénalités pour terminer de purger lui-même sa pénalité.

- v. Si le jeu est arrêté suite à la blessure d'un joueur de champ, il doit quitter la glace et ne sera pas autorisé à y revenir avant que le jeu n'ait repris.

RÈGLE 86 - ARBITRES BLESSÉS

- i. Si un arbitre subit une blessure durant une action de jeu, le jeu sera arrêté immédiatement (sauf si une équipe est en position de marquer) pour évaluer la gravité de la blessure et porter assistance à l'arbitre blessé. Si le problème peut être traité immédiatement, l'arbitre patinera jusqu'au banc des joueurs de l'équipe locale ou le personnel médical de l'équipe locale lui portera assistance.
- ii. Si un arbitre blessé n'est plus en mesure de continuer, l'arbitre restant (sous le système à quatre officiels) continuera en tant qu'arbitre principal. Dans le système à trois officiels, un des deux juges de lignes sera désigné, soit par le superviseur des arbitres, soit par l'arbitre principal blessé ou soit par les responsables d'équipe pour assurer la fonction d'arbitre principal.
- iii. Si un juge de lignes blessé n'est plus en mesure de continuer, dans le système à quatre ou à trois officiels, il sera remplacé si le ou les arbitre(s) le juge(nt) nécessaire.
- iv. Si le match est joué avec des arbitres remplaçants, l'officiel approprié prendra alors part au match dès qu'il sera habillé et prêt mais, en attendant, le jeu se poursuivra.

SECTION 7 - RÈGLES DE JEU/CHANGEMENTS DE JOUEURS

VUE D'ENSEMBLE - Durant le match, les joueurs peuvent être changés de deux manières : pendant un arrêt de jeu et pendant l'action de jeu. Dans tous les cas, des règles spécifiques définissent comment ces changements peuvent s'effectuer et dans quelles circonstances ils ne peuvent pas.

RÈGLE 87 - DÉFINITION SUR/HORS DE LA GLACE

- i. Un joueur qui a un patin sur la glace et un hors de la glace au banc des joueurs est considéré comme hors de la glace mais s'il joue le puck ou s'engage dans n'importe quelle action contre un adversaire, il est considéré comme étant sur la glace.

RÈGLE 88 - CHANGEMENT DE JOUEURS DURANT LES ACTIONS DE JEU

- i. Les joueurs peuvent changer à n'importe quel moment durant les actions de jeu du moment que le changement de joueurs s'effectue à moins de 1.5 mètre de la bande, sur la largeur de leur banc des joueurs et que les joueurs changeants ne sont pas impliqués dans l'action de jeu de n'importe quelle manière.
- ii. Si un joueur entrant quitte la zone de 1.5 mètre et participe à l'action de jeu avant que le joueur sortant n'ait au moins un de ses patins hors de la glace, l'équipe se verra infliger une pénalité pour surnombre.
- iii. Si, pendant un changement de joueurs durant une action de jeu, le joueur entrant sur la glace ou celui sortant de la glace, joue le puck, entre en contact avec un adversaire ou participe à l'action de jeu (en incluant le gain d'un avantage territorial ou numérique) pendant que les deux joueurs (entrant et sortant) se trouvent dans la zone de 1.5 mètre, une pénalité pour surnombre doit être infligée.
- iv. Si le changement de joueurs a lieu durant l'action de jeu et (1) les joueurs changeants se trouvent à 1.5 mètre de la bande et dans la largeur de leur banc des joueurs et (2) les joueurs changeants ne sont pas impliqués dans l'action de jeu de n'importe quelle manière, aucune pénalité pour surnombre ne doit être infligée.

RÈGLE 89 - ACCÈS ILLÉGAL AU BANC DES JOUEURS ADVERSE

- i. À aucun moment un joueur n'est autorisé à utiliser le banc des joueurs de l'équipe adverse durant le match, excepté accidentellement.

RÈGLE 90 - BANCS DES JOUEURS À L'INTÉRIEUR DE LA LIGNE BLEUE/HORS-JEU

- i. Si, durant un hors-jeu différé, un joueur à l'attaque, dans sa zone d'attaque, sort de la glace à son banc des joueurs qui s'étend dans la zone d'attaque, il sera considéré hors de la glace pour autant que son remplaçant entre sur la glace en zone neutre. Si son remplaçant entre sur la glace dans la zone d'attaque et que le hors-jeu différé est toujours en cours, le remplaçant devra alors libérer la zone d'attaque. Une fois que l'ensemble des joueurs à l'attaque auront libéré la zone d'attaque et que l'arbitre aura annulé le hors-jeu différé, le remplaçant ne sera plus considéré comme hors-jeu.

RÈGLE 91 - CHANGEMENT DE JOUEUR DURANT LES ARRÊTS DE JEU

- i. Le changement d'un ou de plusieurs joueurs constitue un changement de joueurs.
- ii. L'équipe locale bénéficie du "dernier changement". Cela signifie que le coach de l'équipe visiteuse doit envoyer ses joueurs en premier sur la glace, après quoi, le coach de l'équipe locale doit en faire autant comme défini dans la procédure indiquée ci-dessous. Si aucune équipe n'effectue ses changements promptement, l'arbitre ne permettra plus le changement.
- iii. Si l'une des équipes ne se conforme pas ou tarde à se conformer à cette règle délibérément, elle recevra pour la première fois un avertissement par l'arbitre et ensuite une pénalité de banc mineure pour retarder le jeu.
- iv. Une fois qu'elle a effectué son changement de joueurs, une équipe n'est plus autorisée à modifier son alignement sur la glace tant que le jeu n'a pas repris après l'engagement.
- v. Les équipes ne sont pas autorisées à faire de changement après un engagement incorrect.
- vi. Si, après que les changements de joueurs sont effectués et avant l'engagement, une ou les deux équipes encourent des pénalités qui affectent les forces en présence sur la glace, les équipes peuvent à nouveau effectuer des changements.
- vii. Les joueurs présents au banc des joueurs ne peuvent venir sur la glace après un but que pour effectuer des changements, et pas plus de joueurs que ceux qui changent ne peuvent venir sur la glace pour célébrer le but.

RÈGLE 92 - PROCÉDURE DE CHANGEMENT DE JOUEURS

- i. La procédure suivante doit être respectée pour les changements de joueurs :
 1. Immédiatement après l'arrêt de jeu, l'arbitre signale au coach de l'équipe visiteuse qu'il peut effectuer ses changements de joueurs ;
 2. L'équipe visiteuse a cinq secondes pour effectuer ses changements ;
 3. L'arbitre lève son bras pour indiquer à l'équipe visiteuse qu'elle ne peut plus faire de changement ;
 4. Avec son bras levé, l'arbitre signale au coach de l'équipe locale qu'il peut effectuer ses changements ;
 5. Après cinq secondes, l'arbitre baisse son bras pour indiquer à l'équipe locale qu'elle ne peut plus faire de changements ;
 6. Dès que l'arbitre baisse son bras, le juge de lignes en charge de l'engagement donne un coup de sifflet pour indiquer aux deux équipes qu'elles n'ont plus que cinq secondes pour se mettre en place pour l'engagement ;
 7. A la fin des cinq secondes, (plus rapidement si l'ensemble des joueurs de champ qui prennent part à l'engagement est prêt) le juge de lignes engage le puck. Il est de la responsabilité du juge de lignes de s'assurer que tous les joueurs de champ viennent en position correcte pour l'engagement ;
 8. Lorsqu'une équipe essaie de faire un changement de joueurs après le temps qui lui a été alloué, l'arbitre renverra le(s) joueur(s) à son (leur) banc et donnera un avertissement au coach. Toute récidive durant le match entraînera une pénalité de banc mineure pour retarder le jeu.

RÈGLE 93 - CHANGEMENTS DE JOUEURS LORS DE DÉGAGEMENTS INTERDITS

- i. Une équipe qui a fait un dégagement interdit n'est pas autorisée à effectuer de changement de joueurs avant le prochain engagement. Cette règle s'applique aux joueurs qui étaient sur la glace au moment où le puck a quitté la crosse du joueur qui a tiré en dégagement interdit.
- ii. Si une équipe essaie de changer des joueurs après avoir fait un dégagement interdit l'arbitre doit donner un avertissement pour la première tentative de changement et sanctionner d'une pénalité de banc mineure pour retarder le jeu toute récidive.

- iii. Même si une équipe qui vient de faire un dégagement interdit prend son temps-mort à cet arrêt de jeu, elle ne pourra toujours pas changer de joueurs.

- iv. Une équipe est autorisée à faire des changements de joueurs uniquement dans ces cas :
 - 1. Pour remplacer un gardien de but qui a été substitué par un joueur de champ supplémentaire ;
 - 2. Pour remplacer un joueur blessé ;
 - 3. Si n'importe quelle équipe encourt une pénalité affectant les forces en présence sur la glace, l'équipe qui a effectué le dégagement interdit est autorisée à faire un changement de joueurs, mais l'engagement suivant sera effectué dans la zone de défense de l'équipe pénalisée.
 - 4. Pour remplacer un joueur de champ ou un gardien de but qui a une pièce d'équipement cassée (par exemple : casque, visière ou lame de patin endommagé).

- v. Un joueur de champ qui a cassé sa crosse lors d'une action qui a entraîné un dégagement interdit sera autorisé à se rendre à son banc des joueurs uniquement pour prendre une nouvelle crosse.

SECTION 8 - RÈGLES DE JEU/BUTS

VUE D'ENSEMBLE - Des règles spécifiques s'appliquent afin de déterminer comment les buts peuvent être marqués et sous quelles circonstances ils peuvent être invalidés. Dès que le puck entre dans le but de n'importe quelle manière et que l'arbitre siffle, l'horloge sera arrêtée.

RÈGLE 94 - MARQUER UN BUT

- i. Un but est marqué lorsqu'une équipe a tiré ou dirigé le puck dans le but et complètement au-delà de la ligne de but entre les poteaux durant une action de jeu et qu'il est jugé valable par l'arbitre et/ou le juge de but vidéo (pour les exceptions à cette règle, voir la Règle 99-vii).
- ii. Un but est marqué lorsque le puck est mis entre les deux poteaux du but, sous la barre transversale et entièrement au-delà du volume de la ligne de but.
- iii. Un but est marqué lorsque le puck est tiré, frappé avec le patin, dirigé ou mis dans le but de n'importe quelle manière par un joueur à la défense.
- iv. Un but est marqué lorsque le puck est dévié dans le but en frappant accidentellement le casque ou n'importe quelle partie du corps d'un joueur sur le tir de n'importe quel joueur sur la glace.
- v. Si le puck est dirigé de façon intentionnelle par un casque ou n'importe quelle partie du corps d'un joueur de champ à l'attaque, le but ne sera pas valable.
- vi. Le puck doit être en un seul morceau lorsqu'il franchit complètement la ligne de but entre les poteaux.
- vii. N'importe quel puck tiré dans le but lors d'un arrêt de jeu ne sera pas considéré comme un but.
- viii. Un but est considéré comme officiel une fois que l'engagement suivant ce dernier a été effectué au centre de la glace. Toute preuve vidéo obtenue après l'engagement suivant indiquant que le but ne devait pas être validé n'est pas recevable.
- ix. Un seul but peut être accordé à une équipe par arrêt de jeu, durant tout le match. Dans le cas d'un but marqué sans qu'il y ait eu d'arrêt de jeu et qu'ensuite un autre but est marqué par une des équipes, et qu'à ce moment le visionnement vidéo démontre que la première action était un but, le deuxième but est alors annulé, le premier but validé et le temps est remonté sur l'horloge (autant le temps de jeu que, où c'est possible, celui des pénalités) pour indiquer quand le premier but a été marqué.
- x. Si, lors du visionnement dans la situation de la règle 94-viii, le but initial est jugé illégal par le juge de but vidéo, le but suivant sera valable et l'horloge ne sera pas ajustée.
- xi. Toutes les pénalités qui sont encourues durant les deux buts de la règle 94-ix ou après le coup de sifflet suivant le deuxième but seront infligées à l'exception de la première pénalité mineure contre l'équipe qui a encaissé le but (selon les règles relatives à l'annulation des pénalités lorsqu'un but est marqué pendant une pénalité signalée).
- xii. Le mouvement de type « Lacrosse » (où un joueur de champ transporte le puck sur la palette de sa crosse) est autorisé tant que la crosse ne passe pas au-dessus de la hauteur de ses épaules à n'importe quel moment durant le mouvement (voir aussi la Règle 75-ix).
- xiii. Si le gardien de but est dans son territoire de but et que le puck est dévié dans le but par la crosse ou le corps d'un joueur de champ à l'attaque qui a établi sa position dans le territoire de but, le but ne sera pas valable et l'engagement suivant sera effectué à un point d'engagement à l'extérieur de la zone de défense.

- xiv. Si les patins d'un joueur de champ ne se trouvent pas dans le territoire de but dans la règle 94-xii mais que sa crosse y est, tout but marqué avec la crosse sera valable pour autant que la crosse ne gêne pas le déplacement du gardien de but. Si c'est le cas, le but ne sera pas valable et l'engagement suivant sera effectué à un point d'engagement à l'extérieur de la zone de défense.
- xv. Un joueur peut être entièrement dans le territoire de but lorsque le puck entre dans la cage que ce soit par son biais ou celui de n'importe quel autre joueur alors que le gardien de but est en dehors de son territoire de but se son propre fait.
- xvi. Pour qu'un but soit valable, le puck doit traverser complètement la ligne de but avant la fin d'une période. Si l'horloge ne fonctionne plus, le juge de but vidéo peut être consulté. Dans tous les autres cas, la décision des arbitres sera définitive.
- xvii. Si l'officiel du banc des pénalités omet d'ouvrir la porte du banc des pénalités à l'expiration d'une pénalité, retardant ainsi le retour d'un joueur sur la glace, et que, pendant ce temps, l'équipe adverse marque un but, le but sera valable.
- xviii. Si le puck entre dans le but avant le buzzer de fin d'une période et que l'arbitre accorde le but, il n'est pas nécessaire d'effectuer l'engagement au centre de la glace. L'arbitre s'assurera que le marqueur officiel inscrira le but sur la feuille de match officielle à 19'59".
- xix. Lorsque des buts sont inscrits dans la dernière minute d'une période lorsque des dixièmes de secondes sont inscrits sur l'horloge, le temps du but doit être arrondi à la seconde inférieure la plus proche sur la feuille de match officielle.

SITUATION DE JEU 1 : Durant le visionnage vidéo d'un but, si les arbitres sont informés que l'horloge n'était pas en marche lorsque le puck est entré dans le but, le but sera valable tout de même tant qu'il est déterminé que la période n'était pas terminée. Les arbitres, en concertation avec les juges de lignes, le chronométrateur officiel et le juge de but vidéo détermineront la longueur du temps où l'horloge n'était pas en marche et feront les ajustements nécessaires. Si ni les arbitres ni les officiels de table de marque ne peuvent déterminer le temps à ajuster, le jeu reprendra en continuant d'utiliser le temps actuel sur l'horloge.

SITUATION DE JEU 2 : Si un joueur à la défense fait entrer le puck dans son propre but alors qu'un joueur de champ à l'attaque est dans le territoire de but, le but sera valable.

RÈGLE 95 - BUT ET TERRITOIRE DE BUT

- i. Si un joueur de champ de l'équipe à l'attaque est poussé, bousculé ou fauché par un joueur de champ à la défense de façon à se trouver dans le territoire de but lorsque le puck entre dans le but, le but sera valable sauf si le joueur de champ à l'attaque a eu suffisamment de temps pour sortir du territoire de but.
- ii. Si le puck est perdu dans le territoire de but puis mis dans le but par la crosse d'un joueur de champ à l'attaque, le but sera valable.
- iii. Si un joueur de champ à l'attaque est dans le territoire de but au moment où le puck franchit la ligne de but mais que sa position ne gêne d'aucune manière les déplacements du gardien de but pour faire un arrêt ou pour jouer correctement, le but est valable.
- iv. Si le gardien de but est à l'extérieur de son territoire de but et qu'un joueur de champ à l'attaque l'empêche de retourner dans son territoire ou l'empêche de jouer correctement pendant qu'un but est marqué, le but ne sera pas valable et le joueur de champ à l'attaque se verra infliger une pénalité mineure pour obstruction.

- v. Le territoire de but est tridimensionnel et toutes les règles relatives au territoire concernent non seulement la partie de glace bleue mais aussi l'espace au-dessus de la glace bleue jusqu'à la hauteur de la barre transversale.

RÈGLE 96 - BUTS MARQUÉS AVEC LE PATIN

- i. Aucun but ne sera accordé si un joueur de champ à l'attaque dirige le puck dans le but avec son patin de n'importe quelle manière.
- ii. Si un joueur de champ à l'attaque donne un coup de patin au puck et qu'il est ensuite tiré dans le but soit par ce même joueur de champ ou un coéquipier après que le gardien a fait un arrêt, le but sera valable.
- iii. Si un joueur de champ à l'attaque donne un coup de patin au puck et qu'il est dévié directement par le gardien de but ou son équipement, ou par n'importe quel joueur, de n'importe quelle équipe, dans le but, le but ne sera pas valable.
- iv. Si un joueur de champ à l'attaque tourne son patin de telle manière qu'il a l'intention de diriger le puck au but et que le puck entre dans le but suite à cette redirection, le but ne sera pas valable.
- v. Si un joueur de champ à l'attaque essaie par un coup de patin de diriger le puck vers sa crosse, mais ne gagne pas la possession du puck avec sa crosse avant que le puck n'entre dans le but, le but ne sera pas valable.
- vi. Si un joueur de champ à l'attaque se bouscule avec un adversaire et que durant ce temps il dirige le puck dans le but avec son patin alors qu'il essaie de garder l'équilibre, le but ne sera pas valable. Le fait de diriger le puck est le seul critère, non le fait de batailler/se bousculer avec un adversaire.
- vii. Si un joueur de champ à l'attaque a le puck sur sa crosse et donne un coup de patin contre sa crosse pour propulser le puck dans le but, le but ne sera pas valable.

RÈGLE 97 - BUT REFUSÉ/ACTION DE JEU

Voir aussi les Règles 184-186 pour les règles concernant le gardien de but et les violations du territoire de but.

- i. Aucun but ne sera accordé si un joueur de champ à l'attaque donne un coup de patin, jette, batte ou dirige d'une autre façon le puck dans le but avec n'importe quelle partie de son corps ou par n'importe quel autre moyen qu'avec sa crosse même si le puck est ensuite dévié par un joueur ou un arbitre après le contact initial.
- ii. Aucun but ne sera accordé si un joueur de champ à l'attaque dirige, dévie ou batte le puck dans le but de n'importe quelle manière avec sa crosse tenue au-dessus de la hauteur de la barre transversale même si le puck est ensuite dévié par un joueur, le gardien de but ou un arbitre, ou rebondit sur la glace puis entre dans le but. Le facteur déterminant est l'endroit où a lieu le contact du puck avec la crosse par rapport à la barre transversale. Si la partie de la crosse qui entre en contact avec le puck se trouve au même niveau ou au-dessous de la barre transversale, le but sera valable.
- iii. Aucun but ne sera accordé si le puck est directement dévié dans le but par un arbitre, même si le puck est ensuite dévié par n'importe quel joueur de champ ou gardien de but. Si le puck touche un arbitre puis est ensuite mis dans le but de n'importe quelle manière légale, le but sera valable.
- iv. Aucun but ne sera accordé s'il se trouve sous un joueur à la défense qui est poussé avec le puck, dans le but.

- v. Aucun but ne sera accordé si un joueur de champ est entré illégalement depuis son banc des joueurs et que son équipe marque un but alors qu'il se trouve sur la glace.
- vi. Si un joueur de champ quitte le banc des pénalités avant l'expiration de sa pénalité, de sa propre erreur ou de celle de l'officiel du banc des pénalités et que son équipe marque un but, qu'il soit sur la glace ou qu'il ait été remplacé, le but ne sera pas valable et le joueur de champ devra retourner au banc des pénalités pour purger le temps restant de sa pénalité. Si d'autres pénalités sont infligées durant ce temps, elles devront aussi être purgées.
- vii. Un arbitre a le droit de consulter les juges de lignes pour les incidents qui ont précédé la réalisation d'un but. Si le juge de lignes a été témoin d'une faute entraînant une pénalité majeure, de méconduite pour le match, de match ou une pénalité pour comportement antisportif commise par un joueur à l'attaque et qui n'a pas été vue par l'arbitre juste avant le but, le juge de lignes peut rapporter l'incident et l'arbitre peut décider d'annuler le but et d'infliger les pénalités.
- viii. Aucun but ne sera accordé si le puck a franchi complètement la ligne de but après que la période est terminée.
- ix. Aucun but ne sera accordé si l'arbitre a donné un coup de sifflet pour arrêter le jeu avant que le puck ne passe la ligne de but. Cette situation n'est pas sujette à être visionnée par le juge de but vidéo.

SITUATION DE JEU 1 : A7 batte le puck avec sa main. Si le puck est dévié par le gardien de but adverse sur A8 qui tire le puck dans le but, le but ne sera pas valable.

SITUATION DE JEU 2 : A6 batte le puck avec sa main. Si le puck est dévié par le gardien de but adverse sur B2 qui dévie le puck sur A9 qui tire le puck dans le but, le but ne sera pas valable.

SITUATION DE JEU 3 : A7 batte le puck avec sa main. Si le puck frappe ensuite le manche de la crosse de A6 et entre directement dans le but de l'équipe adverse, le but ne sera pas valable.

SITUATION DE JEU 4 : Si le puck entre en contact avec la crosse d'un joueur à l'attaque à un endroit se situant au-dessus de la hauteur de la barre transversale puis touche le corps de n'importe quel autre joueur de champ ou gardien de but sur la glace et entre dans le but, le but ne sera pas valable.

SITUATION DE JEU 5 : Si un joueur à la défense dirige le puck dans son propre but alors qu'un joueur à l'attaque se trouve dans le territoire de but et initie un contact avec le gardien de but, le but ne sera pas valable et le joueur à l'attaque pourrait être pénalisé.

SITUATION DE JEU 6 : Si un joueur à la défense dirige le puck dans son propre but alors qu'un joueur à l'attaque initie un contact avec le gardien de but, le but ne sera pas valable et le joueur à l'attaque sera pénalisé.

SITUATION DE JEU 7 : Si un joueur à la défense dirige le puck dans son propre but alors qu'un joueur à l'attaque se trouve dans le territoire de but et n'affecte d'aucune manière la faculté du gardien de but de jouer sa position, le but sera valable.

RÈGLE 98 - MARQUER UN BUT/BUT DÉPLACÉ

- i. Si un joueur à la défense déplace son propre but et que l'équipe adverse marque un but, le but sera valable pour autant que :
 1. L'adversaire a commencé son mouvement de tir avant que le but ne soit déplacé ;
 2. L'arbitre détermine que le puck serait rentré dans le but si ce dernier avait été dans sa position normale.
- ii. Le but est considéré comme déplacé si :
 1. N'importe quel ancrage de but n'est pas dans son trou respectif ;
 2. Un ou les deux ancrages sont sortis.
- iii. Si l'un ou les deux poteaux du but ne reposent pas à plat sur la glace mais sont en contact avec l'ancrage et que cet ancrage est dans son trou, le but sera valable.
- iv. Pour tous les autres buts qui n'utilisent pas d'ancrages, les poteaux du but doivent être à plat sur la glace et sur la ligne de but au moment où le puck entre dans le but pour qu'un but soit valable.
- v. Si un joueur à la défense soulève l'arrière de la cage mais que le puck entre dans le but et franchit la totalité de la ligne de but, le but sera valable tant que les règles concernant les ancrages des poteaux du but sont respectées.
- vi. Si la position du but est altérée de n'importe quelle façon durant l'action de jeu, le jeu sera arrêté si le but ne retourne pas dans sa position normale, si le but revient dans sa position normale, l'action de jeu continuera.
- vii. Aucun but ne sera valable si le but est déplacé avant que le puck ne traverse la totalité de la ligne de but sauf selon la Règle 98-i.
- viii. Un but sera accordé si un gardien de but a été retiré de la glace pour un joueur de champ supplémentaire et qu'un coéquipier déplace le cadre du but de sa position normale lorsqu'un joueur de champ à l'attaque est en situation d'échappée.

RÈGLE 99 - UTILISATION DU JUGE DE BUT VIDÉO POUR DÉTERMINER DES BUTS

- i. La consultation du juge de but vidéo est faite à la demande de l'arbitre du match ou à la demande du juge de but vidéo lui-même. Il est principalement consulté pour déterminer la légitimité d'un but.
- ii. Si un but est marqué ou semble avoir été marqué, l'arbitre prendra sa décision immédiatement (but valable ou but non-valable) et, si nécessaire, consultera le juge de but vidéo. Il appartiendra au juge de but vidéo de confirmer la décision de l'arbitre, ou, en cas de preuve évidente, de l'infirmier.
- iii. Dans le cas où le visionnement vidéo n'est pas concluant, la décision initiale de l'arbitre sera maintenue.
- iv. Si le juge de but vidéo demande à consulter l'arbitre concernant un but potentiel qui n'a pas été validé par les arbitres, l'opinion du juge de but vidéo sera alors décisive.
- v. Si, ni les arbitres, ni le juge de but vidéo ne visionnent un but possible à l'arrêt de jeu suivant, tout visionnement ultérieur ne sera plus possible une fois l'engagement effectué.
- vi. S'il n'y a aucune indication de l'arbitre ou du juge de but vidéo pour revoir une situation douteuse immédiatement après la fin d'une période, aucun visionnement ne pourra être effectué une fois que les joueurs auront quitté la glace.
- vii. Les situations suivantes sont les seules qui peuvent faire l'objet d'un visionnement par le juge de but vidéo (voir la Règle 45-iii pour les autres utilisations) :

1. Puck traversant la totalité de la ligne de but ;
2. Puck entrant dans le but préalablement à un déplacement du but ;
3. Puck entrant dans le but avant ou après la fin d'une période ;
4. Puck dirigé dans le but par n'importe quelle partie du corps d'un joueur de champ à l'attaque ;
5. Puck dévié dans le but par un arbitre ;
6. Puck frappé avec une crosse haute au-dessus de la barre transversale par un joueur de champ à l'attaque avant que le puck n'entre dans le but ;
7. Puck entrant dans le but après une obstruction d'un joueur de champ à l'attaque sur le gardien de but.

viii. Pour les règles se rapportant au coach's challenge, se référer au règlement Sportif de l'IIHF.

- ix. Le juge de but vidéo ne peut pas être consulté pour déterminer :
1. Si oui ou non le puck est entré dans le but avant ou après un coup de sifflet ;
 2. Si le but a été déplacé durant un tir de pénalité ou un tir au but décisif ;
 3. Si un deuxième tir a été tenté suite à un rebond durant un tir de pénalité ou un tir au but décisif.

SECTION 9 - PÉNALITÉS DE JEU/DURÉE ET SITUATIONS

VUE D'ENSEMBLE - Les pénalités de jeu sont infligées à la discrétion des arbitres.

Pour toutes les infractions concernant les gardiens de but, voir la section 12 - règles spécifiques aux gardiens de but.

RÈGLE 100 - QUAND LES PÉNALITÉS PEUVENT ÊTRE INFLIGÉES

- i. Les pénalités peuvent être infligées à n'importe quel moment durant le déroulement d'un match. Cela se rapporte au temps réglementaire, à la prolongation, aux tirs au but décisifs, aux arrêts de jeu et au départ des équipes de la glace pour les vestiaires.
- ii. Un arbitre doit être témoin de toute infraction pour qu'une pénalité soit infligée et inscrite sur la feuille de match. Ceci incluant les événements avant, pendant et après le déroulement d'un match.
- iii. "Avant" le match comprend les minutes avant l'engagement du début de la rencontre lorsque les arbitres et les joueurs sont sur la glace mais que le jeu n'a pas encore commencé.
- iv. Toutes les infractions aux règles commises durant l'échauffement d'avant-match ou dans les couloirs ne peuvent pas être sanctionnées en infligeant des pénalités durant le match car les arbitres ne participent pas à ces événements. Par contre, ces infractions peuvent être relevées par l'arbitre remplaçant et traitées, le cas échéant, par les autorités compétentes.
- v. Aucun joueur ou officiel d'équipe n'est autorisé à entrer dans le vestiaire des arbitres durant le déroulement ou immédiatement après un match. Toute violation de cette règle sera rapportée aux autorités compétentes.

RÈGLE 101 - IMPLICATIONS DES PÉNALITÉS

- i. Dans le système à deux arbitres, un joueur ne peut pas être pénalisé par les deux arbitres pour la même infraction mais, le même joueur, peut être pénalisé par les deux arbitres pour deux infractions différentes.
- ii. Une fois pénalisé, un joueur de champ doit se rendre directement au banc des pénalités ou à son vestiaire sauf si un arbitre lui a donné d'autres directives. Tout refus entraînera une pénalité de banc mineure additionnelle.
- iii. Si une équipe est sanctionnée de plus d'une pénalité de même durée affectant les forces en présence sur la glace, le capitaine doit informer l'arbitre de l'ordre dans lequel ces pénalités doivent être purgées dans le cas où un joueur de champ pénalisé pourrait quitter le banc des pénalités avant les autres.
- iv. Un joueur de champ doit retourner à son vestiaire s'il se voit infliger une pénalité de méconduite dans la troisième période qui l'empêcherait de participer à la prolongation et aux tirs au but décisifs.
- v. Si une équipe qui va être pénalisée est en possession du puck, le jeu sera arrêté immédiatement. Si l'équipe adverse est en possession du puck, l'action de jeu se poursuivra jusqu'à ce que l'équipe qui va être pénalisée gagne le contrôle du puck.

RÈGLE 102 - AFFICHAGE DES PÉNALITÉS

- i. Les pénalités sont prévues d'expirer au temps exact de la pénalité sur l'horloge additionné du temps de la pénalité. Par exemple, si une pénalité mineure est infligée à 4:58, elle expire à 2:58 ; si une pénalité majeure est infligée à 13:05, elle expire à 8:05 que le joueur de champ monte sur la glace à cette seconde ou non. Concernant les pénalités coïncidentes et les pénalités de méconduite, le joueur de champ ne sera autorisé à retourner sur la glace qu'au premier coup de sifflet après que sa pénalité a expiré.
- ii. Seules les pénalités qui sont affichées sur l'horloge permettent à une équipe d'avoir des joueurs de champ supplémentaires durant cette période. Les pénalités qui ne sont pas affichées sur l'horloge incluent les pénalités coïncidentes mineures ou majeures, celles de méconduite, de méconduite pour le match et les pénalités de match coïncidentes.
- iii. Les pénalités qui doivent être affichées sur l'horloge incluent les pénalités mineures, doubles pénalités mineures, les pénalités majeures et les pénalités de match.
- iv. Les pénalités avec un temps de début différé ne seront affichées sur l'horloge qu'une fois que leur temps commencera à s'écouler.
- v. Lors de pénalités de méconduite, le joueur de champ ne sera autorisé à retourner sur la glace qu'au premier coup de sifflet après que sa pénalité est terminée.
- vi. Si plus d'une pénalité est infligée à une équipe, les joueurs de champ ne seront autorisés à retourner sur la glace qu'une fois que leur propre pénalité sera terminée. Un joueur de champ qui retourne sur la glace après que la pénalité d'un coéquipier est terminée - et non la sienne - s'expose à des pénalités supplémentaires.

RÈGLE 103 - JOUER EN INFÉRIORITÉ NUMÉRIQUE

- i. Une équipe est en infériorité numérique si elle possède moins de joueurs sur la glace que son adversaire lors d'une action de jeu suite à une ou plusieurs pénalités.
- ii. Si son adversaire marque un but alors qu'une équipe est en infériorité numérique, le joueur de champ pénalisé peut retourner sur la glace immédiatement s'il purgeait une pénalité mineure ou de banc mineure à l'origine de l'infériorité de son équipe.

Règles 104 -110 - DURÉES DES PÉNALITÉS

Résumé (pour un joueur)

- **Pénalité mineure/de banc mineure** = 2 minutes sur l'horloge (2' sur la feuille).
- **Pénalité majeure** = 5 minutes sur l'horloge + pénalité de méconduite pour le match automatique pas affichée sur l'horloge (25').
- **Pénalité mineure et majeure** = 5 minutes sur l'horloge, puis 2 minutes sur l'horloge + pénalité de méconduite pour le match automatique pas affichée sur l'horloge (27').
- **Pénalité de méconduite** = 10 minutes, pas affichée sur l'horloge (10').
- **Pénalité mineure et de méconduite** = 2 minutes sur l'horloge + 10 minutes pas affichée sur l'horloge (12').
- **Pénalité mineure et méconduite pour le match** = 2 minutes sur l'horloge + expulsion du match pas affichée sur l'horloge (22').
- **Pénalité de méconduite pour le match** = expulsion du match pas affichée sur l'horloge (20').
- **Pénalité de match** = 5 minutes sur l'horloge + expulsion du match pas affichée sur l'horloge (25') + suspension d'un match automatique.

RÈGLE 104 - DURÉE DES PÉNALITÉS/MINEURE-BANC MINEURE

- i. Une pénalité mineure représente deux minutes de temps de jeu et doit être purgée dans sa totalité par le joueur de champ pénalisé. Aucune substitution de ce joueur de champ n'est autorisée dans les forces en présence sur la glace. Si l'adversaire marque durant cette supériorité numérique, la première pénalité mineure est considérée comme terminée et le joueur de champ peut quitter le banc des pénalités.
- ii. Si une équipe marque un but sur un tir de pénalité durant un jeu de puissance, le joueur de champ pénalisé ne sera pas autorisé à retourner sur la glace.

RÈGLE 105 - DURÉE DES PÉNALITÉS/MAJEURE

- i. Une pénalité majeure représente cinq minutes de temps de jeu et s'accompagne d'une pénalité de méconduite pour le match automatique. Aucune substitution de ce joueur n'est autorisée dans les forces en présence sur la glace pendant les cinq minutes. Le joueur pénalisé doit aller au vestiaire et un coéquipier désigné par le coach, par l'intermédiaire du capitaine, doit purger la totalité de la pénalité, peu importe le nombre de buts marqués par l'adversaire. Une fois les cinq minutes écoulées, l'équipe peut remplacer le joueur de champ pour la partie de la méconduite pour le match. Un examen de la pénalité sera automatiquement effectué par les autorités compétentes après le match.

RÈGLE 106 - DURÉE DES PÉNALITÉS/MINEURE ET MAJEURE

- i. Lorsqu'un joueur de champ est pénalisé d'une pénalité mineure et d'une pénalité majeure (et d'une pénalité de méconduite pour le match automatique) au même temps, la pénalité majeure sera purgée en premier, après quoi la pénalité mineure commencera. Le joueur pénalisé doit aller au vestiaire et un joueur de champ désigné par le coach, par l'intermédiaire du capitaine, doit aller purger les pénalités.
- ii. Lorsqu'une pénalité mineure et une pénalité majeure sont infligées au même temps à deux joueurs de la même équipe qui joue déjà en infériorité numérique, la pénalité mineure sera la première à être purgée et la pénalité majeure ne commencera qu'une fois que la première pénalité sera terminée. Le joueur pénalisé par la pénalité majeure doit aller au vestiaire et un joueur de champ désigné par le coach, par l'intermédiaire du capitaine, doit aller purger la pénalité.

RÈGLE 107 - DURÉE DES PÉNALITÉS/MÉCONDUITE

- i. Une pénalité de méconduite représente dix minutes de temps de jeu mais une substitution immédiate est autorisée dans les forces en présence sur la glace. Le joueur de champ doit purger sa pénalité de méconduite dans sa totalité sauf s'il est blessé, auquel cas un coéquipier désigné par le coach, par l'intermédiaire du capitaine, doit le remplacer au banc des pénalités. Le joueur de champ ne sera pas autorisé à quitter le banc des pénalités avant le premier coup de sifflet suivant les dix minutes de temps de jeu.
- ii. Si un joueur reçoit une seconde pénalité de méconduite durant un match, elle se transformera en une pénalité de méconduite pour le match automatique et le joueur devra aller au vestiaire mais il pourra être remplacé immédiatement sur la glace et aucun coéquipier ne devra purger sa pénalité.
- iii. Si un gardien de but reçoit une pénalité de méconduite, elle devra être purgée par un joueur de champ qui se trouvait sur la glace, au moment du coup de sifflet de l'arrêt de jeu. Celui-ci sera désigné par le coach, par l'intermédiaire du capitaine.

RÈGLE 108 - DURÉE DES PÉNALITÉS/MINEURE ET MÉCONDUITE

- i. Lorsqu'un joueur de champ reçoit une pénalité mineure et une pénalité de méconduite au même temps, l'équipe pénalisée doit envoyer immédiatement un joueur de champ supplémentaire au banc des pénalités pour purger la pénalité mineure. Aucune substitution de ce joueur de champ n'est autorisée dans les forces en présence sur la glace. A l'expiration de la pénalité mineure, le joueur de champ supplémentaire pourra quitter le banc des pénalités mais le joueur de champ qui a commis les infractions devra rester au banc des pénalités pour purger la pénalité de méconduite. Même si un coéquipier purge la pénalité mineure, la pénalité de méconduite ne commencera pas avant l'expiration des pénalités de durée inférieure.

RÈGLE 109 - DURÉE DES PÉNALITÉS/MÉCONDUITE POUR LE MATCH

- i. Une pénalité de méconduite pour le match représente le renvoi du joueur ou de l'officiel d'équipe au vestiaire mais une substitution immédiate est autorisée.
- ii. Un joueur qui reçoit deux pénalités de méconduite pour le match dans le même match ou dans différents matches d'un tournoi ou d'un événement sera automatiquement suspendu pour un match suivant.

RÈGLE 110 - DURÉE DES PÉNALITÉS/PÉNALITÉ DE MATCH

- i. Une pénalité de match représente l'expulsion immédiate du joueur ou de l'officiel d'équipe du match et une pénalité de cinq minutes devra être purgée par un coéquipier désigné par le coach, par l'intermédiaire du capitaine. Aucune substitution de ce joueur de champ n'est autorisée dans les forces en présence sur la glace avant la fin des cinq minutes.
- ii. Une pénalité de match entraîne une suspension automatique (et minimum) d'un match.

RÈGLE 111 - SITUATIONS DES PÉNALITÉS

Voir aussi ANNEXE 1 – Pénalités à l'horloge – Situations spécifiques

- i. Seules les pénalités qui sont affichées sur l'horloge affectent les forces en présence sur la glace (excepté les pénalités qui ont un temps de commencement différé).
- ii. Pour qu'un joueur de champ pénalisé puisse retourner au jeu suite à un but marqué par un adversaire, son équipe doit se trouver en infériorité, suite à une pénalité mineure ou de banc mineure, au moment du but (pénalités différées exceptées). Dans le cas où plus d'un joueur de champ est pénalisé, la première pénalité mineure ou de banc mineure sera terminée (sauf s'il s'agit d'une pénalité mineure ou de banc mineure coïncidente avec un joueur de champ adverse, auquel cas, la prochaine pénalité mineure ou de banc mineure sera terminée).
- iii. Lorsqu'une pénalité mineure ou de banc mineure est signalée contre une équipe qui se trouve déjà en infériorité suite à une pénalité majeure ou une pénalité de match, et que l'équipe adverse marque un but avant que le jeu ne soit arrêté pour infliger la nouvelle pénalité, la pénalité signalée sera alors annulée suite au but.
- iv. Si une pénalité signalée, qui aura comme conséquence une pénalité mineure, une pénalité de banc mineure, une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique ou une pénalité de match, est sur le point d'être sifflée contre un joueur de champ mais que l'équipe adverse marque un but durant la pénalité signalée, la pénalité mineure sera annulée mais la pénalité majeure et la pénalité de méconduite pour le match automatique ou la pénalité de match resteront infligées. Le joueur de champ doit aller au vestiaire et un coéquipier désigné par le coach, par l'intermédiaire du capitaine, purgera la pénalité majeure ou de match.

- v. Si une équipe reçoit deux pénalités ou plus de même durée lors du même arrêt de jeu, le capitaine de cette équipe doit aviser l'arbitre, avant que l'action de jeu ne reprenne, quel joueur de champ sera le premier à quitter le banc des pénalités (que ce soit après un but marqué en jeu de puissance par l'équipe adverse ou à l'expiration des pénalités). L'arbitre en informera le marqueur officiel.

SITUATION DE JEU 1 : L'équipe A est sanctionnée d'une pénalité de banc mineure pour surnombre. Au même arrêt de jeu, l'équipe A demande la mesure de la crosse d'un joueur de l'équipe B. Si la crosse se révèle conforme et qu'il en résulte une deuxième pénalité de banc mineure pour l'équipe A, un joueur de champ de l'équipe A purgera les deux pénalités de banc mineure (2 + 2 minutes).

SITUATION DE JEU 2 : A5 est sanctionné d'une pénalité signalée pour accrocher. Si l'équipe A est sanctionnée d'une pénalité de banc mineure additionnelle au même arrêt de jeu, A5 ne purgera que sa pénalité mineure et l'équipe A désignera un autre joueur de champ pour purger la pénalité de banc mineure.

SITUATION DE JEU 3 : Une pénalité qui entrainera un tir de pénalité est signalée contre une équipe qui évolue déjà en infériorité numérique en raison d'une pénalité mineure ou de banc mineure. Si l'équipe non-fautive marque un but avant que l'arbitre puisse arrêter le jeu pour accorder le tir de pénalité, la pénalité signalée (qui aurait entraîné un tir de pénalité) sera infligée en tant que pénalité mineure (double mineure, majeure ou de match) et la première pénalité mineure déjà en train d'être purgée sera terminée.

SITUATION DE JEU 4 : L'équipe A est en infériorité numérique en raison d'une pénalité mineure et l'arbitre signale une pénalité majeure contre cette même équipe. Si l'équipe B marque un but avant que le jeu soit arrêté, la première pénalité mineure en train d'être purgée sera terminée, mais l'arbitre infligera tout de même la pénalité majeure et la pénalité de méconduite pour le match automatique.

SITUATION DE JEU 5 : Si un joueur est sanctionné d'une pénalité majeure et d'une pénalité de méconduite pour le match automatique puis, pour un autre incident soit avant, soit après le coup de sifflet, d'une pénalité de match, l'équipe doit mettre un joueur de champ sur le banc des pénalités et jouera en infériorité numérique pour la totalité des 10 minutes.

SITUATION DE JEU 6 : Si un officiel d'équipe est sanctionné d'une pénalité de match, le reste du staff de l'équipe doit désigner, par l'intermédiaire du capitaine, un joueur de champ pour purger les 5 minutes de pénalité au banc des pénalités.

RÈGLE 112 - PÉNALTÉS COÏNCIDENTES (SIMULTANÉES)

Voir aussi l'ANNEXE 1 – Pénalités sur le tableau d'affichage – Situations spécifiques

- i. Lorsqu'un même nombre de pénalités mineures, majeures ou de match de même durée sont infligées aux deux équipes lors du même arrêt de jeu, les pénalités sont considérées comme coïncidentes.
- ii. Lorsque des pénalités sont infligées aux deux équipes lors du même arrêt de jeu, l'arbitre annulera autant de pénalités de durée égale (mineure, banc mineure, double mineure, majeure et méconduite pour le match automatique, match) de chaque équipe que possible dans le but d'éviter de mettre des substituts au banc des pénalités et d'avoir le plus de joueurs de champ possible sur la glace.
- iii. Cependant, si les équipes jouent à 5 contre 5 et qu'une seule pénalité mineure ou de banc mineure est infligée contre chaque équipe, les équipes joueront à 4 contre 4. Les deux joueurs devront aller aux bancs des pénalités sans substitution possible et ils pourront revenir après l'expiration de leurs pénalités.
- iv. Si un ou les deux joueurs pénalisés dans la règle 112-iii sont pénalisés d'une pénalité de méconduite en plus de la pénalité mineure, les équipes joueront à 4 contre 4 et un joueur de champ supplémentaire devra aller au banc des pénalités pour purger la pénalité mineure car le joueur pénalisé purgera la totalité

des 12 minutes. Le joueur purgeant la pénalité mineure pourra retourner sur la glace à l'expiration de cette pénalité.

- v. Lorsque des pénalités sont infligées selon la règle 112-i et qu'une équipe se trouve déjà en infériorité numérique, une substitution immédiate sera autorisée pour un même nombre de pénalités coïncidentes de même durée contre chaque équipe et n'aura aucune incidence sur d'éventuelles pénalités différées (voir la Règle 113).
- vi. Si les forces en présence des deux équipes ne sont pas de 5 contre 5, il n'y a aucune réduction supplémentaire des forces en présence sur la glace pour les pénalités de même nombre et de même durée qui s'annulent ensemble.
- vii. Si de multiples pénalités sont infligées aux deux équipes, un même nombre de pénalités mineures, majeure (et méconduite pour le match automatique) et de match seront annulées, conformément à la règle sur les pénalités coïncidentes. Toute différence dans les pénalités sera affichée sur l'horloge et les joueurs de champ purgeront leurs pénalités en conséquence. Ils ne seront pas autorisés à retourner avant le premier arrêt de jeu suivant l'expiration de leurs pénalités.
- viii. Les joueurs qui reçoivent des pénalités majeures (et des pénalités de méconduite pour le match automatiques) ou de match qui se trouvent être des pénalités coïncidentes doivent aller au vestiaire mais aucun coéquipier n'est nécessaire au banc des pénalités sauf si une des pénalités est affichée sur l'horloge.
- ix. En cas d'implication des gardiens, voir les Règles 207-ii et 207-iv.
- x. Dans l'application des pénalités coïncidentes, les pénalités mineures et de banc mineure sont considérées comme identiques.

RÈGLE 113 – TEMPS DE DEBUT DES PÉNALITÉS DIFFÉRÉES

Voir aussi ANNEXE 1 – Pénalités à l'horloge – Situations spécifiques

- i. Aucune équipe ne peut avoir moins de trois joueurs de champ sur la glace à n'importe quel moment durant une action de jeu.
- ii. Les joueurs doivent toujours retourner sur la glace dans l'ordre de l'expiration de leur propre pénalité.
- iii. Si un troisième joueur d'une équipe, ou les suivants, sont pénalisés durant le temps réglementaire, qu'ils doivent aller au banc des pénalités et que deux coéquipiers sont déjà en train de purger des pénalités, le temps de pénalité du troisième joueur ou des suivants ne commencera qu'à l'expiration du temps de la première pénalité en court. Le troisième joueur de champ ou les suivants, doivent se rendre au banc des pénalités dès que leurs pénalités ont été infligées mais ils peuvent être substitués sur la glace jusqu'à ce que leurs pénalités commencent.
- iv. Une fois que la première pénalité de trois joueurs ou plus est terminée, le joueur de champ ne peut pas retourner sur la glace avant le premier arrêt de jeu suivant l'expiration de sa pénalité.

RÈGLE 114 - PÉNALTÉS SIGNALÉES

- i. Pour la plupart des pénalités, un joueur de l'équipe fautive doit avoir le puck sous contrôle pour que l'action de jeu puisse être arrêtée et les pénalités infligées.
- ii. Toucher le puck ou un ricochet entre la crosse et le puck ne constitue pas un contrôle sauf si un but pour l'équipe pénalisée est la conséquence de ce contact.
- iii. Si l'équipe fautive n'a pas le contrôle du puck, l'arbitre lèvera son bras afin de signaler son intention d'infliger une pénalité mais n'arrêtera pas l'action avant que :
 1. L'équipe fautive n'ait gagné le contrôle du puck ;
 2. Le puck soit gelé ;
 3. Le puck soit sorti de l'aire de jeu ;
 4. L'équipe qui a le contrôle du puck commette aussi une faute ;
 5. L'équipe non fautive fasse un dégagement interdit ;
 6. Tout autre raison spécifiée par les présentes règles.
- iv. Si l'équipe fautive n'a pas le contrôle du puck mais que l'équipe en passe d'obtenir un avantage numérique refuse intentionnellement de jouer le puck pour laisser défilier le temps d'une pénalité qui lui a été précédemment infligée, l'arbitre arrêtera le jeu.
- v. Si l'équipe qui a le contrôle du puck durant une pénalité signalée marque un but dans son propre but, le but sera accordé à son adversaire et la pénalité sera tout de même infligée.
- vi. Une équipe qui va être pénalisée durant une situation de pénalité signalée ne peut pas marquer de but par ses propres moyens.
- vii. Si plus d'une pénalité mineure ou de banc mineure doit être appelée et, après que l'arbitre a levé son bras, un but est marqué par l'équipe ayant le contrôle du puck, le but sera valable et l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe pénalisée quelle pénalité doit être annulée.
- viii. Si l'équipe qui va être pénalisée joue déjà en infériorité et que son adversaire marque un but durant la situation de pénalité signalée, la plus ancienne pénalité en train d'être purgée sera automatiquement terminée et toutes les nouvelles pénalités qui ont été signalées seront infligées.
- ix. Si une pénalité signalée contre une équipe est une pénalité mineure ou de banc mineure, que cette équipe se trouve déjà en infériorité numérique suite à une pénalité majeure ou de match et que l'équipe adverse marque, la pénalité signalée sera annulée mais la pénalité majeure ou de match restera affichée sur l'horloge.
- x. Si une équipe se voit signaler une pénalité et marque un but au même instant, trop rapidement pour que l'arbitre ait eu le temps de siffler avant que le puck n'entre dans le but, il peut toujours annuler le but et infliger la pénalité après avoir arrêté de jeu.
- xi. Si, durant une pénalité signalée, l'équipe en possession du puck marque un but dans le but de l'équipe adverse, la pénalité mineure sera annulée. Si une double pénalité mineure devait être infligée, une pénalité mineure est supprimée et l'autre infligée. Si une pénalité majeure, de méconduite ou de match devaient être infligées, elles le seront même si un but est marqué.
- xii. Si, durant une pénalité signalée, deux pénalités mineures ou plus doivent être infligées à plus d'un joueur et qu'un but est marqué, l'arbitre demandera au capitaine quelle pénalité annuler. Les autres pénalités seront tout de même infligées. L'ordre des pénalités infligées ne sera pas pris en considération.
- xiii. Si un joueur de champ à l'attaque est en situation d'échappée et qu'une faute est commise contre lui d'un degré tel que cela mérite une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match

automatique, les pénalités seront infligées à l'adversaire peu importe si le tir de pénalité est réussi ou non.

SITUATION DE JEU 1 : Une pénalité est signalée contre l'équipe A et un joueur de l'équipe B tire le puck au but. Si le gardien arrête le tir, prend contrôle du puck, et dirige délibérément le puck à un coéquipier, l'arbitre arrêtera le jeu.

SITUATION DE JEU 2 : Une pénalité est signalée contre un joueur de l'équipe A, et l'équipe B a sorti son gardien de but en faveur d'un joueur supplémentaire. Tout en patinant devant son but avec le puck, un joueur de l'équipe B voit sa crosse frappée par celle d'un joueur de l'équipe A. Si le puck entre dans le but vide, le but ne sera pas valable.

SITUATION DE JEU 3 : Une pénalité est signalée contre un joueur de l'équipe A, et l'équipe B a sorti son gardien de but en faveur d'un joueur supplémentaire. Un joueur de l'équipe B a la possession du puck, et tout en essayant de passer le puck à un coéquipier, il tire le puck qui est dévié par un joueur de l'équipe A et entre dans le but vide de B. Le but ne sera pas valable et la pénalité sera infligée.

SITUATION DE JEU 4 : Une pénalité est signalée contre un joueur de l'équipe A, et l'équipe B a sorti son gardien de but en faveur d'un joueur supplémentaire. Un joueur de l'équipe B tire le puck, qui frappe un joueur de champ de l'équipe A. Si le puck repart en direction du but ouvert de B et entre dans celui-ci, le but ne sera pas valable et la pénalité signalée sera infligée.

SITUATION DE JEU 5 : Une pénalité est signalée contre A6 et un tir de pénalité sera accordé à l'équipe B suite à cette infraction. Avant que le jeu ne soit arrêté, A6 commet une autre faute méritant une pénalité mineure. Si l'équipe B marque avant que le jeu ne soit arrêté, le tir de pénalité sera annulé mais l'arbitre infligera une pénalité mineure à A6. Si l'équipe B ne marque pas avant que le jeu ne soit arrêté, l'arbitre accordera un tir de pénalité à l'équipe B et infligera une pénalité mineure à A6. A6 devra purger sa pénalité peu importe le résultat du tir de pénalité.

SITUATION DE JEU 6 : Une pénalité est signalée contre l'équipe A. L'équipe B, en possession du puck, retire son gardien de but en faveur d'un joueur de champ supplémentaire. Le joueur de champ de l'équipe B, en possession du puck dans sa zone de défense, essaie de faire une passe à un coéquipier, mais le puck part en direction du but vide de son équipe. Son coéquipier plonge pour tenter d'empêcher le puck d'entrer dans le but vide mais il manque le puck. Si son élan l'emmène dans le cadre du but, causant un déplacement de la cage complètement hors de ses ancrages, un but sera accordé et la pénalité infligée à l'équipe A.

SITUATION DE JEU 7 : Une pénalité est signalée contre l'équipe A. L'équipe B, en possession du puck, retire son gardien de but en faveur d'un joueur de champ supplémentaire. Le joueur de champ de l'équipe B, en possession du puck dans sa zone de défense, essaie de faire une passe à un coéquipier, mais le puck part en direction du but vide de son équipe. Son coéquipier plonge et réussit à empêcher le puck d'entrer dans le but vide. Son élan l'emmène dans le cadre du but, causant un déplacement du but complètement hors de ses ancrages. Si l'arbitre estime que le joueur de champ a accidentellement déplacé la cage après avoir empêché le puck d'entrer dans le but, aucune pénalité ne sera infligée à l'équipe B. Si, toutefois, l'arbitre détermine que le joueur de champ a sciemment déplacé la cage pour empêcher le but, l'arbitre accordera un but à l'équipe A et infligera la pénalité à l'équipe A.

RÈGLE 115 - PENALITÉS PENDANT LA PROLONGATION

Voir également Le Règlement Sportif de l'IIHF

- i. Quelle que soit la durée de la prolongation ou les règles concernant le nombre de joueurs sur la glace, les pénalités infligées à compter de la fin du temps réglementaire ou infligées avant le début de la prolongation seront maintenues.

SECTION 10 - DESCRIPTION DES PÉNALITÉS DE JEU

VUE D'ENSEMBLE - Il s'agit de définitions, explications et interprétations sur les fautes durant le match (qui comprend les 60 minutes de temps réglementaire, la prolongation, les tirs au but décisifs et le temps suivant immédiatement la fin du match, lorsque les joueurs quittent la glace et retournent à leurs vestiaires respectifs). Dans le cas où un joueur blesse un adversaire, le comité disciplinaire a le droit de suspendre un joueur plus sévèrement que n'importe quelle pénalité infligée par les arbitres.

RÈGLE 116 - INCORRECTIONS ENVERS LES ARBITRES

Voir aussi la Règle 168 – Attitude Antisportive

DÉFINITION : Toute tentative par un joueur ou un officiel d'équipe d'usurper le pouvoir d'un arbitre, de le discréditer ou dénigrer ou de remettre en cause son intégrité ou ses capacités ou encore de se confronter physiquement avec un arbitre.

- i. Pénalité mineure
 1. Un joueur qui frappe les verres de protection ou les bandes avec sa crosse ou tout autre objet en protestation contre une décision d'un arbitre ;
 2. Un joueur qui fait usage d'un langage obscène, grossier ou abusif envers un arbitre.
- ii. Pénalité de banc mineure
 1. Un joueur ou un officiel d'équipe non identifié qui fait usage d'un langage obscène, blasphématoire ou abusif ou qui utilise le nom de n'importe lequel des officiels avec des remarques véhémentes ;
 2. Un joueur pénalisé qui ne se rend pas directement au banc des pénalités ou au vestiaire comme demandé par un arbitre ;
 3. Un officiel d'équipe qui frappe les bandes avec une crosse ou tout autre objet en protestation contre une décision d'un arbitre ;
 4. Un officiel d'équipe qui utilise la technologie vidéo pour contester une décision d'un arbitre.
- iii. Pénalité de méconduite
 1. Un joueur qui remet en cause ou utilise la technologie vidéo pour contester une décision d'un arbitre ;
 2. Un joueur qui tire le puck intentionnellement hors de la portée d'un arbitre qui s'apprête à le récupérer ;
 3. Un joueur qui pénètre dans le cercle des arbitres ou qu'il y reste alors que les arbitres se consultent entre eux ou s'entretiennent avec des officiels hors de la glace ;
 4. Un capitaine ou un assistant, sur ou hors de la glace, qui se plaint d'un arbitre de la façon dont ce dernier dirige le match, interprète les règles, ou conduit l'action de jeu ;
 5. Un joueur qui frappe les verres de protection ou les bandes avec sa crosse ou tout autre objet en protestation contre une décision d'un arbitre pour laquelle il a déjà reçu une pénalité mineure ;
 6. Un joueur pénalisé qui ne se rend pas directement et immédiatement au banc des pénalités à la suite d'une bagarre ou d'une confrontation entre joueurs.
- iv. Pénalité de méconduite pour le match
 1. Un joueur ou officiel d'équipe qui fait usage d'un langage ou de geste obscène, grossier ou abusif à l'encontre d'un arbitre pour lequel il a déjà reçu une pénalité mineure ou de banc mineure. Lorsque cette attitude intervient après la fin du match, sur ou hors de la glace, la pénalité de méconduite pour le match peut être infligée sans avoir nécessairement infligé au préalable, une pénalité mineure ou de banc mineure.
 2. Un joueur ou officiel d'équipe qui crée un contact avec un arbitre de manière irrespectueuse ou qui applique une force physique contre un arbitre ;

3. Un joueur ou officiel d'équipe qui jette n'importe quel objet ou éclabousse un arbitre avec une bouteille d'eau ;
 4. Un joueur qui persiste dans une action pour laquelle il a déjà reçu une pénalité de méconduite.
- v. Pénalité de match
1. Un joueur ou un officiel d'équipe qui applique une force intentionnellement et de manière inconsidérée de n'importe quelle manière ou cause une blessure à un arbitre ;
 2. Un joueur qui balance sa crosse en direction d'un arbitre (le touchant ou non) ou tire le puck sur un arbitre ;
 3. Un joueur ou officiel d'équipe qui menace, fait des insultes racistes ou ethniques, crache, éclabousse de sang ou fait des remarques sexuelles à l'encontre d'un arbitre ;
 4. Un joueur ou officiel d'équipe qui effectue n'importe quel geste ou action obscène à l'encontre d'un arbitre, sur la glace ou n'importe où dans la patinoire immédiatement avant, pendant ou immédiatement après le match.

RÈGLE 117 - BANC MINEURE

DÉFINITION : Conduite préjudiciable pour le jeu ou violation des règles depuis le banc des joueurs d'un joueur ou d'un officiel d'équipe identifiable ou non.

- i. Une infraction émanant du banc des joueurs est sanctionnable d'une pénalité de banc mineure.
- ii. Toute infraction sur la glace méritant une pénalité de méconduite pour le match est sanctionnée indifféremment si elle provient d'un joueur ou d'un officiel d'équipe identifiable depuis le banc des joueurs.
- iii. Une pénalité de banc mineure peut être purgée par n'importe quel joueur de champ qui se trouvait sur la glace au moment du coup de sifflet pour arrêter le jeu ou si les présentes règles prévoient d'autres dispositions.
- iv. Si le coach d'une équipe pénalisée refuse de désigner un joueur de champ pour purger une pénalité de banc mineure ou une pénalité contre le gardien de but, l'arbitre pourra désigner le joueur de champ de son choix.
- v. Dans les compétitions IIHF désignées, un coach peut demander un challenge sur un but marqué à la suite d'un possible hors-jeu. Si la décision prise sur la glace est confirmée, le coach de l'équipe ayant demandé le challenge sera pénalisé d'une pénalité de banc mineure.

RÈGLE 118 – MORDRE

DÉFINITION : Un joueur qui mord n'importe quelle partie du corps d'un adversaire.

- i. Un joueur qui mord un adversaire se verra infliger une pénalité de match.

RÈGLE 119 - PROJECTION CONTRE LA BANDE

DÉFINITION : Un joueur qui effectue une mise en échec, une charge avec le corps, les coudes ou qui le fait trébucher de telle manière qu'il est projeté violemment contre la bande.

- i. Une infraction pour une projection contre la bande est sanctionnable par une pénalité mineure et une pénalité de méconduite.
- ii. Un joueur qui met de manière inconsidérée en danger un adversaire résultant d'une projection contre la bande, sera sanctionné soit par une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique, soit par une pénalité de match.

- iii. Un joueur à la défense qui coince un adversaire en possession du puck le long des bande ("faire rouler") alors qu'il essaie de forcer le passage y est autorisé aussi longtemps qu'aucune autre infraction (retenir, obstruction) n'intervient dans le processus.

RÈGLE 120 - JOUER AVEC UNE CROSSE CASSÉE – REMPLACEMENT

Voir aussi Règle 165 - Jeter une crosse ou un objet

DÉFINITION : Une crosse qui n'est pas complètement intacte, a une palette ou un manche cassé, ou n'est plus entière sera considérée comme cassée et donc illégale.

- i. Un joueur doit immédiatement laisser tomber une crosse cassée. S'il participe à une action de jeu avec une crosse cassée, il se verra infliger une pénalité mineure.
- ii. Un joueur de champ qui utilise une crosse de gardien de but durant une action de jeu se verra infliger une pénalité mineure.
- iii. Un joueur dont la crosse est cassée, n'est pas autorisé à recevoir une crosse jetée sur la glace depuis le banc des joueurs ou par un spectateur. Il peut recevoir une crosse depuis son banc des joueurs par un échange de la main à la main. Un coéquipier qui lui jette, lance, glisse ou tire une crosse se verra infliger une pénalité mineure. Un coéquipier non identifié qui lui jette, lance, glisse ou tire une crosse résultera en une pénalité de banc mineure. Le joueur recevant la crosse ne sera pas pénalisé.
- iv. Un joueur dont la crosse est cassée peut recevoir une crosse de la part d'un coéquipier sur la glace. Cet échange, cependant, doit être fait de la main à la main. Un coéquipier qui lui jette, lance, glisse ou tire une crosse recevra une pénalité mineure. Le joueur recevant la crosse ne sera pas pénalisé.
- v. À aucun moment un joueur de champ n'est autorisé à attraper la crosse d'un adversaire : (1) d'un adversaire sur la glace qui la tient ou qui l'a laissé tomber sur la glace ; (2) d'un adversaire assis sur son banc des joueurs ; (3) du support de crosses du banc adverse. Toute violation de cette règle entraînera une pénalité mineure.
- vi. Un joueur de champ qui participe à une action de jeu pendant qu'il apporte une crosse de remplacement pour un joueur ou un gardien de but se verra infliger une pénalité mineure.
- vii. Si un joueur reçoit une crosse pendant le jeu d'un coéquipier se trouvant au banc des pénalités, le joueur qui reçoit la crosse se verra infliger une pénalité mineure.
- viii. Un joueur de champ qui n'a pas de crosse de joueur de champ dans ses mains peut encore participer au jeu.

SITUATION DE JEU 1 : Si un joueur de l'équipe A ramasse une crosse destinée à un joueur de l'équipe B lancée depuis le banc de l'équipe B, une pénalité mineure sera infligée à la fois au joueur de l'équipe A et au joueur de l'équipe B. Si le joueur de l'équipe B n'est pas identifiable, l'équipe B recevra une pénalité de banc mineure.

SITUATION DE JEU 2 : Un joueur de champ transporte une crosse de gardien de but à un gardien qui a perdu ou cassé sa crosse et le joueur de champ décide de prendre part au jeu. S'il lâche la crosse du gardien pour participer au jeu, aucune pénalité ne sera infligée. Mais, s'il joue le puck ou prend part au jeu avec la crosse du gardien dans sa main, il lui sera infligé une pénalité.

SITUATION DE JEU 3 : A5 participe au jeu sans crosse. Si A8 lui donne sa crosse et que A9 donne sa crosse à A8 alors que le jeu continue, il n'y a aucune violation des règles. Les joueurs peuvent se passer les crosses entre eux autant de fois qu'ils le veulent tant que cela se fait de la main à la main.

SITUATION DE JEU 4 : Durant le cours du jeu, un joueur casse ou perd l'embout de protection de sa crosse en bois, composite ou en métal. S'il continue de jouer avec sa crosse, il lui sera infligé une pénalité mineure.

RÈGLE 121 - HARPONNER AVEC LE BOUT DU MANCHE

DÉFINITION : Un joueur qui glisse la main supérieure sur sa crosse en bas de l'extrémité pour créer une protubérance dangereuse qu'il dirige contre le corps d'un adversaire.

- i. Une tentative d'harponnage avec le bout du manche est sanctionnable d'une double pénalité mineure et d'une pénalité de méconduite.
- ii. Un joueur qui harponne un adversaire se verra infliger une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique ou une pénalité de match.
- iii. Un joueur qui de manière inconsidérée, met en danger un adversaire en harponnant sera sanctionné par une pénalité de match.

RÈGLE 122 - CHARGE INCORRECTE

DÉFINITION : Un joueur qui, patinant en direction d'un adversaire, charge avec une force inutile, qui se précipite ou saute sur un adversaire. Cette règle est substituée pour toute action similaire en direction de la tête et du cou à l'exception de celles liées à la bagarre.

- i. Un joueur qui charge avec une force inutile, qui se précipite ou saute sur un adversaire se verra infliger une pénalité mineure.
- ii. Un joueur qui initie un contact physique avec un adversaire après le coup de sifflet mais qui avait suffisamment de temps pour éviter un tel contact se verra infliger une pénalité mineure pour charge incorrecte.
- iii. Un gardien de but n'est pas une cible simplement parce qu'il se trouve en dehors de son territoire de but. Une pénalité mineure pour obstruction ou charge incorrecte est justifiée lorsqu'un adversaire initie un contact inutile avec le gardien de but.
- iv.** Un joueur qui met de manière inconsidérée en danger un adversaire par une charge incorrecte se verra infliger soit une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique soit une pénalité de match.

RÈGLE 123 - CHARGE PAR DERRIÈRE

DÉFINITION : Un joueur qui effectue une charge contre un joueur vulnérable qui n'est pas conscient de l'imminence de l'impact ou qui ne peut pas se protéger ou se défendre contre une telle charge. Le point de contact est l'arrière du corps du joueur.

- i. Un joueur qui charge un adversaire par derrière contre la bande, l'armature du but, ou au milieu de la glace, de n'importe quelle manière (crosse haute, charge avec la crosse... mais pas obstruction), se verra infliger une pénalité mineure et une pénalité de méconduite.
- ii. Un joueur qui met de manière inconsidérée en danger un adversaire avec une charge par derrière se verra infliger soit une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique soit une pénalité de match.

- iii. Si le joueur de champ qui se fait charger tourne son dos à un adversaire et se met lui-même dans une position vulnérable immédiatement avant la charge pour créer une situation de charge par derrière, aucune pénalité pour charge par derrière ne peut être infligée (bien que d'autres pénalités puissent toujours être données).

RÈGLE 124 - CHARGE CONTRE LA TÊTE OU CONTRE LE COU

DÉFINITION : Il n'existe pas de charge à la tête correcte. Un joueur qui dirige un coup de n'importe quelle sorte, avec n'importe quelle partie de son corps ou de son équipement, contre la tête ou le cou d'un joueur adverse ou dirige ou projette la tête du joueur adverse contre les verres de protection ou la bande. Cette règle prévaut sur toutes les actions semblables en relation avec la tête ou le cou, excepté celles liées aux bagarres.

- i. Un joueur qui effectue une charge contre la tête ou le cou d'un adversaire se verra infliger une pénalité mineure et une pénalité de méconduite.
- ii. Un joueur qui effectue une charge contre la tête ou le cou d'un adversaire peut aussi recevoir soit une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique soit une pénalité de match.
- iii. Une pénalité pour charge contre la tête ou le cou sera infligée si un des points suivants est présent lorsqu'un joueur charge un adversaire :
 - 1. Le joueur dirige, avec n'importe quelle partie de son corps ou de son équipement, un coup contre la tête ou le cou d'un adversaire ;
 - 2. Le joueur dirige ou projette, en utilisant n'importe quelle partie supérieure de son corps, la tête de l'adversaire contre les verres de protection ou les bandes ;
 - 3. Le joueur prolonge et dirige n'importe quelle partie supérieure de son corps pour faire contact avec la tête ou le cou d'un adversaire ;
 - 4. Le joueur étend son corps vers le haut ou l'extérieur afin d'atteindre son adversaire ou utilise n'importe quelle partie du haut de son corps pour faire contact contre la tête ou le cou d'un adversaire ;
 - 5. Le joueur saute (ses patins quittent la glace) pour donner un coup contre la tête ou le cou d'un adversaire.
- iv. Si un joueur de champ patine avec sa tête en haut, qu'il est en possession du puck, et qu'il s'attend à une charge, un adversaire n'a pas le droit de le frapper à la tête ou au cou.
- v. Si le premier impact d'un coup est initialement dans la zone du corps et ensuite glisse jusqu'à la zone de la tête ou le cou, une pénalité pour charge contre la tête ou le cou ne sera pas infligée.
- vi. Un joueur de champ qui effectue une charge contre un adversaire qui patine en possession du puck avec la tête en bas dans sa direction, et ne fait pas de mouvement vers le haut ou ne monte pas son corps contre l'adversaire, ne sera pas pénalisé pour une charge contre la tête ou le cou.
- vii. Si un joueur de champ maintient sa position dans le cours normal de l'action de jeu pendant qu'un adversaire lui arrive contre, le contact qui s'ensuit ne sera pas considéré comme une charge contre la tête ou le cou à moins que les conditions des règles 124-iii ou 124-iv soient violées.

RÈGLE 125 - COUPAGE

DÉFINITION : Un joueur qui se baisse avec l'intention de délivrer une charge dans la région des genoux d'un adversaire.

- i. Un joueur qui effectue une charge à la manière d'un coupage ou qui se baisse pour réaliser une charge dans la zone des genoux d'un adversaire se verra infliger une pénalité mineure.
- ii. Un joueur qui s'accroupit près des bandes pour éviter d'être chargé et qui, par conséquent, fait chuter un adversaire par-dessus lui, se verra infliger une pénalité mineure.
- iii. Un joueur qui met de manière inconsidérée en danger un adversaire par une action de coupage, se verra infliger soit une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique soit une pénalité de match.

RÈGLE 126 - FERMER LA MAIN SUR LE PUCK

DÉFINITION : Bien qu'un joueur de champ puisse frapper le puck avec son gant ou l'attraper et le placer immédiatement sur la glace, il n'est pas autorisé à prendre le puck (c'est-à-dire, le garder dans son gant), le tenir plus longtemps qu'il ne faut pour le mettre sur la glace, ou patiner avec dans son gant.

- i. Un joueur de champ qui attrape le puck et le tient sans bouger ou patine avec le puck dans son gant pour éviter un adversaire ou gagner clairement la possession du puck, se verra infliger une pénalité mineure pour avoir fermé sa main sur le puck.
- ii. Un joueur de champ qui ramasse le puck sur la glace avec son gant ou sa main en dehors de son territoire de but pendant une action de jeu se verra infliger une pénalité mineure.
- iii. Un joueur de champ qui couvre le puck avec son gant sur la glace en dehors de son territoire du but se verra infliger une pénalité mineure.
- iv. Si un joueur de champ ramasse le puck sur la glace avec son gant, dissimule, ou couvre le puck avec son gant sur la glace à l'intérieur de la zone tridimensionnelle de son propre territoire de but alors que son gardien est sur la glace, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe adverse.
- v. Si un joueur de champ ramasse le puck sur la glace avec sa main, dissimule, ou couvre le puck avec son gant sur la glace à l'intérieur de la zone tridimensionnelle de son propre territoire de but alors que son gardien a été retiré de la glace, ayant été remplacé par un joueur de champ, un but sera accordé à l'équipe adverse.

RÈGLE 127 - CHARGE AVEC LA CROSSE

DÉFINITION : Un joueur qui effectue une charge contre le corps d'un adversaire avec les deux mains sur la crosse et aucune partie de la crosse sur la glace.

- i. Un joueur qui charge avec la crosse un adversaire se verra infliger une pénalité mineure.
- ii. Un joueur qui met de manière inconsidérée en danger un adversaire par une charge avec la crosse, se verra infliger soit une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique soit une pénalité de match.

RÈGLE 128 - ÉQUIPEMENT DANGEREUX

DÉFINITION : Les rembourrages et l'équipement de protection fabriqués avec n'importe quel matériau de nature à provoquer des blessures sont considérés comme dangereux et leur utilisation est strictement interdite.

- i. Un arbitre peut interdire l'utilisation de n'importe quel équipement de joueur s'il estime qu'il peut causer des blessures.
- ii. L'équipe d'un joueur qui participe à une action de jeu avec un équipement illégal sera d'abord avertie par l'arbitre. Le non-respect de cet avertissement d'ajuster, remplacer ou de sécuriser n'importe quel équipement selon les instructions de l'arbitre, signifiera que n'importe quel joueur de cette équipe qui transgresse encore les règles pour équipement dangereux se verra infliger une pénalité de méconduite.
- iii. Si un arbitre juge que la crosse d'un joueur de champ est dangereuse, elle doit être retirée du match sans qu'aucune pénalité ne soit infligée. Si le joueur de champ utilise la crosse plus tard, il se verra infliger une pénalité de méconduite.
- iv. L'arbitre peut demander qu'un joueur retire n'importe quel accessoire personnel considéré comme dangereux. Si ces accessoires personnels sont difficiles à retirer, le joueur devra les attacher avec du ruban adhésif ou les mettre à l'abri sous son maillot d'une telle façon qu'ils ne soient plus dangereux. Le joueur devra quitter la glace durant ce processus et un avertissement sera donné à son équipe. Le non-respect de cet avertissement selon les instructions de l'arbitre, signifiera que n'importe quel joueur de cette équipe qui transgresse encore les règles sur les accessoires personnels se verra infliger une pénalité de méconduite.
- v. Un joueur de champ ou un gardien de but qui perd sa crosse durant le jeu ne peut pas récupérer cette crosse rendue par un coéquipier qui lancerait celle-ci de n'importe quelle manière. Il peut la recevoir de la part d'un coéquipier, mais l'échange doit se faire de la main à la main. Un joueur qui jette, lance, glisse ou tire une crosse à un coéquipier se verra infliger une pénalité mineure.

RÈGLES 129-137 - RETARDER LE JEU

DÉFINITION : Une action intentionnelle ou accidentelle qui ralentit le jeu, force un arrêt de jeu, ou empêche le début de l'action de jeu.

RÈGLE 129 - RETARDER LE JEU/AJUSTEMENT DE L'ÉQUIPEMENT

- i. Un joueur qui arrête une action de jeu ou retarde le début d'une action de jeu pour réparer ou ajuster son équipement se verra infliger une pénalité mineure.
- ii. Un joueur doit porter tout son équipement de protection sous son uniforme à l'exception des gants, du casque et des jambières de gardien. En cas de manquement à cette prescription, après un avertissement, une pénalité mineure sera infligée.
- iii. Un joueur qui, après un avertissement, ne se conforme pas aux dispositions de la règle 40-vi se verra infligé une pénalité mineure.

RÈGLE 130 - RETARDER LE JEU/DEPLACER LE BUT

- i. Un joueur qui déplace délibérément le but de sa position normale se verra infliger une pénalité mineure.
- ii. Si un joueur déplace délibérément son propre but pendant les deux dernières minutes du temps réglementaire, ou à n'importe quel moment de la prolongation, l'arbitre accordera un tir de pénalité à l'équipe adverse.
- iii. Si un joueur déplace délibérément son propre but de sa position normale alors qu'un joueur de champ à l'attaque est en situation d'échappée, l'arbitre accordera un tir de pénalité à l'équipe adverse.
- iv. Si, alors que le gardien de but a été enlevé de la glace, un coéquipier déplace son propre but de sa position normale alors qu'un joueur de champ à l'attaque est en situation d'échappée, l'arbitre accordera un but automatique à l'équipe non fautive.
- v. Si le but est déplacé pendant une action de jeu à cause d'une action de l'équipe à l'attaque, et que l'équipe à la défense gagne la possession du puck avec une chance claire d'avancer, aucun coup de sifflet n'aura lieu jusqu'à ce que la possession du puck change encore d'équipe. Si l'équipe à la défense continue l'action et marque un but, le but sera valable.
- vi. Si, dans la règle 130-v, la possession du puck change d'équipe dans la zone de défense de l'équipe à la défense, l'engagement suivant sera effectué sur l'un des points d'engagement en zone neutre le plus proche de la ligne bleue de l'équipe à la défense.
- vii. Si, dans la règle 130-v, la possession du puck change en zone neutre ou d'attaque de l'équipe à la défense, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche de l'arrêt du jeu.

RÈGLE 131 - RETARDER LE JEU/TOMBER SUR LE PUCK

Voir aussi la Règle 175 (ATTRIBUTION D'UN TIR DE PÉNALITÉ) & la Règle 179 (BUTS AUTOMATIQUES)

- i. Un joueur de champ qui tombe, tient, ou ramène le puck contre son corps ou son équipement pour créer un arrêt de jeu se verra infliger une pénalité mineure. Cependant, si le puck vient se loger dans les patins ou l'équipement d'un joueur de champ pendant qu'il bloque un tir ou une passe, l'action de jeu sera arrêtée mais aucune pénalité ne sera infligée.
- ii. Un joueur de champ qui utilise ses mains pour cacher le puck dans sa paume ou son équipement pour forcer un coup de sifflet se verra infliger une pénalité mineure.

RÈGLE 132 - RETARDER LE JEU/GELER LE PUCK INUTILEMENT

- i. Un joueur de champ qui tient ou gèle le puck avec sa crosse, ses patins ou son corps le long de la bande ou au milieu de la glace sans être attaqué par un adversaire se verra infliger une pénalité mineure.

RÈGLE 133 - RETARDER LE JEU/CÉLÉBRATION D'UN BUT

- i. Des joueurs peuvent venir sur la glace après un but uniquement pour faire un changement, et pas plus de joueurs que ceux qui changent ne peuvent venir sur la glace pour célébrer un but. Si une équipe transgresse cette règle, l'arbitre donnera un avertissement aux deux équipes et la prochaine violation engendrera une pénalité de banc mineure.

RÈGLE 134 - RETARDER LE JEU/RETARD DANS L'ALIGNEMENT

- i. Un coach qui n'envoie pas le nombre requis de joueurs pour commencer une période, prolongation comprise, se verra infliger une pénalité de banc mineure.
- ii. "Le nombre requis" signifie le nombre total de joueurs permis à participer au jeu selon les règles (5 joueurs de champ plus un gardien de but, si l'équipe joue au complet ; et 4 ou 3 joueurs de champ plus un gardien de but, si l'équipe joue en infériorité numérique).

RÈGLE 135 - RETARDER LE JEU/TIRER OU JETER LE PUCK EN DEHORS DE LA SURFACE DE JEU

- i. Un joueur qui, depuis sa zone de défense, tire, jette, ou batte le puck directement en dehors de la surface de jeu, à n'importe quel endroit de la patinoire (sauf où il n'y a pas de verre de protection) pendant une action de jeu, sans aucune déviation, se verra infliger une pénalité mineure. Le facteur déterminant est la position du puck au moment où il est joué.
- ii. Aucune pénalité ne sera infligée si un joueur tire le puck directement au-dessus de la bande sur le banc des joueurs mais pas au dessus des verres de protection derrière le banc des joueurs.
- iii. Aucune pénalité ne sera prononcée si un joueur tire le puck directement par-dessus la bande depuis n'importe quelle zone s'il n'existe pas de verre de protection au-dessus des bandes.
- iv. Un joueur qui, pendant le jeu ou après l'arrêt de jeu, tire délibérément le puck en dehors du jeu depuis n'importe où sur la glace se verra infliger une pénalité mineure.
- v. Un joueur qui dégage le puck depuis sa zone de défense et touche le panneau d'affichage ou tout autre objet structurel au-dessus de la surface de glace provoquant un arrêt de jeu, ne sera pas pénalisé.

SITUATION DE JEU 1 : Si le puck est dégage et est touché ou dévié en dehors de la surface de jeu de manière involontaire par un joueur ou gardien, aucune pénalité ne doit être prononcée.

SITUATION DE JEU 2 : Si un joueur tire le puck contre la bande et que la porte est ouverte, aucune pénalité ne doit être prononcée.

SITUATION DE JEU 3 : Si le puck est tiré depuis la zone de défense au-dessus du verre de protection à l'extrémité opposée de la glace, une pénalité mineure pour retarder le jeu sera prononcée. (Cette action annule le dégagement interdit).

SITUATION DE JEU 4 : Une pénalité mineure est signalée par l'arbitre contre A3. Si A6, qui est dans sa zone de défense, prend le contrôle du puck au coup de sifflet et tire directement au-dessus des verres de protection, aucune pénalité ne sera imposée à A6. Toutefois, si l'arbitre pense que A6 a tiré délibérément le puck au-dessus des verres de protection, de colère ou pour contester la décision de l'appel de la pénalité, une pénalité peut être prononcée contre A6.

RÈGLE 136 - RETARDER LE JEU/CHANGEMENT DE JOUEURS APRES UN DEGAGEMENT INTERDIT

(voir modification nov. 2018 en Annexe 3)

- i. Une équipe qui fait un dégagement interdit ne peut changer aucun de ses joueurs sauf :
 1. Pour remplacer un gardien qui avait été substitué par un joueur de champ supplémentaire ;
 2. Pour remplacer un joueur de champ ou un gardien de but blessé ;
 3. Si n'importe quelle équipe encourt une pénalité affectant les forces en présence sur la glace, l'équipe qui a effectué le dégagement interdit est autorisée à faire un changement de joueurs, mais l'engagement suivant sera effectué dans la zone de défense de l'équipe pénalisée.
- ii. Un coach qui essaie de faire un changement de joueurs illégal après un dégagement interdit, créant un retard dans le jeu pendant que l'arbitre ou le juge de lignes organise son alignement, recevra un avertissement de l'arbitre pour la première violation. Un coach qui essaie une deuxième fois de faire un changement de joueurs pour retarder l'engagement suivant se verra infliger une pénalité de banc mineure.
- iii. N'importe quel joueur de champ de l'équipe à la défense qui commet intentionnellement une infraction à l'engagement suivant un dégagement interdit dans le but de retarder le jeu résultera en un avertissement à son équipe. Une seconde violation durant le match résultera en une pénalité de banc mineure pour retarder le jeu.

RÈGLE 137 - RETARDER LE JEU/VIOLATION DES PROCÉDURES D'ENGAGEMENT

(voir modification nov. 2018 en Annexe 3)

- i. Quand un joueur de champ qui ne participe pas à l'engagement entre dans le cercle d'engagement avant que le puck ne soit lâché, le joueur de champ prenant part à l'engagement doit être remplacé. Pour une deuxième violation par n'importe quel joueur de champ de cette équipe lors du même engagement, l'équipe fautive se verra infliger une pénalité de banc mineure.
- ii. Quand un joueur de champ qui effectuait l'engagement a été remplacé de l'engagement par un arbitre et qu'un autre joueur de champ de la même équipe tarde à prendre sa position appropriée après un avertissement, l'équipe fautive se verra infliger une pénalité de banc mineure.
- iii. Un joueur de champ qui, lors de l'alignement pour un engagement, se met en position de hors-jeu ou de n'importe quelle façon incorrecte, et qui, après avoir été averti par un arbitre, continue d'être hors-jeu ou en position incorrecte, se verra infliger une pénalité mineure.

RÈGLE 138 - PLONGEON OU EXAGERATION

DÉFINITION : Un joueur qui exagère de façon flagrante une chute ou simule une blessure pour tenter de donner lieu à une pénalité par cette action.

- i. Un joueur qui embellit une faute ou simule une faute d'un adversaire se verra infliger une pénalité mineure.

RÈGLE 139 - COUP DE COUDE

DÉFINITION : Un joueur qui utilise son coude pour faire une faute sur un adversaire.

- i. Un joueur qui donne un coup de coude à un adversaire se verra infliger une pénalité mineure.
- ii. Un joueur qui met de manière inconsidérée en danger un adversaire par un coup de coude se verra infliger soit une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique ou une pénalité de match.

RÈGLE 140 - BAGARRE AVEC LES SPECTATEURS

DÉFINITION : Un joueur ou un officiel d'équipe qui effectue un contact physique avec un spectateur pendant le jeu, arrêts de jeu et pauses compris.

- i. Un joueur ou un officiel d'équipe qui se confronte physiquement, riposte, ou se bat avec un spectateur se verra infliger une pénalité de match.

RÈGLE 141 - BAGARRES

DÉFINITION : Un joueur qui donne des coups de poing répétés à un adversaire pendant une confrontation prolongée à n'importe quel moment pendant le cours du match ou après un coup de sifflet.

- i. Tous les joueurs impliqués dans une bagarre seront sanctionnés par des pénalités de match.
- ii. Un joueur qui, de n'importe quelle manière, riposte à un coup de poing se verra infliger une pénalité mineure.
- iii. Un joueur qui enlève son/ses gant/s ou son casque dans l'intention de se battre avec un adversaire se verra infliger une pénalité de méconduite en plus de toutes autres pénalités.
- iv. Si un instigateur dans une bagarre est clairement identifié, une pénalité mineure supplémentaire doit être prononcée.
- v. Un joueur sur la glace qui est le premier à intervenir dans une bagarre déjà en cours entre deux joueurs ("troisième homme") se verra infliger une pénalité de méconduite pour le match
- vi. Un joueur qui essaie de se battre ou continue une bagarre après que l'arbitre lui a intimé l'ordre d'arrêter, ou qui résiste à un juge de lignes qui essaie d'arrêter la bagarre, se verra infliger une double pénalité mineure, une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique ou une pénalité de match.
- vii. Un officiel d'équipe qui participe à une bagarre, sur la glace ou à l'extérieur, se verra infliger une pénalité de méconduite pour le match ou une pénalité de match.
- viii. Le premier joueur de l'une ou l'autre équipe à quitter le banc des joueurs ou le banc des pénalités pendant une bagarre sur la glace se verra infliger une double pénalité mineure et une pénalité de méconduite pour le match automatique. Les joueurs de champ suivants qui quittent le banc des joueurs pendant une bagarre se verront infliger une pénalité de méconduite. Les autres joueurs de champ suivants qui quittent le banc des pénalités pendant une bagarre se verront infliger une pénalité mineure et une pénalité de méconduite pour le match. Ces pénalités commenceront à la fin de toutes les pénalités précédentes. L'acte seul de quitter le banc des joueurs ou le banc des pénalités constitue une violation des ces règles, même si les joueurs n'entrent pas dans la bagarre une fois qu'ils sont sur la glace.
- ix. Si une confrontation de joueur survient pendant des substitutions de joueurs (c'est-à-dire, pendant un changement de ligne), les règles normales s'appliquent. Mais tout joueur qui par la suite devient impliqué dans une confrontation et qui ne fait pas partie du changement de ligne sera pénalisé comme s'il avait quitté le banc des joueurs ou le banc des pénalités pour participer à cette confrontation.
- x. Si un joueur de chaque équipe quitte son banc respectif au même moment, ou si des joueurs d'une équipe quittent leurs bancs des joueurs après avoir vu des joueurs de l'autre équipe en faire de même, le premier joueur identifiable de chaque équipe sera pénalisé par cette règle.
- xi. Un maximum de cinq pénalités de méconduite et/ou pénalités de méconduite pour le match par équipe peut être infligé au titre de cette règle.
- xii. Un joueur ne peut pas être pénalisé par une pénalité de match et par une pénalité de méconduite pour le match pour avoir continué une bagarre.

RÈGLE 142 - COUP DE TÊTE

DÉFINITION : Un joueur qui utilise sa tête, avec ou sans son casque sur sa tête, pour frapper un adversaire.

- i. Un joueur qui tente de donner ou donne un coup de tête à un adversaire se verra infliger une pénalité de match

RÈGLE 143 - CROSSE HAUTE

DÉFINITION : Un joueur qui tient n'importe quelle partie de sa crosse au-dessus de la hauteur de ses épaules et qui frappe un adversaire avec une partie de celle-ci.

- i. Un joueur qui entre en contact avec un adversaire avec une crosse haute se verra infliger une pénalité mineure.
- ii. Un joueur qui blesse accidentellement un adversaire par une faute de crosse haute sera sanctionné d'une double pénalité mineure.
- iii. Un joueur qui de manière inconsidérée met en danger un adversaire par une faute de crosse haute sera sanctionné soit par une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique ou par une pénalité de match.
- iv. La crosse d'un joueur qui entre en contact avec n'importe quelle partie supérieure du corps d'un adversaire pendant la préparation d'un tir ou suivant le tir ou une passe sera sujet à toutes les pénalités pour crosse haute.

RÈGLE 144 - RETENIR

DÉFINITION : Un joueur qui empêche un adversaire de patiner librement, avec une ou deux mains, ses bras, ses jambes ou de toute autre manière.

- i. Un joueur qui retient un adversaire se verra infliger une pénalité mineure.
- ii. Il y a trois méthodes communes pour retenir :
 1. Un joueur qui saisit un adversaire avec un ou deux bras avec l'unique intention d'empêcher l'adversaire de patiner librement avec ou sans le puck ;
 2. Un joueur qui utilise les bandes pour bloquer un adversaire en utilisant ses bras, le bas ou le haut du corps pour empêcher cet adversaire de s'éloigner des bandes et qui ne fait aucune tentative de jouer le puck ;
 3. Un joueur qui saisit le maillot d'un adversaire pour limiter ses mouvements ou le ralentir.

RÈGLE 145 - RETENIR LA CROSSE

DÉFINITION : Un joueur qui tient la crosse d'un adversaire par n'importe quel moyen (mains, bras, corps, jambes) pour l'empêcher de patiner, de jouer le puck, de prendre part librement au jeu ou empêche un adversaire d'utiliser sa crosse.

- i. Un joueur qui retient la crosse d'un adversaire se verra infliger une pénalité mineure.

RÈGLE 146 - ACCROCHER

DÉFINITION : Un joueur qui utilise sa crosse pour empêcher un adversaire de progresser ou fait une obstruction sur un adversaire, avec ou sans puck.

- i. Un joueur qui accroche un adversaire se verra infliger une pénalité mineure.
- ii. Il existe quatre façons communes d'accrocher
 1. Un joueur qui accroche le bras, la main ou le gant d'un adversaire qui est sur le point de faire une passe ou un tir ;
 2. Un joueur qui, pendant une course pour le puck avec un adversaire, utilise sa crosse pour créer un contact avec n'importe quelle partie du corps de son adversaire ;
 3. Un joueur qui utilise sa crosse contre le corps d'un adversaire pour l'empêcher de garder la possession du puck ;
 4. Un joueur qui utilise sa crosse pour empêcher un adversaire de patiner librement.
- iii. Un joueur de champ qui de manière inconsidérée met en danger un adversaire en l'accrochant, se verra infliger une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique ou une pénalité de match.

RÈGLE 147 - CROSSE NON CONFORME - MESURE DE LA CROSSE

DÉFINITION : Les joueurs doivent utiliser des crosses conformes aux normes de l'IIHF. (Voir la Règle 38 (crosse / joueur) et la Règle 196 (crosse / gardien de but))

- i. Le capitaine d'une équipe peut demander une mesure de crosse à n'importe quel arrêt du jeu. Si la mesure montre que la crosse est illégale, le joueur fautif se verra infliger une pénalité mineure et la crosse sera retournée sur le banc des joueurs par l'arbitre.
- ii. Le joueur, dont la crosse doit être mesurée, doit être en sa possession au moment de la requête. Il peut être au banc ou sur la glace, mais l'arbitre doit avoir une confirmation visuelle que la crosse lui appartient.
- iii. Si la mesure montre que la crosse est légale, l'équipe qui en a fait la demande se verra infliger une pénalité de banc mineure pour retarder le jeu. La pénalité doit être purgée par n'importe quel joueur se trouvant sur la glace au moment où la mesure a été demandée.
- iv. Il n'y a pas de limite sur le nombre de mesures de crosse demandées par une équipe durant le match, mais une seule mesure est autorisée par arrêt de jeu et par une seule équipe.
- v. Si un joueur refuse de soumettre sa crosse ou détruit sa crosse ou n'importe quelle partie de son équipement lors d'une mesure suite à la requête de l'arbitre, cet équipement sera considéré comme non conforme et le joueur se verra infliger une pénalité mineure et une pénalité de méconduite.
- vi. Une mesure de crosse peut être demandée après un but pendant le temps réglementaire, mais si la crosse est illégale, le but sera valable. Le même règlement est appliqué lors des prolongations et tirs au but décisifs.
- vii. Si le capitaine d'une équipe, en double infériorité, dans les deux dernières minutes du match ou à tout moment en prolongation, demande une mesure de crosse et que cette dernière est conforme, l'arbitre accordera un tir de pénalité contre l'équipe requérante. Si la mesure montre que la crosse est illégale, le joueur fautif recevra une pénalité mineure.

SITUATION DE JEU 1 : Un joueur qui vient d'entrer ou de sortir du banc des pénalités ou qui est sur le point d'aller sur le banc des pénalités ou qui vient de purger une pénalité peut subir une mesure de sa crosse.

RÈGLE 148 - JOUEUR DE CHAMP BLESSÉ REFUSANT DE QUITTER LA GLACE

DÉFINITION : Un joueur de champ qui n'est plus capable de continuer de jouer ou incapable de quitter la glace tout seul, doit quitter la glace si l'action du jeu est arrêtée, pour se faire soigner.

- i. Un joueur de champ qui a besoin d'une attention médicale sur la glace, doit retourner au banc une fois qu'il en sera capable et y rester au minimum, après l'engagement suivant. S'il refuse de s'y conformer, il recevra une pénalité mineure. S'il refuse toujours de quitter la glace après avoir reçu une pénalité mineure, il recevra une pénalité de méconduite supplémentaire.
- ii. Un joueur de champ qui saigne n'est pas autorisé à revenir au jeu jusqu'à ce que ses blessures aient été suffisamment bandées ou fermées pour prévenir l'écoulement du sang. S'il revient sans protection appropriée ou avec un équipement taché de sang de n'importe quelle sorte, il se verra infliger une pénalité mineure.
- iii. Un joueur de champ, qui git sur la glace, simulant une blessure ou refusant de quitter la glace se verra infliger une pénalité mineure.

RÈGLE 149 - OBSTRUCTION

DÉFINITION : Un joueur qui empêche ou gêne un adversaire, qui n'est pas en possession du puck, de patiner, de recevoir une passe ou de se déplacer librement.

- i. Un joueur qui commet une obstruction contre un adversaire se verra infliger une pénalité mineure.
- ii. Une obstruction pendant l'action de jeu peut constituer l'un des éléments suivants :
 1. Un patineur qui empêche un adversaire de patiner librement ;
 2. Un joueur de champ qui empêche un adversaire de se déplacer librement dans la zone d'attaque, spécialement dans le cas où il contraint son adversaire à le contourner en utilisant ses hanches après un tir ;
 3. Un joueur de champ qui empêche un adversaire de charger un de ses coéquipiers en possession du puck ou qui se déplace sur la trajectoire d'un adversaire sans en avoir préalablement la position avec son corps (c'est à dire faire écran) ;
 4. Un joueur de champ qui bloque un adversaire qui se met en position pour recevoir une passe ;
 5. Un joueur de champ qui gagne un engagement, mais qui empêche son adversaire d'avancer vers le puck (obstruction à l'engagement) ;
 6. Un joueur depuis son banc des joueurs ou depuis le banc des pénalités qui, à l'aide de sa crosse ou de son corps, atteint l'aire de jeu et entrave le déplacement du puck ou d'un adversaire lors d'une action de jeu ;
 7. Un joueur de champ qui se déplace latéralement pour empêcher la progression d'un adversaire sans en avoir préalablement la position avec son corps (c'est à dire faire écran) ;
 8. Un joueur qui empêche un adversaire de reprendre une pièce d'équipement sur la glace (crosse, gants, casque) en l'éloignant de ce dernier.
- iii. Pour les joueurs de champ devant le but, une marge de manœuvre est donnée pour les pénalités telles que les obstructions, charger avec la crosse, accrocher, retenir, trébucher et cinglage, aussi longtemps que les efforts ne dépassent pas la limite d'une lutte équitable pour le territoire pour prendre position devant le but ou pour enlever un joueur de champ de devant le but. Les infractions dans cette zone comprennent : faire tomber un adversaire qui n'est pas en possession du puck ; tirer le maillot de l'adversaire ; placer la crosse entre les jambes de l'adversaire dans une manœuvre "d'ouvre-boite" ; charger violemment un adversaire avec la crosse ; cingler l'arrière des jambes d'un adversaire.

- iv. Les situations qui ne sont pas considérées comme des obstructions comprennent :
 1. Un joueur de champ est en droit d'occuper la glace aussi longtemps qu'il maintient sa vitesse de patinage et sa position corporelle entre l'adversaire et le puck libre. S'il ralentit, il risque de commettre une obstruction sur son adversaire ;
 2. Un joueur de champ est en droit de tenir sa position et n'est pas tenu de se déplacer si un adversaire veut patiner à travers cette zone de la glace ;
 3. Un joueur de champ peut bloquer un adversaire aussi longtemps qu'il est devant son adversaire et qu'il se déplace dans la même direction ;
 4. Un joueur de champ peut utiliser son corps pour contraindre un adversaire à prendre une trajectoire moins directe vers le puck, tant qu'il n'utilise pas une main ou un bras pour retenir ou bloquer l'adversaire.
- v. Un joueur qui charge un adversaire qui n'est pas en possession du puck se verra infliger une pénalité mineure pour obstruction.
- vi. Un joueur qui anticipe la prise de possession du puck ou le contrôle du puck par un adversaire et provoque un contact avec l'adversaire avant que cette possession ou ce contrôle ne se produise recevra une pénalité pour obstruction.
- vii. Deux joueurs de champ sont autorisés à se bousculer lorsqu'ils patinent en direction du puck qui est libre, mais si l'un d'eux utilise sa crosse, ses bras ou ses patins pour entraver la capacité de son adversaire à patiner vers le puck, une pénalité mineure pour obstruction sera prononcée.
- viii. "Sur la glace" signifie que les deux patins sont sur la glace. Si un joueur a un patin sur la glace et un sur la bande ou en dehors de la surface de jeu, au banc des joueurs ou au banc des pénalité, il est considéré hors de la glace. Cependant, s'il n'est pas sur la glace en vertu de cette définition, il n'est pas autorisé à jouer le puck, à entrer en contact avec un adversaire ou à participer à une action de quelque façon que ce soit. S'il le fait, une pénalité mineure pour obstruction sera prononcée.
- ix. Si un joueur se penche sur la bande depuis son banc des joueurs et joue le puck, entre en contact avec un adversaire sur glace ou participe à une action de quelque façon que ce soit, il se verra infligé une pénalité pour obstruction.
- x. Un joueur qui de manière inconsidérée met en danger un adversaire par une obstruction, se verra infliger soit une pénalité majeure et une méconduite pour le match automatique ou une pénalité de match.

RÈGLE 150 - OBSTRUCTION SUR UN GARDIEN DE BUT

Voir aussi le Règle 183 (Protection du gardien de but) et la Règle 184 (Gardien de But et territoire de but)

DÉFINITION : un joueur qui utilise n'importe quels moyens pour empêcher un gardien de but de jouer son rôle.

- i. Un joueur de champ qui, à l'aide de sa crosse ou de son corps, gêne ou empêche la progression du gardien de but qui se trouve dans son territoire de but, ou qui empêche le gardien de but de jouer son rôle, se verra infliger une pénalité mineure.
- ii. Si un joueur de champ à l'attaque, en possession du puck, patinant en avant ou en arrière, entre en contact avec le gardien de but dans son territoire de but, et que le puck entre dans le but, le but ne sera pas valable et le joueur de champ à l'attaque se verra infliger une pénalité mineure (pour les exceptions voir la Règle 183-iii). Cette règle s'applique aussi lors des tirs de pénalité ou des tirs aux buts décisifs.
- iii. Un joueur de champ à l'attaque qui se positionne devant le gardien de but adverse et qui s'engage dans des actions telles qu'onduler ses bras ou sa crosse devant le visage du gardien dans le but de le distraire, peu importe si le joueur de champ à l'attaque est positionné à l'intérieur ou à l'extérieur du territoire de but, se verra infliger une pénalité mineure.

- iv. Un adversaire qui empêche ou bloque le gardien de but qui retourne dans son territoire de but, ou qui le charge de manière excessive lorsqu'il joue le puck derrière son but, se verra infliger une pénalité mineure.
- v. Un joueur de champ à l'attaque peut patiner à travers le territoire de but durant une action de jeu, tant qu'il n'entre pas en contact avec le gardien de but. S'il entre en contact, ou si le gardien de but entre en contact lorsqu'il retourne dans son territoire de but, le joueur de champ à l'attaque se verra infliger une pénalité mineure.
- vi. Un contact accidentel avec le gardien de but est permis tant qu'il n'enfreint pas les situations énoncées dans la Règle 150-i à 150-v.

RÈGLE 151 - COUP DE PIED

DÉFINITION : Un joueur qui génère un mouvement de balancier avec son patin en direction de n'importe quelle partie du corps d'un adversaire.

- i. Un joueur qui donne ou tente de donner un coup de pied à un adversaire se verra infliger une pénalité de match.

RÈGLE 152 - COUP DE GENOU

DÉFINITION : Un joueur de champ qui étend son genou dans le but d'entrer en contact avec un adversaire.

- i. Un joueur de champ qui utilise son genou pour entrer en contact avec un adversaire se verra infliger une pénalité mineure.
- ii. Un joueur de champ qui met de manière inconsidérée en danger un adversaire par un coup de genou se verra infliger soit une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique ou une pénalité de match.

RÈGLE 153 - CHARGE TARDIVE (Late Hit)

DÉFINITION : Une charge tardive constitue une mise en échec pour un joueur de champ qui se trouve dans une position vulnérable parce qu'il n'a plus le contrôle ou la possession du puck. Une charge tardive peut être délivrée sur un joueur qui est soit conscient ou non d'un contact imminent.

- i. Un joueur qui n'est pas à proximité immédiate d'un adversaire en possession ou en contrôle du puck et qui délivre tout de même une charge tardive sur cet adversaire qui est conscient du contact imminent, recevra une pénalité mineure.
- ii. Un joueur qui inflige une charge tardive à un adversaire qui ne s'y attend pas se verra infliger une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique.
- iii. Un joueur qui de manière inconsidérée met en danger un adversaire qui se trouve dans une position vulnérable avec une charge tardive se verra infliger une pénalité de match.

RÈGLE 154 - INFRACTIONS AU BANC DES PÉNALITÉS - QUITTER LE BANC DES PÉNALITÉS PRÉMATURÉMENT/ACCÈS INCORRECT

DÉFINITION : Seul l'officiel du banc des pénalités est autorisé à ouvrir et à fermer la porte du banc des pénalités pendant un match. Un joueur de champ n'est pas autorisé à quitter le banc des pénalités, sauf à la fin d'une période ou après l'expiration de sa pénalité.

- i. Un joueur de champ pénalisé qui quitte le banc des pénalités avant l'expiration de sa pénalité en raison de sa propre erreur se verra infliger une pénalité mineure en plus d'avoir à purger le reste de sa pénalité actuelle.
- ii. Un joueur de champ qui quitte le banc des pénalités prématurément suite à une erreur de l'officiel du banc des pénalités ne sera pas pénalisé, mais il devra revenir au banc des pénalités pour purger le reste de sa pénalité.
- iii. Un joueur de champ qui quitte le banc des pénalités avant l'expiration de sa pénalité dans le but de contester une décision d'un arbitre se verra infliger une pénalité mineure ainsi qu'une pénalité de méconduite pour le match.
- iv. Un joueur de champ qui quitte le banc des pénalités avant l'expiration de sa pénalité dans le but d'entrer en confrontation avec un adversaire ou pour se joindre à une confrontation, se verra infliger une double pénalité mineure ainsi qu'une pénalité de méconduite pour le match (s'il est le premier à le faire) ou une pénalité mineure et une pénalité de méconduite pour le match (s'il est un des joueurs de champ suivants).
- v. Un joueur de champ qui utilise une partie de la patinoire autre que la surface de glace pour entrer ou sortir du banc des pénalités durant le cours du jeu se verra infliger une pénalité mineure.

RÈGLE 155 - JOUER SANS CASQUE

DÉFINITION : Un joueur de champ qui participe à une action de jeu sans son casque correctement attaché sur sa tête.

- i. Un joueur de champ qui a perdu son casque pendant une action de jeu et qui ne se rend pas immédiatement à son banc des joueurs se verra infliger une pénalité mineure.
- ii. Est considérée comme équipement dangereux, une grille ou une visière fissurée ou endommagée. Un joueur de champ dont la visière ou la grille est fissurée ou qui se brise doit quitter la glace immédiatement. S'il omet de le faire, son équipe sera avertie par l'arbitre, en indiquant que tout nouveau joueur avec un équipement illégal ou dangereux sera passible d'une pénalité de méconduite.
- iii. Si la jugulaire d'un joueur se détache pendant le jeu, mais que le casque reste sur sa tête, il peut continuer à jouer jusqu'à l'arrêt de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'il quitte la glace.

RÈGLE 156 - TIRER LES CHEVEUX, LE CASQUE OU LA GRILLE

DÉFINITION : Un joueur qui prend ou maintient la grille ou le casque ou tire les cheveux d'un adversaire.

- i. Un joueur qui agrippe ou tire la grille ou le casque, ou tire les cheveux d'un adversaire, se verra infliger soit une pénalité mineure ou une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique.

RÈGLE 157 - REFUSER DE DÉBUTER LE JEU

DÉFINITION : Aucune équipe n'est autorisée à ignorer l'appel de l'arbitre pour débiter le jeu.

- i. Si les deux équipes sont sur la glace et une équipe refuse de jouer pour une raison quelconque, l'arbitre avertira le capitaine de l'équipe qui ne veut pas jouer et accordera au maximum 30 secondes à cette équipe pour reprendre le jeu. Si l'équipe refuse toujours de jouer, l'arbitre infligera une pénalité de banc mineure.
- ii. Si l'incident se répète, l'arbitre interrompra le match, et l'incident sera rapporté aux autorités compétentes qui ont le pouvoir de déclarer un forfait en faveur de l'équipe adverse.
- iii. Si une équipe n'est pas sur la glace et ne parvient pas à s'y rendre pour commencer à jouer lorsque l'arbitre lui en donne l'ordre par l'intermédiaire du capitaine, du manager ou du coach, l'arbitre accordera deux minutes à l'équipe refusant de jouer pour débiter le jeu. Si l'équipe reprend le jeu durant ces deux minutes, elle se verra infliger une pénalité de banc mineure. Si elle refuse toujours d'aller sur la glace, l'arbitre interrompra le match, et l'incident sera rapporté aux autorités compétentes qui ont le pouvoir de déclarer un forfait en faveur de l'équipe adverse.

RÈGLE 158 - DURETÉ

DÉFINITION : Un joueur qui bouscule ou frappe un adversaire pendant le match.

- i. Un joueur impliqué dans une brève confrontation avec un adversaire se verra infliger une pénalité mineure ou une double pénalité mineure ou une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique.
- ii. Un joueur qui enlève délibérément le casque de la tête d'un adversaire, dans le but de le forcer à quitter le jeu, se verra infliger une pénalité mineure.
- iii. Un joueur qui persiste dans un comportement rugueux sera soumis aux règles sur les bagarres (Voir la Règle 141).

RÈGLE 159 - CINGLAGE

DÉFINITION : Un joueur qui utilise sa crosse pour frapper, avec une ou deux mains, toute partie du corps ou de l'équipement d'un adversaire. Un contact n'est pas nécessaire pour infliger une pénalité.

- i. Taper sur la crosse du porteur du puck n'est pas considéré comme un cinglage si cette action a pour seul objectif de faire perdre la possession du puck à l'adversaire. Les contacts violents, surtout si la crosse de l'adversaire ou la propre crosse du joueur se brise, sont considérés comme cinglage.
- ii. Un joueur qui cingle un adversaire avec sa crosse se verra infliger une pénalité mineure.
- iii. Un joueur qui met de manière inconsidérée en danger un adversaire par un cinglage, se verra infliger une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique ou une pénalité de match.
- iv. Un joueur qui balance sa crosse contre un autre joueur lors d'une confrontation se verra infliger une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique ou une pénalité de match.
- v. Un joueur qui agite sauvagement sa crosse contre le puck, sur la glace ou dans les airs, dans le but d'intimider un adversaire se verra infliger une pénalité mineure.
- vi. Un joueur qui lève sa crosse entre les jambes d'un adversaire dans le but d'entrer en contact avec l'aine se verra infliger une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique ou une pénalité de match.

RÈGLE 160 - BALAYAGE (SLEW-FOOTING)

DÉFINITION : Un joueur qui donne dangereusement un coup de pied contre le patin d'un adversaire par derrière ou qui tire dangereusement son adversaire en arrière en même temps qu'il le frappe ou donne un coup de pied contre ses patins par derrière.

- i. Un joueur qui commet un balayage contre un adversaire se verra infliger une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique.
- ii. Un joueur qui de manière inconsidérée met en danger un adversaire en le balayant se verra infliger une pénalité de match.

RÈGLE 161 - PIQUAGE (AVEC LA POINTE DE LA PALETTE)

DÉFINITION : Un joueur qui pique ou tente de piquer un adversaire avec le bout de la palette de sa crosse, peu importe si la crosse est tenue à une ou à deux mains. Un contact n'est pas nécessaire pour infliger une pénalité.

- i. Un joueur qui tente de piquer un adversaire se verra infliger une double pénalité mineure et une pénalité de méconduite.
- ii. Un joueur qui pique un adversaire se verra infliger une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique ou une pénalité de match.
- iii. Un joueur qui de manière inconsidérée met en danger un adversaire avec la pointe de la palette, se verra infligé une pénalité de match.

RÈGLE 162 - CRACHER

DÉFINITION : Un joueur qui crache sur ou en direction d'un adversaire, spectateur ou n'importe quelle personne dans la patinoire lors d'un match.

- i. Un joueur ou officiel d'équipe qui crache sur ou en direction d'un adversaire ou n'importe quelle personne dans la patinoire lors d'un match se verra infliger une pénalité de match.
- ii. Un joueur qui saigne et qui essuie intentionnellement son propre sang sur un adversaire ou n'importe qui dans la patinoire se verra infliger une pénalité de match pour avoir craché.

RÈGLE 163 - RAILLERIES

DÉFINITION : Un joueur de champ qui célèbre un but ou nargue l'équipe adverse en patinant vers le banc des joueurs adverses avec des gestes de célébration, de dérision, de moquerie ou qui utilise des mots provocateurs destinés à narguer ou à provoquer ses adversaires.

- i. Les célébrations excessives ou les railleries à l'encontre des adversaires sur leur banc des joueurs, de n'importe quelle manière, conduiront à une pénalité de méconduite.

RÈGLE 164 - OFFICIEL D'ÉQUIPE QUI ENTRE SUR LA SURFACE DE JEU

DÉFINITION : Il est interdit à un officiel d'équipe d'entrer sur la glace lors d'un match sans le consentement d'un arbitre.

- i. Lorsque le jeu a été interrompu suite à la blessure d'un joueur, un médecin de l'équipe (ou tout autre personnel médical) peut entrer sur la glace pour assister le joueur blessé, sans attendre le consentement de l'arbitre.
- ii. Un officiel d'équipe qui entre sur la glace à n'importe quel moment entre le début d'une période et sa conclusion (excepté sous la règle 164-i) se verra infliger une pénalité de méconduite pour le match.

RÈGLE 165 - JETER UNE CROSSE OU UN OBJET

DÉFINITION : Un joueur ou un officiel d'équipe qui jette une crosse ou tout autre objet sur ou à l'extérieur de la surface de jeu.

- i. Un joueur qui jette une crosse ou une partie de celle-ci ou tout autre objet en dehors de la surface de jeu se verra infliger une pénalité de méconduite pour le match.
- ii. Un joueur peut glisser ou diriger une crosse, toute partie de crosse ou tout autre objet à l'écart de sa proximité immédiate tant que cette action n'interfère pas avec un adversaire. Toutefois, un joueur sur la glace qui jette ou dirige une crosse, toute partie de crosse ou tout autre objet contre le puck ou le porteur du puck dans la zone neutre ou d'attaque, se verra infliger une pénalité mineure.
- iii. Un joueur ou officiel d'équipe non identifié qui depuis le banc de joueurs ou des pénalités lance une crosse ou une partie de celle-ci, ou tout autre objet en direction du puck ou du porteur du puck en zone neutre ou d'attaque, se verra infliger une pénalité de banc mineure.
- iv. Un joueur ou officiel d'équipe identifié qui depuis le banc des joueurs ou des pénalités lance une crosse ou une partie de celle-ci, ou tout autre objet en direction du puck ou du porteur du puck en zone neutre ou d'attaque, se verra infliger une pénalité mineure ou une pénalité de banc mineure et une pénalité de méconduite pour le match.
- v. Si un joueur ou un officiel d'équipe commet l'une de ces actions décrites dans la règle 165-ii à 165-iv et que cela se produit en zone de défense, l'arbitre accordera un tir de pénalité à l'équipe non fautive.
- vi. La position du puck ou du porteur du puck, au moment où le jet se produit, est le facteur déterminant pour infliger une pénalité mineure ou une pénalité de banc mineure ou un tir de pénalité.
- vii. Lorsqu'un joueur ou un officiel d'équipe lance une crosse ou une partie de celle-ci ou tout autre objet sur un joueur de champ adverse qui est en échappée, l'arbitre accordera un tir de pénalité à l'équipe du joueur de champ.
- viii. Si un gardien de but a été remplacé par un joueur de champ supplémentaire, laissant son but vide, et qu'un coéquipier ou un officiel d'équipe jette une crosse, toute partie de crosse ou tout autre objet contre le puck ou le porteur du puck, dans la zone neutre ou la zone de défense avec le but vide, empêchant ainsi le porteur du puck d'effectuer correctement un tir, un but sera accordé à l'équipe à l'attaque. Le gardien est considéré comme hors de la glace une fois que son remplaçant a un patin sur la glace.

SITUATION DE JEU 1 : Une pénalité est signalée contre l'équipe A, l'équipe B a substitué son gardien de but avec un joueur supplémentaire. Si un joueur de l'équipe B lance sa crosse vers le puck qui est libre dans sa zone de défense alors que le puck glisse vers le but vide, un but sera accordé. La pénalité qui était signalée contre l'équipe A sera maintenue et infligée.

RÈGLE 166 - SURNOMBRE

DÉFINITION : Une équipe a droit à un maximum d'un gardien de but et cinq joueurs de champ ou six joueurs de champ sur la glace. Par conséquent, une pénalité de banc mineure pour surnombre peut être infligée à tout moment où une équipe a un ou plusieurs joueurs de champ de plus sur la glace qu'elle n'y est autorisée.

- i. Un joueur qui entre sur la glace doit attendre jusqu'à ce que le joueur sortant soit à moins de 1.5 mètre de son propre banc des joueurs.
- ii. Les changements de joueurs au cours d'actions de jeu et durant les arrêts de jeu doivent avoir lieu uniquement au banc des joueurs. Les changements de joueurs en utilisant n'importe quelle autre entrée ou sortie sont illégaux, et il en résultera une pénalité de banc mineure pour surnombre.
- iii. Une équipe qui a sur la glace plus que le nombre de joueurs auquel elle a droit pendant l'action de jeu se verra infliger une pénalité de banc mineure pour surnombre.
- iv. Si, lors d'un changement de joueurs pendant une action de jeu, un joueur entrant ou sortant de la surface de jeu, joue le puck, fait un contact avec un adversaire, ou participe à une action de jeu alors que les joueurs entrants et sortants sont sur la glace à l'intérieur la zone de 1.5 mètre, une pénalité de banc mineure pour surnombre sera prononcée.
- v. Si des changements de joueurs sont effectués pendant le cours du jeu et que, (1) les joueurs changeants sont à moins de 1.5 mètre des bandes dans la largeur de leurs bancs des joueurs respectifs et que, (2) les joueurs changeants ne participent d'aucune manière à une action de jeu, aucune pénalité pour surnombre ne sera prononcée.
- vi. Une pénalité de banc mineure pour surnombre doit être purgée par un joueur de champ sur la glace au moment du coup de sifflet pour infliger la pénalité.

RÈGLE 167 - FAIRE TRÉBUCHER

DÉFINITION : Un joueur qui utilise sa crosse, son patin, sa jambe ou son bras pour accrocher le(s) pied(s) d'un adversaire, lui faisant perdre l'équilibre ou le faire tomber.

- i. Un joueur qui fait trébucher un adversaire de n'importe quelle manière se verra infliger une pénalité mineure.
- ii. Si un joueur poursuit un adversaire qui est en possession du puck et plonge sur la glace, frappe d'abord le puck loin avec sa crosse et fait ensuite tomber le joueur, une pénalité pour faire trébucher sera prononcée (si cette action survient en situation d'échappée aucun tir de pénalité ne sera accordé, mais une pénalité pour faire trébucher sera infligée).
- iii. Un joueur qui met de manière inconsidérée en danger un adversaire en le faisant trébucher se verra infliger soit une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique ou une pénalité de match.

RÈGLE 168 - COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Voir aussi le Règle 116 - Incorrection envers les arbitres

DÉFINITION : Un joueur ou un officiel d'équipe qui commet une violation des règles concernant la sportivité, le fair-play et le respect.

i. Pénalité mineure

1. Un joueur identifié qui commet une violation des règles concernant la sportivité, le fair-play et le respect.
2. Un joueur identifié qui fait usage d'un langage obscène, grossier ou abusif à l'encontre de n'importe quelle personne sur la glace ou n'importe où dans la patinoire.
3. Un joueur identifié qui célèbre avec un coéquipier ou le félicite après la blessure d'un adversaire.
4. Un joueur de champ à l'attaque qui éclabousse un gardien de but qui arrête le puck.

ii. Pénalité de banc mineure

1. Un joueur ou un officiel d'équipe non identifié qui commet une violation des règles concernant la sportivité, le fair-play et le respect.
2. Un joueur ou un officiel d'équipe non identifié qui célèbre avec un coéquipier ou le félicite après la blessure d'un adversaire.
3. Un joueur ou un officiel d'équipe non identifié qui fait usage d'un langage obscène, grossier ou abusif à l'encontre de n'importe quelle personne sur la glace ou n'importe où dans la patinoire.
4. Un joueur ou un officiel d'équipe non identifié hors de la glace qui jette une crosse ou tout autre objet sur la glace.

iii. Pénalité de méconduite

1. Un joueur qui tire le puck après le coup de sifflet ou à la fin d'une période
2. Lors d'une violation flagrante ou si un joueur continue son comportement antisportif.
3. Un joueur qui persiste à faire usage d'un langage obscène, grossier ou abusif à l'encontre de n'importe quelle personne sur la glace ou n'importe où dans la patinoire et qui a déjà été pénalisé d'une pénalité mineure.
4. Un joueur qui persiste à inciter un adversaire à encourir une pénalité.
5. Un joueur qui entre sur le banc des joueurs adverses pour toute autre raison qu'accidentellement.

iv. Pénalité de méconduite pour le match

1. Un officiel d'équipe qui persiste dans toute action pour laquelle il a reçu une pénalité de banc mineure.
2. Un joueur ou un coach qui agit de manière obscène, grossière ou abusive ou fait usage d'un tel langage à l'encontre de n'importe quelle personne sur la glace ou n'importe où dans la patinoire et qui a déjà été pénalisé d'une pénalité mineure ou de banc mineure. Lorsque cette attitude intervient après la fin du match, sur ou hors de la glace, la pénalité de méconduite pour le match peut être infligée sans avoir nécessairement infligé au préalable, une pénalité mineure ou de banc mineure.

v. Pénalité mineure/Pénalité de banc mineure et pénalité de méconduite pour le match

1. Un joueur ou un officiel d'équipe identifié qui se trouve hors de la glace et qui jette une crosse ou tout autre objet sur la glace pour protester contre une décision.

vi. Pénalité de match

1. Un joueur ou un officiel d'équipe qui menace, prononce des insultes raciales ou ethniques, prononce des remarques haineuses, discriminatoires ou sexuelles, crache ou projette du sang à l'encontre de toute personne.
2. Un joueur ou un officiel d'équipe qui fait n'importe quel geste ou n'importe quelle action obscène à l'encontre de n'importe quelle personne sur la glace ou n'importe où dans la patinoire immédiatement avant, pendant ou immédiatement après le match.
3. Un joueur qui balance sa crosse contre un spectateur ou n'importe qui d'autre qu'un adversaire.

RÈGLE 169 - HOCKEY FÉMININ/CHARGE ILLÉGALE

DÉFINITION- En hockey féminin, une joueuse n'est pas autorisée à effectuer une charge corporelle contre une adversaire.

- i. Une joueuse qui charge corporellement une adversaire se verra infliger au choix : (1) une pénalité mineure ; (2) une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique ; (3) une pénalité de match.
- ii. Une joueuse qui met de manière inconsidérée en danger une adversaire par une charge corporelle se verra infliger une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique ou une pénalité de match.
- iii. Si deux joueuses sont à la poursuite du puck, elles sont raisonnablement autorisées à se pousser ou à se pencher l'une contre l'autre, à condition que la possession du puck demeure le seul objectif des deux joueuses.
- iv. Si deux joueuses ou plus se battent pour la possession du puck, elles ne sont pas autorisées à utiliser les bandes pour entrer en contact avec l'adversaire afin de l'éliminer du jeu, de la pousser dans les bandes ou de la charger le long des bandes. Toutes ces actions montrent une absence d'intérêt à s'emparer du puck.
- v. Une joueuse est autorisée à être à l'arrêt sur la surface de jeu. C'est à l'adversaire d'éviter le contact corporel avec une telle joueuse. Si la joueuse est stationnée entre l'adversaire et le puck, l'adversaire est obligée de patiner autour de la joueuse arrêtée.
- vi. Si une joueuse avec le puck patine directement vers une adversaire qui est à l'arrêt, c'est le devoir de la porteuse du puck d'éviter le contact. Mais, si la porteuse du puck fait tous les efforts pour éviter le contact et que l'adversaire se déplace contre la porteuse du puck, l'adversaire se verra infliger une pénalité mineure pour charge corporelle.
- vii. Les joueuses sont autorisées à « défendre leur territoire » chaque fois qu'elles ont établi leur position sur la glace. Aucune joueuse n'est obligée de s'éloigner d'une joueuse venant en sens inverse pour éviter une collision. Tout mouvement effectué par une joueuse pour faire un pas ou glisser dans la direction d'une joueuse adverse sera sanctionné par une pénalité mineure pour Charge corporelle.
- viii. Une joueuse ne sera pas pénalisée si son intention est de jouer le puck et que se faisant elle provoque une collision avec une adversaire.

SECTION 11 - TIRS DE PÉNALITÉ ET BUTS AUTOMATIQUES

VUE D'ENSEMBLE - Dans les situations où un membre de l'équipe en défense utilise des moyens illégaux pour enlever à l'adversaire une occasion raisonnable de marquer un but, avec le gardien de but sur la glace, l'arbitre a la possibilité d'accorder à l'adversaire un tir de pénalité. Dans les situations où un membre de l'équipe en défense utilise des moyens illégaux pour enlever à l'adversaire une occasion raisonnable de marquer un but, avec le gardien de but hors de la glace, l'arbitre a la possibilité d'accorder à l'adversaire un but.

L'intention de ces règles est de rétablir une opportunité raisonnable de marquer qui aurait été enlevée par une faute par derrière d'un adversaire ou par une violation manifeste de règles qui, autrement, aurait abouti à une raisonnable opportunité de marquer un but.

RÈGLE 170 - TIRS DE PÉNALITÉ ET TIRS AU BUT DÉCISIFS COMME PARTIES INTÉGRANTES D'UN MATCH

- i. La réalisation d'un tir de pénalité et les actions des tirs au but décisifs sont considérées comme faisant partie intégrante d'un match. Toute pénalité qui pourrait normalement être infligée aux joueurs lors d'une action de jeu est également applicable lors d'un tir de pénalité ou des tirs au but décisifs.

RÈGLE 171 - ACCORDER UN TIR DE PÉNALITÉ/ÉCHAPPÉE

- i. Si un joueur de champ à l'attaque se trouve dans une situation d'échappée et est victime d'une faute d'un adversaire par derrière, ou par le gardien adverse, le joueur de champ se verra accorder un tir de pénalité.
- ii. Si le joueur de champ perd le contrôle ou la possession du puck après avoir été victime d'une faute, l'arbitre interrompra l'action de jeu et accordera un tir de pénalité.
- iii. Si le joueur de champ est victime d'une faute, mais parvient toujours à conserver la possession du puck, l'arbitre va signaler la pénalité pour permettre au joueur de champ de compléter son action.
- iv. Si le joueur de champ qui est victime d'une faute parvient à marquer, le tir de pénalité sera annulé. Si la pénalité qui devait être infligée était une pénalité mineure, elle sera également annulée par le but, mais si la pénalité qui devait être infligée était une pénalité de méconduite, une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique ou une pénalité de match, ces dernières seront infligées.
- v. Si l'arbitre signale un tir de pénalité, et avant que le jeu ne soit interrompu (en raison d'un but ou pour accorder le tir de pénalité), une autre faute est signalée contre la même équipe, la pénalité sera infligée, indépendamment que le joueur marque lors de l'action ou lors du tir de pénalité.
- vi. Si une faute se produit près de la fin de la période (temps réglementaire ou prolongation) et que le temps expire sur l'horloge avant que l'arbitre ne puisse accorder le tir de pénalité, le tir de pénalité sera encore effectué.

SITUATION DE JEU 1 : Si A9 est en échappée et est stoppé incorrectement par B5 par une charge par derrière, l'arbitre accordera un tir de pénalité à l'équipe A et B5 purgera la pénalité de méconduite automatique.

SITUATION DU JEU 2 : Un joueur de l'équipe A est en échappée et est bloqué par B9. Si la faute entraîne une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique ou de match, l'arbitre

accordera un tir de pénalité, et le joueur de l'équipe B qui a commis la faute sera sanctionné par la pénalité majeure et la pénalité de méconduite pour le match automatique ou de match.

SITUATION DE JEU 3 : Un joueur de l'équipe A est en échappée et est stoppé incorrectement par derrière. S'il tombe sur la glace mais réussit à se relever et à tirer au but, aucun tir de pénalité ne sera accordé. Cependant, la pénalité mineure contre l'équipe B sera toujours infligée.

SITUATION DE JEU 4 : A9 est en échappée et est stoppé incorrectement. Si le puck est libre et que A7 contrôle le puck et prend un tir franc au but (mais ne marque pas), aucun tir de pénalité ne sera accordé. Cependant, la pénalité mineure contre l'équipe B sera toujours infligée.

SITUATION DU JEU 5 : A6 est en échappée et est victime d'une faute par derrière de la part de B3. L'arbitre signale un tir de pénalité, mais avant l'interruption du jeu, une deuxième infraction est signalée (soit à B3 soit à un autre joueur de l'équipe B). Dans ce cas, le tir de pénalité infligé sur la première infraction sera accordé, mais le joueur de l'équipe B commettant la deuxième infraction sera toujours pénalisé. Il doit se rendre au banc des pénalités pour purger la pénalité, quel que soit le résultat du tir de pénalité. De plus, si l'équipe B purge déjà une autre pénalité mineure, alors l'équipe purgera toujours cette pénalité quel que soit le résultat du tir de pénalité et jouera avec deux joueurs de moins.

SITUATION DU JEU 6 : A10 est sur le banc des pénalités (pénalité affichée sur l'horloge). Une pénalité est signalée contre A8, mais avant que le jeu ne soit arrêté, l'équipe B reçoit un tir de pénalité en raison d'une faute supplémentaire de l'équipe A. Si l'équipe B marque au tir de pénalité, aucun patineur de l'équipe A ne revient sur la glace et la pénalité à A8 sera toujours infligée.

SITUATION DE JEU 7 : Si A9 est en échappée et que B2, debout derrière son but, déplace le but de ses ancrages, l'arbitre accordera un tir de pénalité.

RÈGLE 172 - ATTRIBUTION D'UN TIR DE PÉNALITÉ/OBSTRUCTION OU JET D'OBJETS

- i. Si un joueur ou un officiel d'équipe, sur ou en dehors de la glace, tire ou dirige une crosse ou une partie d'une crosse cassée ou jette toute autre pièce d'équipement ou objet contre le puck ou le porteur du puck alors que le jeu se trouve dans la zone de défense du joueur ou d'officiel d'équipe qui commet l'infraction, l'arbitre accordera immédiatement un tir de pénalité.
- ii. Si un joueur ou un officiel d'équipe entre illégalement sur la glace depuis le banc des joueurs ou depuis n'importe quel autre endroit dans la patinoire et gêne un joueur de champ qui se trouve en situation d'échappée, l'arbitre accordera un tir de pénalité à l'équipe adverse.
- iii. Si un joueur ou un officiel d'équipe jette ou tire une crosse, une partie de crosse ou tout autre objet, ou encore dirige (avec n'importe quelle partie de son corps) une crosse, une partie de crosse ou tout autre objet en direction du puck ou du porteur du puck qui se trouve en situation d'échappée, l'arbitre accordera un tir de pénalité à l'équipe adverse.

RÈGLE 173 - ATTRIBUTION D'UN TIR DE PÉNALITÉ/DEUX DERNIÈRES MINUTES DU TEMPS RÉGLEMENTAIRE OU PROLONGATION

- i. Si un joueur déplace délibérément son propre but de sa position normale durant les deux dernières minutes du temps réglementaire ou à n'importe quel moment en prolongation, l'arbitre accordera un tir de pénalité à l'équipe adverse.
- ii. Si dans les deux dernières minutes du temps réglementaire, ou à n'importe quel moment de la prolongation, une équipe commet délibérément un changement de joueurs illégal dans le but de créer une situation de surnombre, l'arbitre accordera à l'équipe adverse un tir de pénalité.

- iii. Un changement de joueurs délibérément illégal survient lorsqu'une équipe envoie intentionnellement un ou des joueurs supplémentaires sur la glace pendant le cours du jeu, dans le but d'obtenir un avantage, provoquer un arrêt de jeu ou empêcher un but.
- iv. Un changement de joueurs incorrect durant le cours du jeu ne sera pas considéré comme délibérément illégal. L'équipe fautive sera sanctionnée d'une pénalité de banc mineure, à moins que cela ne devienne une tactique comme dans la Règle 173-iii.
- v. Si le capitaine d'une équipe qui est en double infériorité numérique dans les deux dernières minutes du temps réglementaire ou à n'importe quel moment en prolongation demande une mesure d'équipement qui s'avère correcte, l'arbitre accordera un tir de pénalité contre l'équipe ayant demandé la mesure d'équipement.

RÈGLE 174 - ATTRIBUTION D'UN TIR DE PÉNALITÉ/JOUEUR QUI DÉPLACE LE BUT

- i. Si un joueur déplace délibérément son propre but de sa position normale lorsqu'un joueur de champ à l'attaque se trouve en situation d'échappée, l'arbitre accordera un tir de pénalité à l'équipe adverse

RÈGLE 175 - ATTRIBUTION D'UN TIR DE PÉNALITÉ/JOUEUR DE CHAMP TOMBANT SUR LE PUCK

- i. Si un joueur de champ tombe sur le puck, le retient, le glisse sous son corps, le ramasse avec ses mains, ou le dissimule avec ses mains sur la glace dans le territoire de but de son équipe, l'arbitre accordera un tir de pénalité à l'équipe adverse.
- ii. La position du puck, et non celle du joueur, est le facteur déterminant.

RÈGLE 176 - PROCÉDURE DES TIRS AU BUT/VUE D'ENSEMBLE

- i. Dans le cas où un joueur de champ subit une faute entraînant un tir de pénalité, n'importe quel joueur de champ de l'équipe qui n'est pas sur le point d'être pénalisé peut-être nommé par le coach pour effectuer le tir de pénalité.
- ii. Le coach de l'équipe à la défense est autorisé à changer ses gardiens de but avant un tir de pénalité, mais le gardien de but rentrant n'est pas autorisé à s'échauffer d'une quelconque manière.
- iii. Si deux tirs de pénalité sont accordés à la même équipe sur le même arrêt de jeu (pour deux fautes différentes), un seul but peut être marqué. Si un but résulte du premier tir de pénalité, le deuxième tir de pénalité sera automatiquement annulé, mais la pénalité appropriée sera infligée pour la deuxième infraction. Si le premier tir est infructueux, le deuxième est effectué. L'ordre des tirs de pénalité sera décidé par l'ordre des infractions durant l'action de jeu.
- iv. Seul un gardien de but ou un gardien de but remplaçant est autorisé à occuper le poste de gardien de but lors d'un tir de pénalité ou lors des tirs au but décisifs.
- v. Un joueur de champ est autorisé à occuper le poste de gardien de but lors d'un tir de pénalité ou lors des tirs au but décisifs uniquement si le gardien de but titulaire et son remplaçant sont blessés ou purgent une pénalité qui les a exclus du jeu.

RÈGLE 177 - PROCÉDURE DES TIRS AU BUT/EXÉCUTION DU TIR

- i. Les joueurs des deux équipes doivent se rendre à leurs bancs des joueurs respectifs, quitter entièrement la surface de glace et y rester durant le déroulement du tir de pénalité. Seuls les deux gardiens de but défendant les tirs, le joueur de champ l'exécutant et les arbitres sont autorisés à être sur la glace.
- ii. L'arbitre place le puck sur le point d'engagement central.
- iii. Le joueur de champ qui effectue le tir doit être dans sa propre moitié de défense avant le début du tir de pénalité.
- iv. Le gardien de but doit rester dans son territoire de but jusqu'à ce que le joueur de champ ait touché le puck au centre de la glace. Si le gardien de but sort de son territoire de but avant cette échéance, l'arbitre lèvera son bras et laissera le tir s'effectuer. Si le joueur de champ marque, le but sera valable. S'il ne marque pas, il sera autorisé à effectuer une nouvelle fois le tir de pénalité, et le gardien de but recevra un avertissement. Si le gardien de but quitte sa zone de but une seconde fois contre ce joueur de champ sur le tir suivant, il se verra infliger une pénalité de méconduite et un joueur désigné par le coach, par l'intermédiaire du capitaine, devra aller au banc des pénalités. S'il ne marque pas, le joueur de champ sera autorisé à effectuer encore une fois le tir. Pour une troisième violation, un but sera accordé au joueur de champ effectuant le tir de pénalité.
- v. Si un gardien de but commet une faute contre un joueur de champ pendant un tir de pénalité et qu'aucun but n'est marqué, le gardien de but recevra la pénalité appropriée et un joueur désigné par le coach, par l'intermédiaire du capitaine doit se rendre au banc des pénalités. Le tireur sera autorisé à reprendre le tir. Si un gardien commet une faute une seconde fois contre ce joueur de champ sur le tir suivant, et qu'aucun but n'est marqué, l'arbitre infligera la pénalité appropriée ainsi qu'une pénalité de méconduite contre le gardien de but. Le premier joueur désigné ci-dessus purgera la pénalité et un autre joueur désigné par le coach, par l'intermédiaire du capitaine purgera la pénalité de méconduite. Pour une troisième infraction contre le tireur, si aucun but n'est marqué, un but sera accordé.
- vi. Si un gardien de but commet une faute contre un joueur de champ lors d'un tir de pénalité qui entraîne une pénalité majeure, l'arbitre infligera la pénalité majeure et la pénalité de méconduite pour le match automatique au gardien de but et le tir sera répété si aucun but n'est marqué. Le gardien de but est renvoyé de la glace pour le reste du match et il doit se rendre au vestiaire avant que le tir ne soit répété. Le coach ou un officiel d'équipe, par l'intermédiaire du capitaine, désignera un joueur pour purger la pénalité de cinq minutes. Avant que le tir ne soit répété, le joueur désigné doit se rendre sur le banc des pénalités et y rester jusqu'à la fin de la pénalité. Le gardien de but remplaçant affrontera ensuite le joueur pour la reprise du tir de pénalité.
- vii. Le tir de pénalité commence officiellement lorsque l'arbitre siffle pour que le joueur de champ débute le tir. Le joueur de champ doit, dans un temps raisonnable après avoir entendu le coup de sifflet, jouer le puck et avancer en direction de sa ligne de but opposée dans un mouvement continu et essayer de marquer.
- viii. Si le joueur de champ manque le puck et ne le touche pas alors qu'il se trouve sur le point d'engagement central, il peut revenir en arrière et continuer le tir de pénalité. Dès que le joueur de champ touche le puck de quelque manière que ce soit, le tir de pénalité est considéré comme ayant débuté.
- ix. Une fois que le puck a quitté la crosse du joueur de champ et que le mouvement de tir ou la tentative a été exécuté, le tir de pénalité est considéré comme terminé. Aucun but ne peut être marqué par un second tir de quelque sorte que ce soit.
- x. Le joueur de champ peut utiliser toute la largeur de la glace tant qu'il maintient un mouvement continu ou latéral de son corps et du puck vers le but.

- xi. Le tir de pénalité est considéré comme exécuté dès lors qu'un des points suivants est survenu :
 1. Le puck quitte la crosse du joueur de champ suite au tir ;
 2. Le gardien de but a réalisé un arrêt ;
 3. Le joueur de champ n'a pas gardé le puck dans un mouvement continu ou latéral vers l'avant ;
 4. Le puck touche les bandes à n'importe quel endroit entre la ligne rouge centrale et la ligne de but et ne va pas directement dans le filet de but ;
 5. Le puck avance, pour n'importe quelle raison, au-delà de la ligne de but mais pas entre les poteaux du but ;
 6. Un but est marqué.

- xii. Si un joueur de champ perd le puck ou tombe, mais que le puck continue dans un mouvement continu ou latéral vers l'avant, il peut le rattraper, en regagner la possession et continuer son tir d'une manière normale.

- xiii. Si un but est marqué sur un tir de pénalité, l'engagement suivant sera effectué au centre de la glace. Si aucun but n'est marqué, l'engagement suivant sera effectué au point d'engagement de la zone de défense le plus proche d'où le tir de pénalité a été tenté.

SITUATION DE JEU 1 : Si le tir d'un joueur heurte la vitre de protection derrière le but, rebondit, frappe le gardien de but dans le dos et entre dans le filet, le but n'est pas valable.

SITUATION DE JEU 2 : Si le tir rebondit sur le gardien de but puis sur le tireur du tir de pénalité et entre dans le but, le but n'est pas valable.

SITUATION DE JEU 3 : Un joueur tente un tir au but mais ne fait aucun contact avec le puck, mais le puck continue de se déplacer dans la direction du but. Si le joueur prend ensuite un autre tir et marque, le but est valable.

RÈGLE 178 - PROCÉDURE DES TIRS AU BUT/SITUATIONS SPÉCIFIQUES

- i. Si un joueur de l'équipe adverse, gêne ou distrait un joueur de champ effectuant le tir de pénalité, et qu'à cause de cette action le tir échoue, l'arbitre autorisera le joueur de champ à effectuer une nouvelle fois le tir de pénalité et infligera une pénalité de méconduite au joueur fautif.

- ii. Si un officiel d'équipe, depuis le banc des joueurs de l'équipe à la défense, gêne ou distrait un joueur de champ effectuant le tir de pénalité, et qu'à cause de cette action le tir échoue, l'arbitre autorisera le joueur de champ à effectuer une nouvelle fois le tir de pénalité et infligera une pénalité de méconduite pour le match à l'officiel d'équipe fautif.

- iii. Le mouvement de type «spin-o-rama» dans lequel un joueur de champ effectue une rotation de 360° alors qu'il approche du but n'est pas autorisé.

- iv. Le mouvement de type «Lacrosse» dans lequel un joueur de champ transporte le puck sur la palette de sa crosse et patine avec de cette façon n'est pas autorisé.

- v. Si l'une des situations suivantes survient, le but sera valable :
 1. Le puck touche un poteau du but et rebondit dans le but ;
 2. Le puck touche le gardien de but et rebondit dans le but ;
 3. Le puck touche un poteau du but et ensuite le gardien de but puis entre dans le but ;
 4. Le puck touche le gardien de but et ensuite le poteau du but puis entre dans le but ;
 5. Le puck touche le gardien de but qui glisse avec le puck dans le but.

- vi. Lorsqu'un joueur de champ et un gardien de but ont été sélectionnés par leur coach respectif pour effectuer le tir et défendre le but contre ce tir, aucun des deux ne peut être changé si le tir doit être exécuté une nouvelle fois suite à une violation des règles ou une faute commise par le gardien de but sauf si l'un ou l'autre est blessé. Dans ce cas, le coach peut désigner un autre joueur de champ pour effectuer le tir ou le gardien remplaçant pour défendre le but.
- vii. Au cours d'un tir de pénalité ou des tirs au but décisifs, lorsque le puck entre dans le but et que le cadre de but sort de ses ancrages ou n'est pas en position correcte suite à une action du gardien de but ou suite à une "tentative d'arrêt" du gardien de but, le but sera valable sans visionnement du juge de but vidéo.
- viii. Au cours d'un tir de pénalité ou des tirs au but décisifs, si le but sort de ses ancrages ou n'est pas en position correcte suite à une action du gardien de but ou suite à une " tentative d'arrêt " du gardien de but, et que le puck n'entre pas dans le but, aucun but ne sera pas accordé.
- ix. Tout moyen utilisé par le joueur de champ effectuant le tir de pénalité ou le tir au but décisif dans le but de distraire le gardien de but aura pour conséquence que le tir sera considéré comme terminé, et aucun but ne sera accordé.
- x. Si un spectateur gêne le tir de pénalité de telle manière que, soit le joueur de champ est incapable d'effectuer son tir proprement, soit le gardien de but est incapable de jouer correctement son rôle, l'arbitre autorisera le tir à être exécuté une nouvelle fois.
- xi. Si un tir de pénalité est marqué durant une situation de supériorité numérique, le joueur de champ pénalisé ne sera pas autorisé à retourner sur la glace.
- xii. Le tir de pénalité sera effectué avec l'horloge arrêtée au moment de l'arrêt de jeu. Elle n'avancera pas lors du processus de tir de pénalité.
- xiii. Si une équipe joue sans gardien de but équipé lorsqu'un tir de pénalité est accordé contre elle, elle doit désigner un joueur de champ pour être gardien de but et lui fournir l'ensemble des prérogatives du gardien de but. Le joueur de champ doit suivre les mêmes règles qu'un gardien de but standard durant le tir ; cependant il n'est pas obligé de porter tout l'équipement. Après que le tir a été effectué, le joueur de champ sera à nouveau considéré comme joueur de champ. Cette situation s'applique uniquement dans le cas d'un tir de pénalité.

SITUATION DE JEU 1 : Si un joueur de champ casse sa crosse durant le cours d'un tir de pénalité, il y a quatre décisions possibles :

- S'il marque lorsque la crosse se casse, le but sera valable ;
- S'il échoue alors que la crosse se casse, le tir est considéré comme terminé ;
- Si la crosse casse, et qu'ensuite il tire et marque, le but ne sera pas valable ;
- S'il casse sa crosse n'importe quand avant de tirer, le tir est considéré comme terminé.

RÈGLE 179 - BUTS AUTOMATIQUES

- i. Afin que l'arbitre accorde un but à une équipe sans que le puck n'entre dans le but, le gardien de but de l'équipe à la défense doit avoir été retiré de la glace au profit d'un joueur de champ supplémentaire avant l'infraction.
- ii. Un but sera accordé si un gardien de but a été retiré de la glace, que le puck se trouve dans l'espace tridimensionnel du territoire de but et qu'un joueur de champ de son équipe délibérément :
 1. Tombe sur le puck, le retient ou le glisse contre son corps ;
 2. Ramasse le puck avec ses mains ;
 3. Couvre le puck avec ses mains.
- iii. Un but sera accordé si un gardien de but a été retiré de la glace et qu'un joueur de champ à l'attaque qui se trouve en situation d'échappée est victime d'une faute par derrière pour lui retirer une opportunité claire de marquer.
- iv. Un but sera accordé si un gardien de but a été retiré de la glace et qu'un joueur de son équipe déplace le cadre du but de son équipe de sa position normale lorsqu'un attaquant est en échappée.
- v. Un but sera accordé si un gardien de but a été retiré de la glace et qu'un joueur ou n'importe quel officiel d'équipe de son équipe entre illégalement en jeu depuis le banc des joueurs ou n'importe quelle partie de la patinoire et gêne un joueur de champ à l'attaque qui se trouve en situation d'échappée.
- vi. Un but sera accordé si un gardien de but a été retiré de la glace et qu'un joueur ou officiel d'équipe, depuis le banc des joueurs ou le banc des pénalités, au moyen de sa crosse, de n'importe quel autre objet ou de n'importe quelle partie de son corps, gêne le mouvement du puck à l'extérieur de la zone de défense de son adversaire.

SITUATION DE JEU 1 : Le gardien de but de l'équipe A a été retiré pour un joueur supplémentaire et A3 est dans le territoire de but lorsque le puck est tiré sous lui. S'il n'essaie pas, de couvrir le puck, de tomber sur le puck ou de ramasser et ramener le puck sous son corps, mais que le puck se fige sous son corps, l'arbitre n'attribuera pas de but à moins que A3 n'ait délibérément tenté de couvrir le puck.

RÈGLE 180 - BUTS AUTOMATIQUES/OBSTRUER LE BUT

- i. Si un gardien de but a été substitué par un joueur de champ et qu'un joueur de cette équipe laisse n'importe quel objet devant son but et que le puck touche cet objet, l'empêchant d'entrer dans le but, un but sera accordé.
- ii. Si un gardien de but laisse sa crosse, tout autre équipement ou empile de la neige ou d'autres objets devant son but avant de sortir de la glace pour être substitué par un joueur de champ, et que le puck touche l'un de ces obstacles, l'empêchant d'entrer dans le but, un but sera accordé.

SECTION 12 - RÈGLES SPECIFIQUES AUX GARDIENS DE BUT

VUE D'ENSEMBLE - Cette section inclut toutes les règles et règlements qui se réfèrent aux gardiens de but. Toute référence au gardien de but s'appliquera de manière égale au gardien de but remplaçant.

RÈGLE 181 - ÉCHAUFFEMENT DU GARDIEN DE BUT

- i. Une fois que le puck a été engagé pour débiter un match, tout gardien de but entrant par la suite dans le jeu n'est autorisé à s'échauffer à aucun moment (voir Règle 202-vii pour exception).
- ii. Gardien de but se réfère au gardien de but titulaire revenant au jeu à n'importe quel moment, au gardien de but remplaçant, à un troisième gardien de but, ou à un joueur de champ qui est forcé de s'équiper et jouer à la position de gardien de but.

RÈGLE 182 - GARDIEN DU BUT EN TANT QUE CAPITAINE OU CAPITAINE ASSISTANT

- i. Un gardien de but ne peut pas être capitaine ou capitaine assistant pour son équipe durant un match.

RÈGLE 183 - PROTECTION DU GARDIEN DE BUT

- i. À aucun moment, un contact initié par un joueur de champ contre un gardien de but adverse n'est acceptable. En conséquence, le gardien de but ne peut jamais être raisonnablement responsable de s'attendre à une charge corporelle. Un contact, qu'il soit fortuit ou non, peut être avec une crosse ou n'importe quelle partie du corps.
- ii. Une pénalité sera infligée dans tous les cas où un joueur de champ entre en contact inutilement avec un gardien de but adverse. Un contact fortuit est autorisé quand le gardien de but est en train de jouer en dehors de son territoire de but, à condition que le joueur de champ à l'attaque fasse un effort raisonnable pour minimiser ou éviter un tel contact.
- iii. Si un joueur de champ à l'attaque est poussé, bousculé ou victime d'une faute par un adversaire de manière à ce que cela l'amène à entrer en contact avec le gardien de but, un tel contact ne sera pas jugé être un contact initié par le joueur de champ à l'attaque, à condition que ce dernier fasse un effort raisonnable pour éviter le contact.
- iv. Un joueur de champ à l'attaque n'est pas autorisé à piquer, pousser ou frapper le gant du gardien de but qu'il se trouve sur la glace ou en l'air après que le gardien de but a fait un arrêt.
- v. Un joueur de champ à l'attaque n'est pas autorisé à faire tomber la crosse du gardien de but d'aucune manière que ce soit.
- vi. Pendant qu'un gardien de but joue sa position, sa crosse est considérée comme faisant partie de son équipement et elle ne peut pas être accrochée, soulevée ou frappée d'une manière qui interfère avec ses capacités à défendre son but. Cependant, s'il utilise sa crosse comme un joueur de champ pour jouer le puck, elle peut être mise en échec.
- vii. Un gardien de but à l'extérieur de son territoire de but n'est pas autorisé à interférer avec un attaquant adverse qui tente de jouer la rondelle ou de mettre en échec son adversaire.

RÈGLE 184 - GARDIEN DE BUT ET TERRITOIRE DE BUT

VUE D'ENSEMBLE - L'aptitude du gardien de but à jouer son rôle est basée sur son aptitude à se mouvoir librement dans son territoire de but. Bien qu'un joueur de champ à l'attaque soit autorisé à patiner à travers le territoire de but, il court le risque d'encourir une pénalité ou d'annuler un but en le faisant. De plus, n'importe quel contact initié par le joueur de champ à l'attaque avec un gardien de but, que ce soit directement ou en poussant un adversaire contre le gardien de but, lui fait courir également le risque d'encourir une pénalité ou d'annuler un but.

- i. Si un joueur de champ à l'attaque se positionne dans le territoire de but, le jeu sera arrêté et l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche en zone neutre.
- ii. Un joueur de champ à l'attaque qui commet une faute sur un gardien de but, quelle que soit l'aptitude du gardien à jouer son rôle ou l'emplacement où le puck est joué, sera pénalisé.
- iii. Si un gardien de but se trouve hors de son territoire de but et qu'un joueur de champ à l'attaque l'empêche de retourner dans son territoire de but ou l'empêche de jouer correctement son rôle alors qu'un but est marqué, le but ne sera pas valable et le joueur de champ à l'attaque se verra infliger une pénalité mineure pour obstruction.
- iv. Si un joueur de champ à l'attaque se trouve dans le territoire de but et initie un contact accidentel avec le gardien de but, l'empêchant de jouer son rôle lorsque le puck entre dans la cage, le but ne sera pas valable et aucune pénalité ne sera infligée.

RÈGLE 185 - GARDIEN DE BUT ET TERRITOIRE DE BUT/BUT ACCORDÉ

- i. Si un joueur de champ à l'attaque se trouve dans le territoire de but au moment où le puck franchit complètement la ligne de but et qu'il n'affecte d'aucune manière l'aptitude du gardien de but à faire un arrêt ou à jouer son rôle correctement, le but sera valable.
- ii. Si un joueur de champ de l'équipe attaquante est poussé, bousculé ou victime d'une faute de la part d'un joueur de champ à la défense pour le faire entrer dans le territoire de but lorsque le puck entre dans le but, le but sera validé même s'il entre en contact avec le gardien de but à moins que l'attaquant ait eu suffisamment de temps pour sortir du territoire du gardien.
- iii. Un joueur de champ à l'attaque qui entre en contact de manière fortuite avec le gardien de but en dehors de son territoire de but alors qu'ils essaient tous les deux de gagner la possession du puck ne sera pas pénalisé. Si un but est marqué à ce moment, le but sera validé.
- iv. Si un joueur de champ à l'attaque se trouve hors du territoire de but devant le gardien de but, gênant la ligne de vue du gardien de but mais sans entrer en contact avec lui, et qu'un but est marqué, il sera validé. (sauf en cas de violation de la règle 150-iii).

RÈGLE 186 - GARDIEN DE BUT ET TERRITOIRE DE BUT/BUT REFUSÉ

- i. Si un joueur de champ à l'attaque entre en contact avec le gardien de but dans le territoire de but durant une action de jeu, il se verra infliger une pénalité mineure pour obstruction. Si un but est marqué à ce moment, il ne sera pas valable.
- ii. Un joueur de champ à l'attaque qui entre intentionnellement en contact avec le gardien de but durant une action de jeu se verra infliger une pénalité mineure pour obstruction. Si un but est marqué à ce moment, il ne sera pas valable.

- iii. Si un joueur de champ à l'attaque pousse un adversaire de n'importe quelle manière durant une action de jeu, qu'il en résulte un contact entre cet adversaire et son propre gardien de but, et qu'un but est marqué à ce moment, il ne sera pas valable.
- iv. Si un joueur de champ à l'attaque prend position à l'intérieur du territoire de but, gênant la ligne de vue du gardien de but mais sans entrer en contact avec lui, et qu'un but est marqué, il ne sera pas valable.
- v. Un joueur de champ à l'attaque qui entre en contact autrement que de manière fortuite avec un gardien de but qui se trouve en dehors de son territoire de but durant une action de jeu se verra infliger une pénalité mineure pour obstruction. Si un but est marqué à ce moment, il ne sera pas valable.

RÈGLE 187 - ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT/GÉNÉRALITÉS

Voir aussi les normes de mesure des gardiens de but de l'IIHF

- i. La totalité de l'équipement de protection doit être porté entièrement sous l'uniforme à l'exception des gants, du masque et des jambières.
- ii. La mesure des jambières d'un gardien de but peut être demandée seulement pendant la première ou la seconde pause entre les tiers ou après la troisième période d'un match qui va en prolongation.
- iii. A l'exception des patins et de la crosse, l'équipement porté par le gardien de but doit être conçu seulement dans le but de protéger la tête et le corps et ne doit pas inclure de vêtement ou d'ajout qui donne au gardien de but une aide indue et excessive dans son rôle de garder les buts ou de « se faire plus grand».
- iv. Les tabliers abdominaux qui s'étendent en dessous des cuisses hors des culottes sont prohibés.
- v. Les dessins de type graffiti, les motifs, les œuvres d'art ou slogans qui sont abusifs ou obscènes et qui se réfèrent à une culture, race ou religion ne sont autorisés sur aucun équipement.
- vi. L'arbitre peut demander à ce qu'un gardien de but retire n'importe quel accessoire personnel jugé dangereux. Si ces accessoires personnels sont difficiles à retirer, le gardien de but doit les masquer (recouvrir de ruban adhésif) ou les mettre de manière sûre en dessous du maillot de match de façon à ce qu'ils ne soient plus dangereux. Dans ce cas, le gardien de but se verra demander de quitter la glace durant ce processus, et un avertissement sera donné à son équipe.
- vii. Pour une deuxième violation de la règle 187-vi, l'arbitre infligera une pénalité de méconduite au gardien de but fautif.

RÈGLE 188 - GARDIEN DE BUT/GANT DE BLOCAGE

- i. Le gant de blocage doit être rectangulaire.
- ii. Le rabat protégeant le pouce et le poignet doit être fixé sur le dispositif de blocage et suivre le contour du pouce et du poignet.
- iii. Les arrêtes surélevées ne sont permises sur aucune portion du gant de blocage

RÈGLE 189 - GARDIEN DE BUT/PROTECTION DES ÉPAULES ET DES BRAS

- i. Aucune arrête surélevée n'est permise sur les bords avant ou les côtés du plastron, à l'intérieur ou l'extérieur des bras ou sur les épaules.
- ii. Des épaissements sur les coudières sont autorisés pour augmenter la protection mais pas pour ajouter des surfaces d'arrêt.
- iii. Les épaulières doivent suivre le contour des épaules du gardien de but sans devenir une projection ou une extension en-dessous ou au-dessus des épaules ou des épaulières.
- iv. De chaque côté, les protections de clavicule ne doivent pas s'étendre ou se projeter au-dessus ou au-delà des épaules du gardien de but ou des épaulières ou s'étendre au-delà des aisselles. Aucun ajout n'est autorisé entre les protections de clavicule et le plastron qui pourrait élever la protection de clavicule.
- v. Si, lorsque le gardien de but est en position accroupie normale, les épaulières sont poussées au-dessus du contour de l'épaule, le plastron sera considéré comme illégal.

RÈGLE 190 - GARDIEN DE BUT/MASQUE FACIAL

- i. Les gardiens de but doivent porter un masque facial à tout moment durant l'action de jeu. Le masque doit être construit de telle manière à ce qu'un puck ne puisse pas entrer à travers les ouvertures.
- ii. Tous les gardiens de but de 18 ans ou plus jeunes, quel que soit l'événement ou le tournoi auquel ils participent, doivent porter un masque facial construit de telle manière à ce que ni un puck ni la palette d'une crosse ne puisse entrer à travers les ouvertures.
- iii. Un gardien de but est autorisé à porter un masque d'une couleur et d'un design différent que celui de ses coéquipiers.
- iv. Le gardien de but remplaçant n'est pas obligé de porter son casque et masque lorsqu'il traverse la glace pour retourner à son banc des joueurs après la pause.

RÈGLE 191 - GARDIEN DE BUT/PROTECTION DES GENOUX

- i. Les protections des genoux doivent être attachées et doivent s'adapter sous les protections de cuisse.
- ii. Les rabats attachés à l'intérieur des jambières du gardien de but au-dessus des genoux qui ne sont pas portés sous les protections de cuisse des culottes ne sont pas autorisés.
- iii. Le tampon de la sangle de genou est le tampon qui sépare l'intérieur du genou de la glace.
- iv. La protection du genou doit être portée avec la sangle serrée de façon à ce que cela ne cache aucune portion des "cinq trous". Le rembourrage entre le tampon de la sangle de genou et le canal intérieur du genou n'est pas affecté par cette norme de mesure.
- v. Des rouleaux médians (arrêtes de couture augmentées) ne sont pas autorisés

RÈGLE 192 - GARDIEN DE BUT/PROTÈGE COU

- i. Tous les gardiens de but mineurs (-18 ans) doivent porter un protège cou quel que soit l'évènement ou tournoi auquel ils participent.

RÈGLE 193 - GARDIEN DE BUT/JAMBIÈRES

- i. Une pièce de n'importe quel matière couvrant l'espace entre la glace et la partie inférieure des jambières du gardien de but, devant les patins, n'est pas autorisée.
- ii. Les dessins de type graffiti, les motifs, les œuvres d'art ou slogans qui sont abusifs ou obscènes et qui se réfèrent à une culture, race ou religion ne sont pas autorisés. Les jambières doivent être de couleur non fluorescente uniquement.
- iii. Aucun accessoire tel que des rondelles en plastiques n'est autorisé sur aucune partie des jambières.

RÈGLE 194 - GARDIEN DE BUT/CULOTTES

- i. Les culottes des gardiens de but sont produites par un fournisseur de l'IIHF selon des directives de l'IIHF. Elles ne peuvent être altérées d'aucune manière sans le consentement d'un représentant de l'IIHF.
- ii. Aucun rembourrage interne ou externe n'est autorisé sur la culotte au niveau des cuisses ou de la taille pour fournir une protection (c'est-à-dire : aucune arrête, à l'intérieur ou à l'extérieur).
- iii. Si le gardien de but porte sa sur-culotte lâchement, lui permettant de combler l'espace entre ses jambes au-dessus de ses jambières lorsqu'il est en position accroupie, la sur-culotte sera considérée illégale.
- iv. Les protections de cuisses à l'intérieur des culottes doivent suivre le contour de la jambe. Les protections de cuisses plates ne sont pas autorisées.

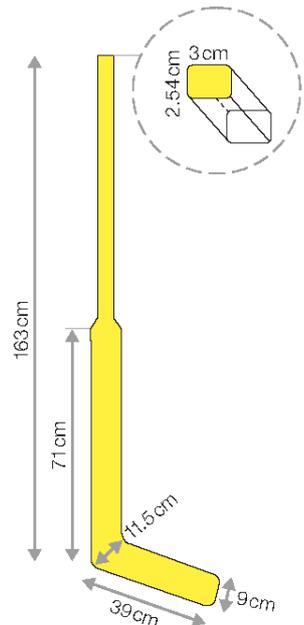
RÈGLE 195 - GARDIEN DE BUT/PATINS

- i. Les patins d'un gardien de but doivent avoir une coque de protection de couleur non fluorescente à l'avant de chaque botte.
- ii. La lame du patin doit être plate et ne peut pas être plus longue que le patin.
- iii. N'importe quelle lame, saillie ou "triche" ajoutée à la botte du patin pour donner au gardien un contact additionnel avec la surface de glace n'est pas permise.

RÈGLE 196 - GARDIEN DE BUT/CROSSE

Voir aussi la Règle 39 - Ruban adhésif de crosse

- i. La crosse d'un gardien de but doit être faite en bois ou dans un autre matériau approuvé par l'IIHF. Elle ne doit avoir aucune projection, et toutes les arêtes doivent être chanfreinées.
- ii. Le manche, depuis le bout de la crosse à la palette, doit être droit.
- iii. Le bout de la crosse d'un gardien de but doit avoir une forme de protection. Si le bouchon au sommet d'une crosse en métal a été retiré, la crosse sera considérée comme équipement dangereux.
- iv. Il est interdit d'insérer n'importe quel matériau à l'intérieur du manche creux de la crosse afin de modifier son poids, sa composition ou sa destination.
- v. Du ruban adhésif de n'importe quelle couleur non-fluorescente peut être mis à n'importe quel endroit de la crosse. Des crosses d'une couleur fluorescente ne sont pas permises.
- vi. La longueur maximale du manche d'une crosse de gardien de but est de 163 cm du sommet du manche jusqu'au talon. La largeur maximale est de 3 cm ; l'épaisseur maximale est de 2.54 cm.
- vii. Le manche est constitué de deux parties. La section inférieure (jarret) jusqu'au talon ne doit pas être plus longue que 71 cm et plus large que 9 cm. Les deux parties du manche doivent être droites.



viii. La longueur maximale de la palette est de 39 cm du bas du talon à la pointe. La hauteur maximale est de 9 cm à l'exception du talon qui peut être de 11.5 cm. La courbure maximale de la palette est de 1.5 cm.

RÈGLE 197 - GARDIEN DE BUT/MAILLOT

- i. Les maillots des gardiens de but sont produits par un fournisseur de l'IIHF selon les directives de l'IIHF. Ceux-ci ne peuvent être modifiés de n'importe quelle façon sans consentement d'un représentant de l'IIHF.
- ii. Aucun moyen d'attache du maillot n'est autorisé aux poignets si cela crée une tension sur le maillot tel qu'un effet de sangles au niveau de l'aisselle.
- iii. Aucun autre moyen d'attache ou ajout n'est permis sur le maillot pour créer un effet de sangles.
- iv. Un maillot est illégal si sa longueur est telle qu'elle couvre les jambes du gardien de but.
- v. Les manches ne doivent pas s'étendre au-delà des doigts des gants de blocage et de capture.

RÈGLE 198 - GARDIEN DE BUT/PROTECTION DU COU

- i. Un gardien de but est autorisé à attacher une protection sur le bas de son masque facial. Elle doit être faite de telle sorte qu'elle ne puisse pas causer de blessure.

RÈGLE 199 - GARDIEN DE BUT/UNIFORMES

- i. Un gardien de but est autorisé à porter un masque facial d'une couleur et d'un design différent de celui de ses coéquipiers.
- ii. Un gardien de but est autorisé à utiliser des patins et des gants d'une couleur et d'un design différent de celui de ses coéquipiers.

RÈGLE 200 - ACTION DE JEU/PUCK SUR LE MASQUE DU GARDIEN DE BUT

- i. Si un gardien de but est atteint par un tir sur son masque facial durant une action de jeu, l'arbitre peut arrêter le jeu pour autant qu'il n'y ait aucune chance immédiate de marquer un but.
- ii. Si le masque facial d'un gardien de but se détache durant une action de jeu alors que son équipe est en possession du puck, l'arbitre arrêtera immédiatement le jeu. L'engagement suivant sera effectué au point d'engagement le plus proche où le puck se trouvait lorsque l'action de jeu a été arrêtée.
- iii. Si le masque facial d'un gardien de but se détache durant une action de jeu alors que l'équipe adverse est en possession du puck, l'arbitre arrêtera le jeu s'il n'y a aucune chance immédiate de marquer un but. L'engagement suivant sera effectué à l'un des points d'engagement de l'équipe à la défense.
- iv. Si le masque facial d'un gardien de but se détache durant une action de jeu et que le puck entre dans le but avant que l'arbitre ne puisse siffler pour arrêter le jeu, le but sera valable.
- v. Si le puck frappe le masque facial d'un gardien de but et entre dans le but, le but sera valable.

RÈGLE 201 - GARDIEN DE BUT/JETER LE PUCK EN AVANT

- i. Si un gardien de but a le puck dans un de ses gants, le place sur la glace devant lui et le propulse en avant avec sa crosse, son patin ou toute autre partie de son corps ou de son équipement, aucune pénalité ne sera infligée.
- ii. Si un gardien de but lance le puck en avant et que le puck est joué en premier par un de ses coéquipiers, l'arbitre arrêtera le jeu et l'engagement suivant sera effectué à l'un des points d'engagement dans la zone de défense de l'équipe fautive, où le jet s'est produit.

- iii. Si un gardien de but jette le puck en avant et que le puck est joué en premier par un adversaire, l'action de jeu sera poursuivie.

RÈGLE 202 - GARDIEN DE BUT/CHANGEMENTS

- i. Si un gardien de but doit se rendre à son banc des joueurs durant un arrêt de jeu pour n'importe quelle raison, il doit être remplacé sauf si l'arrêt de jeu est dû à un temps-mort d'équipe ou télévisuel. Il ne peut pas retarder la reprise de l'action de jeu pour ajuster, fixer ou remplacer son équipement.
- ii. Si un gardien de but a une crosse brisée ou souhaite remplacer sa crosse pour n'importe quelle raison, il doit rester dans le territoire de but et demander à un coéquipier de procéder au changement.
- iii. Lorsqu'un changement de gardien de but est fait durant un arrêt de jeu ou un temps-mort, le gardien de but qui quitte le jeu ne peut pas y revenir jusqu'à ce que le jeu ait repris.
- iv. Le gardien de but sur la glace et le gardien de but remplaçant sont autorisés à se remplacer durant l'action de jeu comme les joueurs de champ, mais ils sont soumis à la même règle pour changements volants.
- v. Aucun échauffement n'est autorisé pour un gardien de but remplaçant ou un gardien de but revenant au jeu (voir Règle 202-vii pour exception).
- vi. Si un gardien de but contracte une blessure ou tombe malade, il doit être prêt à jouer immédiatement après avoir reçu une assistance médicale rapide sur la glace. Si la blessure cause un retard, le gardien de but blessé doit quitter le jeu et être remplacé, bien qu'il puisse par la suite revenir au jeu à tout moment.
- vii. Si, durant le cours du match, les deux gardiens de but d'une équipe sont incapables de jouer, l'équipe sera autorisée à équiper un joueur de champ du banc des joueurs pour jouer comme gardien de but. Il aura dix minutes pour s'équiper et être prêt à jouer, mais s'il est prêt en moins de dix minutes, il sera autorisé à utiliser le temps restant pour s'échauffer sur la glace.
- viii. Si la situation de la règle 202-vii se produit, aucun des deux gardiens de but réguliers n'est autorisé à rejouer durant le match.
- ix. Dans les compétitions de l'IIHF où trois gardiens de but sont enregistrés et un des deux gardiens de but sur la feuille de match se blesse, les statuts et règlements de l'IIHF s'appliquent.

RÈGLE 203 - GARDIEN DE BUT/CHANGEMENT INCORRECT

DÉFINITION : Un joueur de champ qui vient sur la glace pour remplacer un gardien de but doit attendre jusqu'à ce que le gardien de but se trouve à 1.5 mètre de son banc des joueurs.

- i. Si un gardien de but se rend à son banc des joueurs pour effectuer un changement avec un joueur de champ supplémentaire mais que le changement est fait prématurément, l'arbitre arrêtera le jeu dès que l'équipe fautive gagnera la possession du puck.
- ii. Lorsque le jeu est arrêté dans la moitié d'attaque, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement central.
- iii. Lorsque le jeu est arrêté dans la moitié de défense, l'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche dans la zone où le jeu a été arrêté n'offrant aucun avantage territorial à l'équipe fautive.

RÈGLE 204 - GARDIEN DE BUT/ENGAGEMENTS

- i. Un gardien de but ne peut pas participer à un engagement.

RÈGLE 205 - GARDIEN DE BUT/DÉGAGEMENT INTERDIT

- i. Si un gardien de but quitte son territoire de but ou se trouve hors de son territoire de but quand le dégagement interdit est signalé à l'équipe adverse et qu'il fait un mouvement en direction du puck, le dégagement interdit sera annulé même s'il retourne dans son territoire.
- ii. Si un gardien de but est hors de son territoire de but quand le puck est tiré à-travers la glace et que le dégagement interdit est signalé à l'équipe adverse, le dégagement interdit sera effectif s'il retourne immédiatement dans son territoire de but.
- iii. Si un gardien de but selon la règle 205-ii ne tente pas de revenir immédiatement dans son territoire de but, aucun dégagement interdit ne sera sifflé.
- iv. Si un gardien de but se dirige vers le banc des joueurs pendant le match et qu'un dégagement interdit est signalé contre l'équipe adverse, le dégagement interdit sera sifflé s'il ne tente pas de jouer le puck et qu'il continue jusqu'au banc des joueurs ou s'il retourne directement à son but sans tenter de jouer le puck.
- v. Si un gardien de but selon 205-iv joue ou tente de jouer le puck, aucun dégagement interdit ne sera sifflé.

RÈGLE 206 - GARDIEN DE BUT/TEMPS-MORT D'ÉQUIPE

- i. Durant le cours d'un match, un gardien de but est autorisé à se rendre à son banc des joueurs uniquement durant un temps-mort d'équipe ou télévisuel.

RÈGLE 207 - PÉNALTÉS DES GARDIENS DE BUT/VUE D'ENSEMBLE

- i. Un gardien de but qui commet une faute sur un joueur de champ à l'attaque se verra infliger une pénalité mineure.
- ii. Un gardien de but ne purge jamais une pénalité ou des pénalités qui lui sont infligées, ou à son équipe, nécessitant qu'il aille s'asseoir au banc des pénalités.
- iii. Toutes les pénalités mineures supplémentaires qui sont infligées à un gardien de but lors du même arrêt de jeu doivent être purgées par un joueur de champ de son équipe qui était sur la glace au moment de l'arrêt de jeu (pour autant que ce joueur de champ ne soit pas lui-même pénalisé).
- iv. Un joueur de champ qui purge une pénalité pour un gardien de but doit avoir été sur la glace au moment de l'arrêt de jeu pour infliger la pénalité.
- v. Pour une première pénalité de méconduite infligée à un gardien de but, celui-ci peut continuer à jouer. Cette pénalité doit être purgée par un coéquipier qui était sur la glace au moment de l'arrêt de jeu (pour autant que ce joueur de champ ne soit pas lui-même pénalisé).
- vi. Un gardien de but à qui une deuxième pénalité de méconduite est infligée dans le match (qui a pour résultat une pénalité de méconduite pour le match automatique) doit quitter le match et être remplacé par le gardien de but remplaçant.
- vii. Pour une pénalité majeure et une pénalité de méconduite pour le match automatique ou une pénalité de match, le gardien de but lui-même est renvoyé du match.

- viii. Dans le cas d'une pénalité majeure ou de match contre un gardien de but, les cinq minutes de pénalité devront être purgées par un joueur de champ de son équipe qui était sur la glace au moment de l'arrêt de jeu (pour autant que ce joueur de champ ne soit pas lui-même pénalisé).
- ix. Dans tous les cas où le gardien de but est renvoyé du match, le gardien de but remplaçant doit être la première option pour remplacer le gardien renvoyé avant qu'un joueur de champ ne puisse s'équiper comme gardien de but.
- x. Lorsqu'un gardien de but est puni de plus d'une pénalité mineure ou majeure lors du même arrêt de jeu, un joueur de champ de son équipe qui était sur la glace au moment de l'arrêt de jeu, désigné par le coach, par l'intermédiaire du capitaine, doit purger toutes les pénalités (pour autant que ce joueur de champ ne soit pas lui-même pénalisé).
- xi. Si un gardien de but est puni d'une pénalité mineure et d'une pénalité de méconduite lors du même arrêt de jeu, un joueur de champ qui se trouvait sur la glace au moment de l'arrêt de jeu doit purger la pénalité mineure et un deuxième joueur de champ qui se trouvait sur la glace au moment de l'arrêt de jeu doit purger la totalité des 12 minutes. Les deux joueurs doivent être désignés par le coach, par l'intermédiaire du capitaine.

SITUATION DE JEU 1 : Une pénalité de méconduite a été infligée à un gardien de but. Alors qu'un substitut purge la pénalité, le gardien de but se voit infliger une deuxième pénalité de méconduite. En conséquence, le gardien de but est renvoyé du match parce que la deuxième pénalité pour méconduite devient une pénalité de méconduite pour le match. Le joueur substitut purgeant la méconduite peut quitter le banc des pénalités.

SITUATION DE JEU 2 : Si un gardien de but sur le banc des joueurs se voit infliger une pénalité à tout moment, un joueur qui était sur la glace au moment de l'arrêt de jeu doit purger la pénalité. Le coach doit désigner ce joueur, par l'intermédiaire du capitaine.

RÈGLE 208 - PÉNALITÉS DU GARDIEN DE BUT/DESCRIPTION

- i. Un gardien de but est sujet à toutes les pénalités décrites dans la Section 10 - Description des pénalités de jeu. De plus, il y a des règles spécifiques à sa position sur la glace, à son équipement et à son rôle dans le jeu comme décrit ci-dessous.

RÈGLE 209 - GARDIEN DE BUT/AU-DELÀ DE LA LIGNE ROUGE CENTRALE

DÉFINITION : Un gardien de but n'est pas autorisé à participer à une action de jeu au-delà de la ligne rouge centrale à n'importe quel moment.

- i. Une pénalité mineure sera infligée en cas de violation de cette règle.
- ii. Les deux patins doivent être au-delà de la ligne rouge centrale pour qu'une pénalité soit infligée.
- iii. Un gardien de but qui participe à la célébration de son équipe après un but, dans sa moitié d'attaque, se verra infliger une pénalité mineure.
- iv. Cette règle est remplacée par les règles concernant les bagarres et confrontations si un gardien de but patine au-delà de la ligne rouge centrale pour prendre part à une confrontation.

RÈGLE 210 - GARDIEN DE BUT/CROSSE BRISÉE

DÉFINITION : Une crosse qui n'est plus complètement intacte, possède une palette ou un manche cassé, ou n'est plus en un seul morceau est considérée comme illégale.

- i. Un gardien de but doit lâcher une crosse brisée immédiatement. S'il participe au jeu avec une crosse brisée, il se verra infliger une pénalité mineure.
- ii. Un gardien de but qui a brisé sa crosse n'est pas autorisé à recevoir une crosse lancée sur la glace depuis le banc des joueurs ou d'un spectateur. Il peut utiliser la crosse d'un coéquipier tant que celle-ci lui a été donnée de la main à la main. Un coéquipier qui lui jette, lance, glisse ou tire une crosse se verra infliger une pénalité mineure.
- iii. Un gardien de but qui patine en direction du banc des joueurs durant un arrêt de jeu pour remplacer sa crosse et qui retourne ensuite à son territoire de but se verra infliger une pénalité mineure. Cependant, s'il est remplacé jusqu'à ce que le jeu reprenne, aucune pénalité ne sera infligée.
- iv. Un gardien de but est autorisé à se rendre au banc des joueurs pour changer sa crosse pendant le cours du jeu.
- v. À aucun moment un gardien de but n'est autorisé à saisir la crosse d'un adversaire : (1) sur la glace qui peut être en train de tenir sa crosse ou qui peut l'avoir laissé tomber sur la glace ; (2) assis sur le banc des joueurs ; (3) en provenance de la réserve de crosses au banc des joueurs adverses. Toute violation de cette règle entraînera une pénalité mineure.
- vi. Si un gardien de but qui a brisé sa crosse reçoit une crosse d'un coéquipier au banc des pénalités pendant le cours du jeu, le gardien de but qui reçoit la crosse se verra infliger une pénalité mineure.
- vii. Un gardien de but peut utiliser une crosse d'un joueur de champ. (Voir la Règle 210-ii)
- viii. Un gardien de but ne peut pas utiliser plus d'une crosse à la fois.

RÈGLE 211 - GARDIEN DE BUT/ÉQUIPEMENT DANGEREUX

DÉFINITION : L'équipement d'un gardien de but doit être conforme aux normes de sécurité, être de qualité acceptable, en état d'utilisation, et être porté sous son uniforme (excepté les gants, le masque facial et les jambières).

- i. L'équipe d'un gardien de but qui participe au jeu avec un équipement illégal sera en premier lieu avertie par l'arbitre. Le non-respect de cet avertissement d'ajuster, remplacer ou de sécuriser n'importe quel équipement selon les instructions de l'arbitre, signifiera que n'importe quel joueur de cette équipe qui transgresse encore les règles pour équipement dangereux se verra infliger une pénalité de méconduite.
- ii. Si l'équipement d'un gardien de but est mesuré entre les périodes et qu'il est jugé illégal, il recevra une pénalité mineure. N'importe quel joueur de son équipe peut purger la pénalité.

Règles 212-217 - GARDIEN DE BUT/RETARDER LE JEU

DÉFINITION : Un acte intentionnel ou accidentel pour ralentir le jeu, forcer le jeu à être arrêté ou gêner la reprise du jeu.

RÈGLE 212 - GARDIEN DE BUT/RETARDER LE JEU - AJUSTEMENT DE L'ÉQUIPEMENT

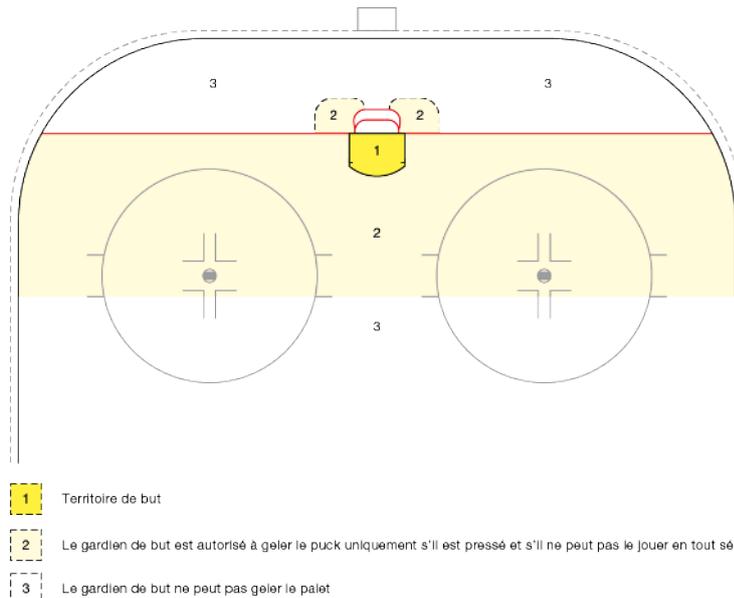
- i. Un gardien de but qui arrête le cours du jeu ou retarde le début d'une action de jeu pour réparer ou ajuster son équipement se verra infliger une pénalité mineure.

RÈGLE 213 - GARDIEN DE BUT/RETARDER LE JEU - DÉPLACER LE BUT

- i. Un gardien de but qui déplace délibérément son but de sa position normale se verra infliger une pénalité mineure.
- ii. Si un gardien de but déplace le but de sa position normale dans les deux dernières minutes du temps réglementaire ou à tout moment durant la prolongation, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe adverse.
- iii. Si un gardien de but déplace le but de sa position normale durant un tir de pénalité ou durant les tirs au but décisifs, un but sera accordé sauf si les règles 178-vii ou 178-viii sont appliquées.

RÈGLE 214 - GARDIEN DE BUT/RETARDER LE JEU - GELER LE PUCK LE LONG DES BANDES

- i. Un gardien de but qui bloque ou joue le puck avec sa crosse, ses patins ou son corps le long des bandes de manière à provoquer un arrêt de jeu se verra infliger une pénalité mineure, même s'il est chargé.



RÈGLE 215 - GARDIEN DE BUT/RETARDER LE JEU - SE RENDRE AU BANC DES JOUEURS DURANT UN ARRÊT DE JEU

- i. Un gardien de but qui se rend à son banc des joueurs durant un arrêt de jeu qui n'est pas un temps-mort télévisuel ou d'équipe, excepté pour être remplacé, se verra infliger une pénalité mineure pour retarder le jeu.

SITUATION DE JEU 1 : Si un gardien de but se rend au banc des joueurs pour célébrer un but, il doit soit être remplacé, soit être sanctionné par une pénalité mineure pour retarder le jeu.

SITUATION DE JEU 2 : Sur une pénalité signalée, le gardien de but de l'équipe qui a l'avantage patine vers son banc pour un joueur supplémentaire, mais avant qu'il n'y arrive, le jeu est arrêté. S'il continue de patiner jusqu'au banc des joueurs, les arbitres donneront un avertissement pour une première infraction et si cela se produit une deuxième fois, le gardien de but se verra infliger une pénalité mineure pour retarder le jeu.

RÈGLE 216 - GARDIEN DE BUT/RETARDER LE JEU - ENLEVER SON MASQUE FACIAL

- i. Un gardien de but qui enlève délibérément son masque facial durant le cours du jeu dans le but d'arrêter le jeu se verra infliger une pénalité mineure.

RÈGLE 217 - GARDIEN DE BUT/RETARDER LE JEU - TIRER OU JETER LE PUCK EN-DEHORS DU JEU

- i. Un gardien de but qui tire, lance ou batte le puck directement hors de la surface de jeu, n'importe où dans la patinoire (sauf s'il n'y a pas de verres de protection) depuis sa zone de défense pendant le cours du jeu, sans aucune déviation, se verra infliger une pénalité mineure. Le facteur déterminant sera la position du puck au moment où il est joué.
- ii. Un gardien de but ne sera pas pénalisé s'il dévie le puck au-dessus du verre de protection lorsqu'il fait un arrêt, mais s'il fait un arrêt et dans le même mouvement batte le puck ou donne un coup au puck qui sort de l'aire de jeu, il se verra infliger une pénalité mineure.
- iii. Un gardien de but qui tire délibérément le puck hors de la surface de jeu de n'importe où sur la glace durant une action de jeu ou pendant un arrêt de jeu se verra infliger une pénalité mineure.

RÈGLE 218 - GARDIEN DE BUT/DÉPOSER LE PUCK SUR LE BUT

DÉFINITION : Un gardien de but n'est pas autorisé à déposer le puck sur le sommet du but ou sur l'arrière du but pour provoquer un arrêt de jeu.

- i. Un gardien de but qui dépose délibérément le puck sur le but ou sur l'arrière de ce dernier pour provoquer un arrêt de jeu se verra infliger une pénalité mineure.
- ii. Si le puck rebondit dans le filet du but, un gardien de but est autorisé à couvrir le puck avec son gant pour empêcher un adversaire de le jouer.

RÈGLE 219 - GARDIEN DE BUT/BAGARRE

DÉFINITION : Un gardien de but qui frappe à plusieurs reprises un adversaire pendant une action, après un coup de sifflet, ou n'importe quand pendant le cours régulier d'une partie pendant une confrontation prolongée.

- i. Un gardien de but qui utilise son gant de blocage pour donner un coup de poing à un adversaire dans la tête, le cou, ou le visage se verra infliger une pénalité de match.
- ii. Un gardien de but qui enlève sa mitaine et son gant de blocage pour prendre part à une bagarre avec un adversaire se verra infliger une pénalité de méconduite en plus des autres pénalités.
- iii. Un gardien de but qui commence une bagarre se verra infliger une pénalité de match.

RÈGLE 220 - GARDIEN DE BUT/BLOQUER LE PUCK DANS LE TERRITOIRE DE BUT

DÉFINITION : Un gardien de but est autorisé à geler le puck dans son territoire de but tant qu'il est pressé par un adversaire. S'il n'est pas pressé par un adversaire et a le temps de jouer de manière sûre vers un coéquipier, il est tenu de le faire.

- i. À moins qu'il ne soit pressé par un adversaire, un gardien de but qui bloque le puck plus de trois secondes se verra infliger une pénalité mineure.
- ii. Un gardien de but qui n'est pas pressé par un adversaire et qui met délibérément le palet à l'intérieur de ses jambières, de son corps ou de son équipement dans le but d'obtenir un arrêt de jeu se verra infliger une pénalité mineure.

RÈGLE 221 - GARDIEN DE BUT/BLOQUER LE PUCK EN-DEHORS DU TERRITOIRE DE BUT

DÉFINITION : Un gardien de but n'est pas autorisé à tomber sur le puck de sorte à provoquer un arrêt de jeu dans certaines situations si son corps est en-dehors du territoire de but.

- i. Un gardien de but dont le corps est entièrement en-dehors du territoire de but lorsque le puck est derrière la ligne de but (pas entre les poteaux) ou est au-delà des deux lignes extérieures des cercles d'engagement et qui tombe sur le puck ou le retient contre son corps, le retient ou le place contre toute partie du but ou des bandes, se verra infliger une pénalité mineure qu'il soit pressé par un adversaire ou non.
- ii. Un gardien de but qui tombe sur le puck ou le retient contre son corps dans la zone située entre la ligne de but et les deux lignes extérieures des cercles d'engagement se verra infliger une pénalité mineure à moins qu'il ne se soit pressé par au moins un adversaire et soit incapable de jouer le puck en toute sécurité avec sa crosse.

RÈGLE 222 - GARDIEN DE BUT/OBSTRUER ILLÉGALEMENT LE BUT OU EMPILER DE LA NEIGE

DÉFINITION : Un gardien de but n'est pas autorisé à laisser sa crosse, tout autre équipement ou à empiler de la neige ou d'autres objets devant son but pour essayer d'empêcher le puck d'entrer dans le but. Il est de sa responsabilité de garder son territoire de but dégagé et sans obstacle.

- i. Un gardien de but se verra infliger une pénalité mineure s'il laisse sa crosse, tout autre équipement ou empile de la neige ou d'autres objets devant son but et qu'un de ces obstacles empêche le puck d'entrer dans le but, alors qu'il se trouve sur la glace.
- ii. Un but sera accordé si un gardien de but laisse sa crosse ou autre équipement ou empile de la neige ou tout autre objet devant sa cage et que l'un de ces objets empêche le puck d'entrer dans la cage alors qu'il est hors de la glace.

RÈGLE 223 - GARDIEN DE BUT/QUITTER LE TERRITOIRE DE BUT DURANT UNE CONFRONTATION DE JOUEURS

DÉFINITION : Un gardien de but doit rester dans son territoire de but durant une confrontation de joueurs sur la glace, sauf si cette confrontation se déplace dans son territoire de but.

- i. Un gardien de but qui quitte la proximité immédiate de son territoire de but pour participer de n'importe quelle façon à une confrontation se verra infliger une pénalité mineure.
- ii. Un gardien de but qui est hors de son territoire de but (par exemple, pour jouer le puck derrière son but, pour se rendre au banc des joueurs) et qui devient impliqué dans une confrontation de joueurs ne se verra pas infliger une pénalité pour avoir quitté son territoire de but, mais est sujet à d'autres pénalités basées sur ses actions dans la confrontation.
- iii. Si une confrontation de joueurs se déroule dans le territoire de but, le gardien de but doit quitter son territoire de but, mais aucune pénalité ne lui sera infligée pour cette raison. De plus, il doit quitter son territoire de but ou patiner vers l'arrondi ou vers tout autre endroit de sa zone de défense le plus proche de son territoire de but où il n'y a pas de confrontation de joueurs si un arbitre lui demande de faire ainsi.

SITUATION DE JEU 1 : Si un gardien de but quitte son territoire de but lors d'une altercation et qu'il est le premier à intervenir dans un combat, il recevra une pénalité mineure (pour avoir quitté le territoire de but) et une pénalité de méconduite pour le match (pour être le troisième homme dans une altercation).

SITUATION DE JEU 2 : Lors d'une confrontation dans la zone offensive, si le gardien de but dans la zone de défense se rend au banc des joueurs, restant de son côté de la ligne rouge centrale, il recevra une pénalité mineure.

RÈGLE 224 - GARDIEN DE BUT/SURNOMBRE

DÉFINITION : Un gardien de but ne peut pas jouer le puck ou entrer en contact avec un adversaire lorsqu'il quitte la glace si le joueur remplaçant est déjà entré sur la glace.

- i. Toutes les règles s'appliquent à un gardien de but pour surnombre de la même manière que pour les joueurs de champ (voir Règle 166).
- ii. À aucun moment durant le jeu une équipe n'est autorisée à avoir deux gardiens de but sur la glace, excepté le temps nécessaire à un "changement volant" entre deux gardiens de but.

RÈGLE 225 - TIR DE PÉNALITÉ/FAUTE COMMISE PAR UN GARDIEN DE BUT

- i. Si un gardien de but commet une faute sur un joueur de champ à l'attaque lors d'une situation d'échappée, l'arbitre accordera à l'équipe adverse un tir de pénalité, que la faute ait été commise par derrière ou non.
- ii. Si un gardien de but déplace délibérément le but de sa position normale durant les deux dernières minutes du temps réglementaire ou à tout moment durant la prolongation, l'arbitre accordera un tir de pénalité à l'équipe adverse.
- iii. Si un gardien de but déplace délibérément le but de sa position normale alors qu'un joueur de champ à l'attaque se trouve dans une situation d'échappée, l'arbitre accordera un tir de pénalité à l'équipe adverse.
- iv. Si un gardien de but remplaçant entre illégalement dans le match et gêne un joueur de champ adverse qui se trouve dans une situation d'échappée, l'arbitre arrêtera le jeu et accordera un tir de pénalité à l'équipe adverse. Si le joueur de champ marque un but avant le coup de sifflet, le but sera validé et le tir de pénalité annulé.
- v. Si un gardien de but enlève son masque facial de sorte à provoquer un arrêt de jeu alors qu'un joueur de champ à l'attaque se trouve en situation d'échappée, l'arbitre arrêtera le jeu et accordera un tir de pénalité à l'équipe adverse.

RÈGLE 226 - BUTS ACCORDÉS/FAUTE COMMISE PAR UN GARDIEN DE BUT

Voir aussi la Règle 177-v (Procédure des Tirs aux buts / Exécution du tir)

- i. Si, durant le déroulement d'un tir de pénalité, le gardien de but bouge ou déloge le but, un but sera accordé à moins que les règles ne spécifient autre chose (voir les Règles 178-vii et 178-viii).
- ii. Si, durant le déroulement d'un tir de pénalité, le gardien de but enlève son masque facial, un but sera accordé.
- iii. Si, durant le déroulement d'un tir de pénalité, le gardien de but jette sa crosse contre le puck ou le porteur du puck, un but sera accordé.

ANNEXE 1 - PÉNALITÉS SUR LE PANNEAU D’AFFICHAGE - SITUATIONS SPECIFIQUES

BUT MARQUE CONTRE UNE ÉQUIPE EN INFÉRIORITÉ

1. Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B11	2'
3:30	A9	2'		
4:00			But de B	

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 4

A 3:30 Les équipes jouent à 3 : 4

A9 peut revenir sur la glace à 4:00

2. Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00			B11	2'
3:30	A6	2'		
4:00	A9	2'		
4:30			But de B	

A6 peut revenir sur la glace à 4:30

3. Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B11	2'
3:30	A9	5' + MPM		
4:00			But de B	

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 4

A 3:30 Les équipes jouent à 3 : 4

A9 va au vestiaire

L'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la pénalité de 5 minutes de A9

Aucun joueur ne peut revenir sur la glace à 4:00

4 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	5' + MPM	B11	2'
3:30	A9	2'		
4:00			But de B	

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 4

A6 va au vestiaire

L'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la pénalité de 5 minutes de A6

A 3:30 Les équipes jouent à 3 : 4

A9 peut revenir sur la glace à 4:00

5 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	5' + MPM	B11	2'
3:00	A9	2'		
4:00			But de B	

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 5

A6 va au vestiaire

L'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la pénalité de 5 minutes de A6

Aucun joueur ne peut revenir sur la glace à 4:00

6 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
4:00	A6	2' + 5' + MPM		'
8:00	A9	2'		
9:15			But de B	

A6 va au vestiaire

L'équipe A doit envoyer un substitut pour purger les pénalités de 2'+5' de A6

A9 peut revenir sur la glace à 9:15 car sa pénalité mineure est la plus ancienne

7 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
4:00	A6	2' + 5' + MPM		
9:10	A9	2'		
9:15			But de B	

A6 va au vestiaire

L'équipe A doit envoyer un substitut pour purger les pénalités de 2'+5' de A6

Le substitut de A6 peut revenir sur la glace à 9:15 car sa pénalité mineure est la plus ancienne

8 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A7	5' + MPM		
3:10	A11	5' + MPM		
4:00	A12	2'		
4:30			But de B	

A7 et A11 va au vestiaire

L'équipe A doit envoyer deux substituts pour purger les pénalités de 5 minutes de A7 et A11

Personne ne revient sur la glace suite au but, la pénalité mineure de 2' de A12 étant différée.

9 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
10:00	A4	2'		
10:30	A7	2'		
11:00	A9	2'	B8	2'
12:10			But de B	

A 11:00 Les équipes jouent à 3 : 5 Les pénalités de A9 et B8 ne sont pas affichées.

A4 peut revenir à 12 :00 - les équipes jouent à 4 : 5, la pénalité de A7 est encore affichée.

A7 peut revenir sur la glace à 12:10

10 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A9	5' + MPM		
3:30	A6	2'	B11	2' + 2'
4:30			But de B	

A9 va au vestiaire

L'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la pénalité de 5 minutes de A9

A 3:30 Les équipes jouent à 4 : 4

A 3:30 La 2' de A6 annule la première 2' de B11 - L'équipe B doit envoyer un substitut pour purger la deuxième 2' de B11

Personne ne revient sur la glace à 4:30

B11 revient sur la glace au premier arrêt de jeu après 7:30

11 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	5' + MPM		
3:30	A9	2'	B11	5' + MPM
4:00			But de B	

A6 et B11 vont à leur vestiaire

L'équipe A et B doivent envoyer chacune un substitut pour purger la pénalité de 5 minutes de A6 et la pénalité de 5' de B11

A 3.30 Les équipes jouent à 3 : 4

Les pénalités de 2' de A9 et de 5' de B11 ne peuvent s'annuler

A9 peut revenir sur la glace à 4:00

12 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
12:00	A7	2' + 2'	B3	2'
13:15	A9	2'		
13:30			But de B	

A 12:00, l'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la deuxième 2' de A7 – la première 2' de A7 annule la 2' de B3

Le substitut de A7 peut revenir sur la glace à 13:30 suite au but

A7 revient sur la glace au premier arrêt de jeu après 15:30

13 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:30	A7	2'		
3:30			B11	2'
3:30			B14	5' + MPM
3:30			B19	2'
4:00	But de A			

B14 va au vestiaire

L'équipe B doit envoyer un substitut pour purger la 5' de B14

A 3:30 Les équipes jouent à 5 : 3 – La pénalité de 2' de A7 s'annule avec la 2' de B11 ou la 2' de B19 (choix du capitaine).

B11 ou B19 peut revenir sur la glace à 4 :00

14 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	5' + MPM		
3:30	A9	2'	B11	2'
4:00			But de B	

A6 va au vestiaire

L'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la 5' de A6

A 3:30 Les équipes jouent à 4 : 5

La pénalité de 2' de A9 s'annule avec la 2' de B11

Personne ne revient sur la glace à 4:00

A9 et B11 reviennent sur la glace au premier arrêt de jeu après 5:30

15 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A8	2' + 2'		
4:00	A9	2'		
4:30			But de B	
5:30			But de B	

A 4:30 La première 2' de A8 est terminée et les équipes jouent à 3 : 5

A9 peut revenir sur la glace à 5:30 car sa pénalité de 2' est la plus ancienne

EXEMPLE DE PÉNALITÉS SIGNALÉES LORS D'UN BUT MARQUE

1 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A15	2'		
	A23 Signalée	2' + 2'		
4:30			But de B	

A15 peut revenir sur la glace – La double pénalité mineure signalée contre A23 sont affichée à 4 :30

2 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A15	2'		
3:30			B12	2'
	A23 Signalée	2'		
4:10			But de B	

Personne ne revient sur la glace – L'équipe A n'est pas en infériorité

Le but annule la pénalité signalée de A23

3 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A15	2'		
3:30			B12	2'
4:00	A23	2'		
4:30			But de B	

A15 peut revenir sur la glace car sa pénalité de 2' est la plus ancienne

4 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A15	5' + MPM		
3:30	A23	2'		
4:00			B12	2'
4:30			But de B	

A23 peut revenir sur la glace – Équipe A en infériorité numérique par une pénalité mineure

5 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A15	2'	B12	2'
3:15	A23	2'		
4:30			But de B	

A23 peut revenir sur la glace car sa pénalité a causé l'infériorité numérique

6 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A15	2'		
3:30			B12	2'
4:00	A23	2'		
			B3 Signalée	2'
4:30	But de A			

La pénalité de B3 n'est pas infligée

La pénalité de B12 ne cause pas d'infériorité numérique à l'équipe B

7 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A15	2'		
3:30			B12	2'
4:00	A23	2'		
	A6 Signalée	2'		
4:30			But de B	

A15 peut revenir sur la glace

La pénalité de A6 commence à 4:30

8 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A15	2'		
3:30			B12	2'
4:00	A23	2'		
5:00			But de B	

A15 peut revenir sur la glace

Les équipes sont au même nombre de joueurs sur la glace au moment du but

9 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A15	2'		
3:30	A23	2'		
4:00			B12	2'
4:30			But de B	

A15 peut revenir sur la glace

10 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00			B12	2'
3:30	A15	2'		
4:00	A23	5' + MPM		
4:30			But de B	

A15 peut revenir sur la glace

11 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A15	5' + MPM		
3:30			B12	5' + MPM
4:00	A23	2'		
4:30			But de B	

A23 peut revenir sur la glace

Infériorité numérique causée par une pénalité mineure

12 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A15	2'	B12	2'
3:30	A23	5' + MPM		
	A6 Signalée	2'		
4:30			But de B	

La pénalité signalée contre A6 n'est pas infligée (sauf si pénalité majeure ou de match) car l'équipe A n'était pas en infériorité numérique en raison d'une pénalité mineure.

PÉNALTÉS COÏNCIDENTES (SIMULTANÉES)

1 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B11	2'

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 4

2 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2' + 2'	B11	2'

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 5

L'équipe A doit envoyer un substitut pour effectuer la deuxième 2' de A6

La 2' de B11 annule la première 2' de A6

3 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2' + 2'		
3:30	A9	2'	B11	2'

A 3:30 Les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2' de A9 et B11 s'annulent

4 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'		
3:30	A9	2'	B11	2'
3:30	A7	2'		

A 3:30 Les équipes jouent à 3 : 5, la pénalité de 2' B11 s'annule avec la pénalité de 2' de A9 ou de A7 (choix du capitaine de l'équipe A)

5 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'		
3:15	A9	2'	B12	2' + 10'

A 3:15 Les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2' de A9 et B12 s'annulent

6 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'		
4:00	A9	2' + 2'	B12	2' + 2'

A 4:00 Les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2'+2' de A9 et B12 s'annulent

7 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B11	2'
3:00	A9	2'		

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 5, la pénalité de 2' B11 s'annule avec la pénalité de 2' de A6 ou de A9 (choix du capitaine de l'équipe A)

8 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'		
3:30	A9	2'	B11	2' + 2'

A 3:30 Les équipes jouent à 4 : 4, la pénalité de 2' de A9 annule avec la première 2' de B11

L'équipe B doit envoyer un substitut pour purger la deuxième 2' de B11

9 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2' + 10'	B11	2' + 10'

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 4

Les équipes A et B doivent envoyer un substitut pour purger les 2' de A6 et B11, ils pourront revenir sur la glace à 5:00

A6 et B11 peuvent revenir sur la glace au premier arrêt de jeu après 15:00

10 Temps		Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
9:00		A6	2'		
9:20		A9	2'	B4	2'
9:20		A8	2'	B7	2'

A 9:20 Les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2' de A9 et A8 s'annulent avec les pénalités de 2' de B4 et B7

11 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2' + 2'	B11	2' + 2'
3:00	A9	2' + 2'		

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2'+2' B11 s'annulent avec les pénalités de 2'+2' de A6 ou A9 (choix du capitaine de l'équipe A)

12 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B11	2' + 2'
3:00	A9	2' + 2'		

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2'+2' de A9 et B11 s'annulent

13 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B11	2' + 2'
3:00	A9	2'	B12	2'
3:00	A7	2' + 2'		

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2'+2' de A7 et B11 s'annulent et la pénalité de 2' de B12 annule la pénalité de 2' de A6 ou A9 (choix du capitaine de l'équipe A)

14 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B11	2' + 2' + 2
3:00	A9	2' + 2'	B12	2'
3:00	A7	2' + 2'		

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2'+2'+2' de B11 et la pénalité de 2' de B12 annulent les pénalités de 2'+2' de A9 et A7

15 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B11	2' + 2'
3:00	A9	2' + 2' + 2'	B12	2' + 2'
3:00	A7	2'		

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2'+2' de B11 et B12 annulent la pénalité de 2'+2'+2' de A9 et la pénalité de 2' de A6 ou A7 (choix du capitaine de l'équipe A)

16 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B11	2' + 2' + 2'
3:00	A9	2' + 2'	B12	2' + 2'
3:00	A7	2' + 2''		

A 3:00 Les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités des 2 équipes s'annulent

17 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B8	2'
3:00	A3	2' + 2'	B9	2'
3:00	A5	2'	B7	2'

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2' B8, B9 et B7 annulent la pénalité de 2'+2' de A3 et la pénalité de 2' de A6 ou A5 (choix du capitaine de l'équipe A)

18 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A5	2'	B8	2'
3:00	A6	2' + 2'	B9	2'
3:00	A7	2'		

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2' B8 et B9 annulent les pénalités de 2' de A5 et A7

19 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A5	2 + 2''	B8	2' + 2'
3:00	A6	2'	B9	2' + 2'
3:00	A7	2' + 2' + 2'		

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2'+2' de B8 et B9 annulent les pénalités de 2' de A6 et les 2'+2'+2' de A7

20 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B11	2' + 2'
3:00	A9	2'		

A 3:00 Les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités des 2 équipes s'annulent

21 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B8	2'
3:00	A9	2'	B7	2'

A 3:00 Les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités des 2 équipes s'annulent

22 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2' + 2'	B8	2' + 2'

A 3:00 Les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités des 2 équipes s'annulent

23 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2' + 10'	B11	2'
3:00	A9	2' + 2'		

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 5

Les pénalités de 2' de A6 et B11 s'annulent

L'équipe A joue en infériorité pendant 4' (pénalités de A9)

A9 revient sur la glace à 7:00 (avant si but de B)

A6 revient sur la glace sur le premier arrêt de jeu après 15 :00 et B11 revient sur la glace sur le premier arrêt de jeu après 5 :00

24 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	Tir de pénalité	B11	2'
3:00	A9	2'		

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 4

25 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
4:00	A15	2'		
4:20			B10	2'
4:30	A18	2'		
5:00	A77	2' + 2'	B21	2'

A 4:20 Les équipes jouent à 4 : 4

A 4:30 Les équipes jouent à 3 : 4

A 5:00 Les équipes jouent à 3 : 4- à 5:00 la pénalité de 2' de B21 annule la première 2' de A77

L'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la deuxième 2' de A77

A 6:00 la pénalité de substitut de A77 commence, mais A15 doit rester au banc des pénalités après l'expiration de sa pénalité jusqu'au premier arrêt qui s'en suit, les équipes jouent à 3 : 4

A77 peut revenir sur la glace au premier arrêt de jeu après 10:00 - B21 peut revenir sur la glace au premier arrêt de jeu après 7:00

26 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'		
3:30	A7	2'	B9	2' + MPM

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 5

A 3:30 Les équipes jouent à 4 : 5

B9 va au vestiaire, il n'est pas nécessaire de mettre un substitut sur le banc des pénalités pour la pénalité de 2' de B9, cette dernière étant annulée par la 2' de A7 (pénalités coïncidentes)

EXEMPLE DE PÉNALITÉS MAJEURES COÏNCIDENTES

1 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A3	5' + MPM	B8	5' + MPM

A 3:00 Les équipes jouent à 5 : 5

A3 et B8 doivent aller à leur vestiaire - Aucun substitut n'est nécessaire aux bancs des pénalités

2 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A1 (Gardien)	5' + MPM	B8	5' + MPM

A 3:00 Les équipes jouent à 5 : 5

A1 et B8 doivent aller à leur vestiaire - Aucun substitut n'est nécessaire aux bancs des pénalités

EXEMPLE DE PÉNALITÉS COMBINÉES MINEURES ET MAJEURES COÏNCIDENTES

1 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'		
3:30	A9	5' + MPM	B14	5' + MPM

A 3:30 Les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 5' de A9 et B14 s'annulent - Aucun substitut n'est nécessaire aux bancs des pénalités, A9 et B14 doivent aller à leur vestiaire

2 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'		
4:00	A7	2' + 5' + MPM	B19	2' + 5' + MPM

A 4:00 Les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2' + 5' de A7 et B19 s'annulent - Aucun substitut n'est nécessaire aux bancs des pénalités, A7 et B19 doivent aller à leur vestiaire

3 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'		
4:00	A5	2'	B11	2'
4:00	A7	5' + MPM	B19	5' + MPM

A 4:00 Les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2' de A5 et B11 s'annulent et les pénalités de 5' de A7 et B19 s'annulent également - Aucun substitut n'est nécessaire aux bancs des pénalités, A7 et B19 doivent aller à leur vestiaire

4 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A3	2' + 2'	B8	2' + 5' + MPM

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 4, la pénalité de 2' de B8 s'annule avec la première 2' de A3

L'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la deuxième 2' de A3, il peut revenir sur la glace à 5 :00

B8 va au vestiaire et l'équipe B doit envoyer un substitut pour purger la 5' de B8, il peut revenir sur la glace à 8:00

5 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A3	2' + 2'	B8	2' + 5' + MPM
3:00	A5	2'	B9	5' + MPM
3:00	A7	5' + MPM		

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 4, la pénalité de 2' de A5 annule la pénalité de 2' de B8 et la pénalité de 5' de A7 annule la pénalité de 5' de B8

A7, B8 et B9 vont à leur vestiaire

L'équipe B doit envoyer un substitut pour purger la 5' de B9, il peut revenir sur la glace à 8:00

6 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
4:00	A7	2'		
5:00	A9	5' + MPM	B4	5' + MPM
5:10	A8	2'	B3	2'
5:10	A4	2'	B7	2'

A 5:00 Les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 5' de A9 et B4 s'annulent - A9 et B4 vont à leur vestiaire - Aucun substitut n'est nécessaire aux bancs des pénalités

A 5:10 Les équipes restent à 4 : 5, toutes les pénalités de 2' de chaque équipe s'annulent

7 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A3	2' + 5' + MPM	B8	2' + 5' + MPM

A 3:00 Les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités s'annulent

A3 et B8 vont à leur vestiaire - Aucun substitut n'est nécessaire aux bancs des pénalités

8 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A3	2'	B8	2'
3:00	A7	5' + MPM	B9	5' + MPM

A 3:00 Les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités s'annulent

A7 et B9 vont à leur vestiaire - Aucun substitut n'est nécessaire aux bancs des pénalités

9 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	5' + MPM	B11	2'
3:00	A9	2'		

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de 2' de A9 et B11 s'annulent

A6 va au vestiaire, l'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la 5' de A6

EXEMPLES DE PÉNALITÉS COMBINÉES MAJEURES ET DE MATCH COÏNCIDENTES

1 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	5' + MPM	B7	PM

A 3:00 Les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités s'annulent

A6 et B7 vont à leur vestiaire – aucun substitut n'est nécessaire aux bancs des pénalités

2 Temps	Team	Strafe	Team	Strafe
3:00	A6	PM	B7	PM

A 3:00 Les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités s'annulent

A6 et B7 vont à leur vestiaire – aucun substitut n'est nécessaire aux bancs des pénalités

PÉNALITÉS DIFFERÉES

1 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
13:00	A6	2' + 2' + 10		
20:00	A6 (fin du tiers)	2'		

La 2' infligées à la fin du tiers commencera au début du tiers suivant et les équipes jouent à 4 : 5

L'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la dernière 2' de A6, il reviendra sur la glace à 2:00 du début du tiers – A6 pourra revenir sur la glace au premier arrêt de jeu après 9 :00 du début du tiers

2 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
13:00	A4	2'		
13:00	A5	2'		
13:00	A6	2' + 2'		
13:00	A7	5' + MPM		

A7 va à son vestiaire

L'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la 5' de A7, elle sera la dernière pénalité à purger

L'ordre dans lequel seront purgées les autres pénalités dépend du choix du capitaine, même si un joueur est sanctionné de 2'+2'

3 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	2'	B7	2' + 2'
3.30			B7 – au banc des pénalité	2'

A 3:00 Les équipes jouent à 5 : 4

L'équipe B doit envoyer un substitut pour purger la deuxième 2' de B7

A 3:30 Les équipes restent à 5 : 4, la nouvelle pénalité de 2' infligée à B7 viendra s'ajouter au temps purgé par le substitut de B7

Le substitut de B7 devra purger 4' et reviendra sur la glace à 7:00

Si l'équipe A ne marque aucun but, elle jouera à 5 : 4 jusqu'à 7:00

B7 purgera la totalité de ses pénalités (6') et pourra revenir sur la glace au premier arrêt de jeu après 9:00

4 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A7	2' + 2'		
3.00	A8	2'		
3:00	A9	2' (banc mineure)		

A 3:00 Les équipes jouent à 3 : 5

A 3:00 A8 et A9 purgent leurs pénalités (affichée au tableau d'affichage)

A 5:00 A7 commencent à purger sa pénalité de 2'+2'

A 5:00 Les équipes jouent à 4 : 5

A 5:00 A8 ou A9 peut revenir sur la glace (choix du capitaine)

5 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A6	5' + MPM		
3:30	A8 Substitut de A6	2' (au banc des pénalités)		
4:00	A8 Substitut de A6	10'(au banc des pénalités)		

A 3:00 A6 va à son vestiaire – l'équipe A doit envoyer un substitut (A8) pour purger la 5' de A6.

Les équipes jouent à 4 : 5

A 3:30 A8 est pénalisé de 2' au banc des pénalités – les équipes restent à 4 : 5

La 2' de A8 commence à 8:00 à la fin de la pénalité de 5'

A 4:00 A8 est pénalisé de 10' de méconduite – les équipes jouent toujours à 4 : 5

A 4:00 l'équipe A doit envoyer un substitut pour purger la 2' de A8 infligée à 3:30.

La pénalité de méconduite de A8 commence à 10:00. Si l'équipe A ne reçoit pas d'autres pénalités et qu'aucun but n'est marqué contre elle après la fin de la 5', les équipes joueront à 5 : 5 à 10:00

PÉNALITÉS CONTRE LE GARDIEN DE BUT

1 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A1 Gardien	2' + 10'		
3:30	A1 Gardien	2' + 10'		

A 3:00 L'équipe A doit envoyer deux substituts qui étaient sur la glace lorsque le jeu a été arrêté pour purger les pénalités infligées au gardien de but A1, 1 substitut pour 2' et un autre pour 12'

A 3:30 L'équipe A doit envoyer un autre substitut qui était sur la glace lorsque le jeu a été arrêté pour purger la deuxième 2' du gardien A1

En raison de la deuxième 10' de méconduite infligée, A1 reçoit automatiquement une pénalité de méconduite pour le match

Le substitut purgeant les 12' infligée à 3:00 peut revenir sur la glace (le gardien allant au vestiaire)

A 3:30 Les équipes jouent à 3 : 5

La deuxième 2' du gardien A1 commence à 3:30

Le substitut purgeant la première 2' du gardien A1 peut revenir sur la glace à 5:00 si aucun but n'est marqué.

2 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A30 Gardien	2'		
3:30	A30 Gardien	2' ,		

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 5 - L'équipe A doit envoyer un substitut qui était sur la glace lorsque le jeu a été arrêté pour purger la pénalité de 2' du gardien A30

A 3:30 L'équipe A doit envoyer un autre substitut qui était sur la glace lorsque le jeu a été arrêté pour purger la deuxième 2' du gardien A30

A 3:30 Les équipes jouent à 3 : 5

Le substitut purgeant la première 2' du gardien A30 peut revenir sur la glace à 5:00 si aucun but n'est marqué.

3 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A30 Gardien	2'		
3:30	A30 Gardien	10'		

A 3:00 Les équipes jouent à 4 : 5

L'équipe A doit envoyer un substitut qui était sur la glace lorsque le jeu a été arrêté pour purger la pénalité de 2' du gardien A30

A 3:30 L'équipe A doit envoyer un autre substitut qui était sur la glace lorsque le jeu a été arrêté pour purger la 10' de méconduite du gardien A30

A 3:30 Les équipes jouent à 4 : 5

La pénalité de 10' de méconduite commence à 3:30

Le substitut purgeant la 2' du gardien A30 peut revenir sur la glace à 5:00 si aucun but n'est marqué Le substitut purgeant la 10' de méconduite du gardien A30 peut revenir sur la glace à 13:30

4 Temps	Équipe	Pénalités	Équipe	Pénalités
3:00	A30 Gardien	10'		
3:30	A30 Gardien	2'		

A 3:00 Les équipes jouent à 5 : 5

L'équipe A doit envoyer un substitut qui était sur la glace lorsque le jeu a été arrêté pour purger la pénalité de 10' de méconduite du gardien A30

A 3:30 L'équipe A doit envoyer un substitut qui était sur la glace lorsque le jeu a été arrêté pour purger la pénalité de 2' du gardien A30

A 3:30 Les équipes jouent à 4 : 5 - La pénalité mineure commence à 3:30

Le substitut purgeant la 2' du gardien A30 peut revenir sur la glace à 5:30 si aucun but n'est marqué Le substitut purgeant la 10' de méconduite du gardien A30 peut revenir sur la glace à 13:00



RÈGLE 61 - TEMPS MORT D'ÉQUIPE

Former un «T» avec les deux mains devant la poitrine.



RÈGLE 74 - PASSE AVEC LA MAIN

Avec la main ouverte faire un mouvement de «POUSSER».



RÈGLE 84 - ATTAQUANT DANS LE TERRITOIRE DE BUT

Faire un mouvement semi-circulaire avec un bras à la hauteur de la poitrine parallèlement à la glace, simulant le territoire de but et tendre l'autre bras horizontalement en pointant en direction de la zone neutre



RÈGLE 92 - GESTE DU CHANGEMENT DE JOUEURS

L'arbitre accorde d'abord un délai de cinq secondes à l'équipe visiteuse pour effectuer ses changements de joueurs. Au terme de ce délai de cinq secondes, l'arbitre lève le bras pour indiquer que l'équipe visiteuse ne peut plus effectuer de changement. A partir de ce moment l'équipe locale dispose d'un délai de cinq secondes pour effectuer ses changements de joueurs



RÈGLE 94 - BUT MARQUÉ

Une extension du bras pointant vers le but pour indiquer que le palet a pénétré le but.



RÈGLE 107 ET 109 PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

Mettre les deux mains sur les hanches.



RÈGLE 110 - PÉNALITÉ DE MATCH

Positionner la paume d'une main au-dessus du casque.



RÈGLE 114 - PÉNALITÉ SIGNALÉE

Le bras (sans sifflet) est tendu au-dessus de la tête. Il est toléré de pointer brièvement le joueur fautif et de lever le bras par la suite au-dessus de la tête



RÈGLE 119 - PROJECTION CONTRE LA BANDE

Taper avec le poing fermé d'une main dans la paume de l'autre main à la hauteur de la poitrine



RÈGLE 121 - HARPONNER AVEC LE BOUT DU MANCHE

Faire un mouvement des avant-bras transversal se déplaçant l'un sous l'autre à hauteur de poitrine. La main supérieure est ouverte, l'autre est poing fermé.



RÈGLE 122 - CHARGE INCORRECTE

Faire un mouvement rotatif avec les poings fermés à hauteur de poitrine.



RÈGLE 123 - CHARGE PAR DERRIERE

Faire un mouvement avec les deux bras vers l'avant avec les mains ouvertes tournées vers l'extérieur du corps à hauteur des épaules.



RÈGLE 124 - CHARGE CONTRE LA TÊTE OU LE COU

Faire un mouvement latéral avec la main ouverte du côté de la tête



RÈGLE 125 COUPAGE

Frapper l'arrière de la jambe sous le genou avec une main en gardant les deux patins sur la glace



RÈGLE 127 - CHARGE AVEC LA CROSSE

Faire un mouvement des bras tendus et poings serrés vers l'avant puis l'arrière à hauteur de poitrine s'éloignant de la poitrine sur une distance d'un demi-mètre



RÈGLE 139 - COUP DE COUDE

Taper un coude avec la main opposée.



RÈGLE 135 ET 217 - RETARD DE JEU- TIRER OU JETER LE PUCK EN-DEHORS DU JEU

Faire un mouvement avec les deux bras vers l'avant avec les mains ouvertes tournées vers l'extérieur du corps à hauteur des épaules. Placer la main sans le sifflet, paume ouverte sur le dessus de l'autre main à hauteur de poitrine



RÈGLE 143 - CROSSE HAUTE

Tenir les deux poings serrés, l'un au-dessus de l'autre sur le côté à hauteur d'épaule.



RÈGLE 144 - RETENIR

Saisir le poignet avec l'autre main à hauteur de poitrine



RÈGLE 145 - RETENIR LA CROSSE

Signe en deux étapes. Faire le signe du «RETENIR» suivi d'un signe reproduisant que l'on tient normalement une crosse à deux mains.



RÈGLE 146 - ACCROCHER

Faire un mouvement avec les deux bras comme si on tirait une corde du côté vers le ventre



RÈGLE 150-151 - OBSTRUCTION

Croiser les bras, poings serrés, devant la poitrine.



RÈGLE 152 - COUP DE GENOU

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



RÈGLE 153 -CHARGE TARDIVE (LATE HIT)

Croiser les bras, poings serrés, devant la poitrine. Les deux poings se heurtent devant la poitrine.



RÈGLE 158 - DURETE

Poing fermé en tendant le bras sur le côté



RÈGLE 159 - CINGLAGE

Faire un mouvement de haut en bas en frappant avec la tranche de la main l'avant-bras opposé devant la poitrine



ANNULATION (WASH OUT)

Faire un mouvement latéral de balayage des deux bras sur le devant du corps au niveau des épaules avec les paumes vers le bas. Pour l'arbitre, ceci est utilisé pour signaler qu'il n'y a pas but, pas de passe à la main, ou pas de crosse haute. Pour les juges de ligne, il est utilisé pour signaler qu'il n'y a pas dégagement interdit ou de hors-jeu



RÈGLE 161 - PIQUAGE (AVEC LA POINTE DE LA PALETTE)

Faire un mouvement de piquer avec les deux mains s'éloignant de l'avant du corps sur le côté vers le bas



RÈGLE 167 - TRÉBUCHER

Taper la jambe avec la main en effectuant un mouvement de balancier sous le genou tout en gardant les deux patins sur la glace.



RÈGLE 170 - TIR DE PÉNALTÉ

Croiser les bras au-dessus de la tête.



RÈGLE 169 - CHARGE ILLÉGALE (HOCKEY FÉMININ)

La paume de la main sans sifflet vient se positionner en travers du corps sur l'épaule opposée.

GESTES DES JUGES DE LIGNES



RÈGLE 65 - DEGAGEMENT INTERDIT

Le juge de lignes à l'arrière (ou arbitre lors du système à deux) signale un possible départ de dégagement interdit avec un bras tendu sur le côté au-dessus de la tête. Le bras reste tendu dans cette position tant que le juge de lignes en avant siffle ou annule le dégagement interdit.

S'il y a dégagement interdit, le juge de lignes à l'arrière croise d'abord ses bras devant la poitrine et indique ensuite le point d'engagement approprié.



RÈGLE 78 - HORS-JEU

Le juge de lignes (ou arbitre en système à deux) doit d'abord siffler et ensuite tendre le bras horizontalement en pointant la ligne bleue avec la main sans sifflet.



RÈGLE 82 - HORS-JEU DIFFERE

Tendre le bras sans sifflet sur le côté au-dessus de la tête. Pour annuler un hors-jeu différé, le juge de lignes (ou arbitre en système à deux) doit baisser son bras sur le côté.



RÈGLE 166 - SURNOMBRE

Indication avec six doigts (une main ouverte) devant la Poitrine.

PROCÉDURE D'ENGAGEMENTS ENGAGEMENTS INCORRECTS

(Modifiée le 4/12/2018)

RÈGLE 59 - ENGAGEMENTS INCORRECTS

- i - Si l'un ou les deux joueurs qui participent à l'engagement tardent à prendre immédiatement leurs positions lorsque l'arbitre le leur ordonne, **l'arbitre donnera un avertissement pour un premier engagement incorrect.**
- ii - **Après l'avertissement donné pour engagement incorrect**, le juge de ligne doit avertir le joueur qu'une seconde violation entraînera une pénalité de banc mineure pour retarder le jeu.
- iii - Si un des joueurs de champ qui ne prend pas part à l'engagement entre dans le cercle prématurément, l'arbitre arrêtera l'engagement. **Le joueur de champ de l'équipe fautive qui effectue l'engagement sera averti.**
- iv - Si un des joueurs de champ qui ne prend pas part à l'engagement entre dans le cercle prématurément et que le puck a déjà été engagé, le jeu sera arrêté et l'engagement exécuté à nouveau, sauf si l'équipe adverse gagne la possession du puck. **Si le jeu est arrêté, le joueur de champ de l'équipe fautive qui effectue l'engagement sera averti.**
- vi - Si un joueur de champ gagne un engagement en donnant un coup de patin au puck en direction d'un coéquipier, le jeu sera arrêté et l'engagement effectué à nouveau. **Le joueur de champ de l'équipe fautive qui a effectué l'engagement recevra un avertissement pour engagement incorrect.**
- vii - Si l'engagement est gagné à l'aide d'une passe avec la main, le jeu sera arrêté, l'engagement recommencé **et le joueur de champ de l'équipe qui a commis la passe avec la main recevra un avertissement pour engagement incorrect.**

RÈGLE 136 - RETARDER LE JEU/CHANGEMENT DE JOUEURS APRES UN DEGAGEMENT INTERDIT

- iii - N'importe quel joueur de champ de l'équipe à la défense qui commet intentionnellement une infraction à l'engagement suivant un dégagement interdit dans le but de retarder le jeu, **recevra un avertissement pour engagement incorrect.** Une seconde violation **durant le même arrêt de jeu** résultera en une pénalité de banc mineure pour retarder le jeu.

RÈGLE 137 - RETARDER LE JEU/VIOLATION DES PROCÉDURES D'ENGAGEMENT

- i - Quand un joueur de champ qui ne participe pas à l'engagement entre dans le cercle d'engagement avant que le puck ne soit lâché, **l'équipe du joueur de fautif à l'engagement recevra un avertissement pour engagement incorrect.**
Pour une deuxième violation par n'importe quel joueur de champ de cette équipe lors du même engagement, l'équipe fautive se verra infliger une pénalité de banc mineure.
- ii - Quand un joueur de champ qui effectuait l'engagement **a reçu un avertissement pour engagement incorrect** par un arbitre et qu'un autre joueur de champ de la même équipe tarde à prendre sa position appropriée **après l'avertissement**, l'équipe fautive se verra infliger une pénalité de banc mineure.

INDEX

	RÈGLE
Accès illégal au banc des joueurs adverses	89
Accès incorrect au/du ou depuis le banc des pénalités	148
Accorder un tir de pénalité/Echappée	171
Accrocher	146
Affichage des pénalités	102
Age/Eligibilité des joueurs	3
Arbitres	4
Arbitres blessés	86
Attribution d'un tir de pénalité/deux dernières minutes du temps	173
Attribution d'un tir de pénalité/Joueur de champ tombant sur le puck	175
Attribution d'un tir de pénalité/Joueur qui déplace le but	174
Attribution d'un tir de pénalité/Obstruction ou jet d'objets	172
Autorités compétentes et disciplinaires	5
Bagarre avec les spectateurs	140
Bagarres	141
Balayage (Slew-footing)	160
Banc des joueurs	9
Banc des pénalités	10
Banc mineure	117
Bancs des joueurs à l'intérieur de la ligne bleue/hors-jeu	90
Bandes	13
But et territoire de but	95
But refusé/Action de jeu	97
Buts	20
Buts accordés/Faute commise par un gardien de but	226
Buts automatiques	179
Buts automatiques/Obstruer le but	180

Buts marqués avec le patin	96
Capitaine et capitaines assistants	28
Casques	34
Changement de côtés	50
Changement de joueurs lors des dégagements interdits	93
Changement de joueurs pendant les actions de jeu	88
Changement de joueurs pendant les arrêts de jeu	91
Charge avec la crosse	127
Charge contre la tête ou le cou	124
Charge incorrecte	122
Charge par derrière	123
Cinglage	159
Comment le match est-il joué	43
Comportement antisportif	168
Compositions des équipes	21
Coudières	30
Coup de coude	139
Coup de Genou	152
Coup de pied	151
Coup de sifflet	46
Coup de tête	142
Coupage	125
Cracher	162
Crosse non conforme - Mesure de la crosse	147
Crosse-haute	143
Crosse/Joueurs de champ	38
De joueurs	223
Début des actions de jeu	51
Définition sur/hors de la glace	87

Dégagement interdit/ Dégagement interdit hybride	65
Dégagement interdit/Spécificités de jeu	66
Détermination des lieux d'engagement/Blessures	54
Détermination des lieux d'engagement/Centre de la glace	56
Détermination des lieux d'engagement/Généralités	52
Détermination des lieux d'engagement/Pénalités infligées	53
Détermination des lieux d'engagement/Zone d'attaque	57
Détermination des lieux d'engagement/Zone de défense	55
Dimensions standards de la patinoire	12
Diriger le puck dans le but avec une crosse haute	76
Dopage	6
Durée des pénalités/Majeure	105
Durée des pénalités/Méconduite	107
Durée des pénalités/Méconduite pour le match	109
Durée des pénalités/Mineure et majeure	106
Durée des pénalités/Mineure et méconduite	108
Durée des pénalités/Mineure-Banc mineure	104
Durée des pénalités/Pénalité de match	110
Durée du jeu	44
Dureté	158
Echauffement	48
Echauffement du gardien de but	181
Engagements après un hors-jeu	80
Engagements incorrects	59
Équipement dangereux	128
Équipement dangereux	29
Équipement du gardien de but/Généralités	187
Faire trébucher	167
Fermer la main sur le puck	126

Filet de protection	15
Gants	33
Gardien de but en tant que capitaine ou capitaine assistant	182
Gardien de but et territoire de but	184
Gardien de but et territoire de but/But accordé	185
Gardien de but et territoire de but/But refusé	186
Gardien de but/Action de jeu	200
Gardien de but/Au-delà de la ligne rouge centrale	209
Gardien de but/Bagarre	219
Gardien de but/Bloquer le puck dans le territoire de but	220
Gardien de but/Bloquer le puck en dehors du territoire de but	221
Gardien de but/Changements	202
Gardien de but/Crosse	196
Gardien de but/Crosse brisée	210
Gardien de but/Culotte	194
Gardien de but/Dégagement interdit	205
Gardien de but/Déposer le puck sur le but	218
Gardien de but/Engagements	204
Gardien de but/Équipement dangereux	211
Gardien de but/Gant de blocage	188
Gardien de but/Jambières	193
Gardien de but/Jeter le puck en avant	201
Gardien de but/Maillots	197
Gardien de but/Masque facial	190
Gardien de but/Obstruer illégalement le but ou empiler de la neige	222
Gardien de but/Patins	195
Gardien de but/Protection des épaules et des bras	189
Gardien de but/Protection des genoux	191
Gardien de but/Protection du cou	198

Gardien de but/Protège cou	192
Gardien de but/Quitter le territoire de but durant une confrontation	223
Gardien de but/Retarder le jeu-Ajustement de l'équipement	212
Gardien de but/Retarder le jeu-Déplacer le but	213
Gardien de but/Retarder le jeu-Enlever son masque facial	216
Gardien de but/Retarder le jeu-Geler le palet le long des bandes	214
Gardien de but/Retarder le jeu-Se rendre au banc des joueurs (Arrêt de jeu)	215
Gardien de but/Retarder le jeu-Tirer ou jeter le puck en dehors du jeu	217
Gardien de but/Surnombre	224
Gardien de but/Temps mort d'équipe	206
Gardien de but/Uniformes	199
Harponner avec le manche	121
Hockey féminin/charge illégale	169
Horloge	45
Hors-jeu	78
Hors-jeu différé	82
Hors-jeu différé/Dégagement interdit hybride	83
Hors-jeu intentionnels	84
Implication des pénalités	101
Incorrection envers les officiels	116
Jambières	36
Jeter une crosse ou un objet	165
Jouer avec une crosse brisée/Remplacement	120
Jouer en infériorité numérique	103
Jouer sans casque	155
Joueur de champ blessé	85
Joueur non éligible dans un match	23
Joueurs équipés	24
Joueurs sur la glace durant le jeu	27

La Fédération Internationale de Hockey comme Organisme Directeur	1
Late hit/charge tardive/Charge à retardement	153
Marquage de la surface de glace/Cercles et points d'engagement	18
Marquage de la surface de glace/Territoires	19
Marquage de la surface de glace/Zones	17
Marquer un but	94
Marquer un but/But déplacé	98
Match perdu par forfait	22
Matériel fluorescent	32
Mesure d'une crosse de joueur de champ/Tirs au but décisifs	42
Mesure de l'équipement d'un joueur	41
Mordre	118
Objets sur la glace	11
Obstruction	149
Obstruction par les spectateurs	64
Obstruction sur un gardien de but	150
Officiel d'équipe qui entre sur la surface de jeu	164
Officiels d'équipe et technologie	26
Participation par Genre	2
Pas de hors-jeu	81
Passe avec la main	74
Patins/Joueurs de champ	37
Pénalités coïncidentes (simultanées)	112
Pénalités différées	113
Pénalités du gardien de but/Description	208
Pénalités du gardien de but/Vue d'ensemble	207
Pénalités pendant les prolongations	115
Pénalités signalées	114
Période de prolongation	62

Personnel d'équipe	25
Piquage (avec la pointe de la palette)	161
Plongeon ou embellissement	138
Portes	16
Procédure des changements de joueurs	92
Procédure des tirs au but/Exécution du tir	177
Procédure des tirs au but/Situations spécifiques	178
Procédure des tirs au but/Vue d'ensemble	179
Procédure pour conduire les engagements	58
Projection contre la bande	119
Protection du gardien de but	183
Protection faciale	31
Protège cou/Joueurs de champ	35
Puck	47
Puck dans les filets derrière les buts	70
Puck en jeu	49
Puck hors de la surface de jeu	67
Puck hors de vue	71
Puck sorti/Cadre de but	72
Puck sur le filet de but (base et dessus)	69
Puck sur les bandes	68
Puck touchant un arbitre	73
Quand les pénalités peuvent être infligées	100
Quitter le banc des pénalités prématurément	154
Railleries	163
Refuser de débiter le jeu	157
réglementaire ou prolongation	173
Retarder le jeu/Ajustement de l'équipement	129
Retarder le jeu/Célébrer un but	133

Retarder le jeu/Changement après un dégagement interdit	136
Retarder le jeu/Déplacer le but	130
Retarder le jeu/Geler le puck	132
Retarder le jeu/Retard dans l'alignement	134
Retarder le jeu/Tirer le puck hors du jeu	135
Retarder le jeu/Tomber sur le puck	131
Retarder le jeu/Violation des procédures d'engagement	137
Retenir	144
Retenir la crosse	145
Ruban adhésif	39
Situations de hors-jeu	79
Situations de pénalités	111
Surface de glace/Praticable	8
Surnombre	166
Temps morts d'équipe	61
Temps morts télévisuels	60
Terminologie	7
Tirer les cheveux, le casque ou la grille	156
Tirs de pénalité et tirs au but décisifs comme parties intégrantes	170
Tirs de pénalité/Faute commise par un gardien de but	225
Toucher le puck avec une crosse haute	75
Uniformes/Joueurs de champ	40
Utilisation du juge de but vidéo pour déterminer des buts	99
Verres de protection	14
Verres de protection/Endommagé	77