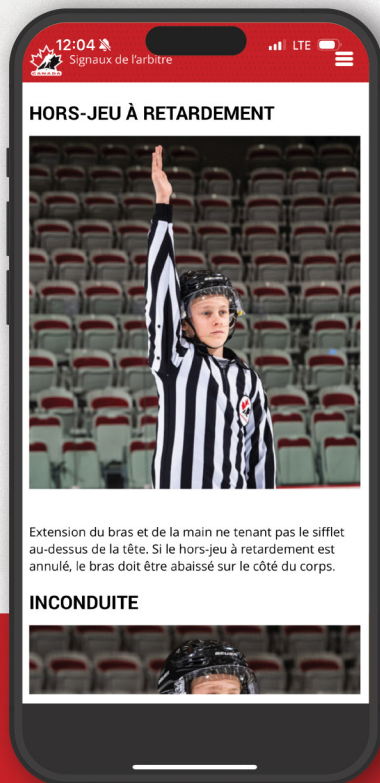
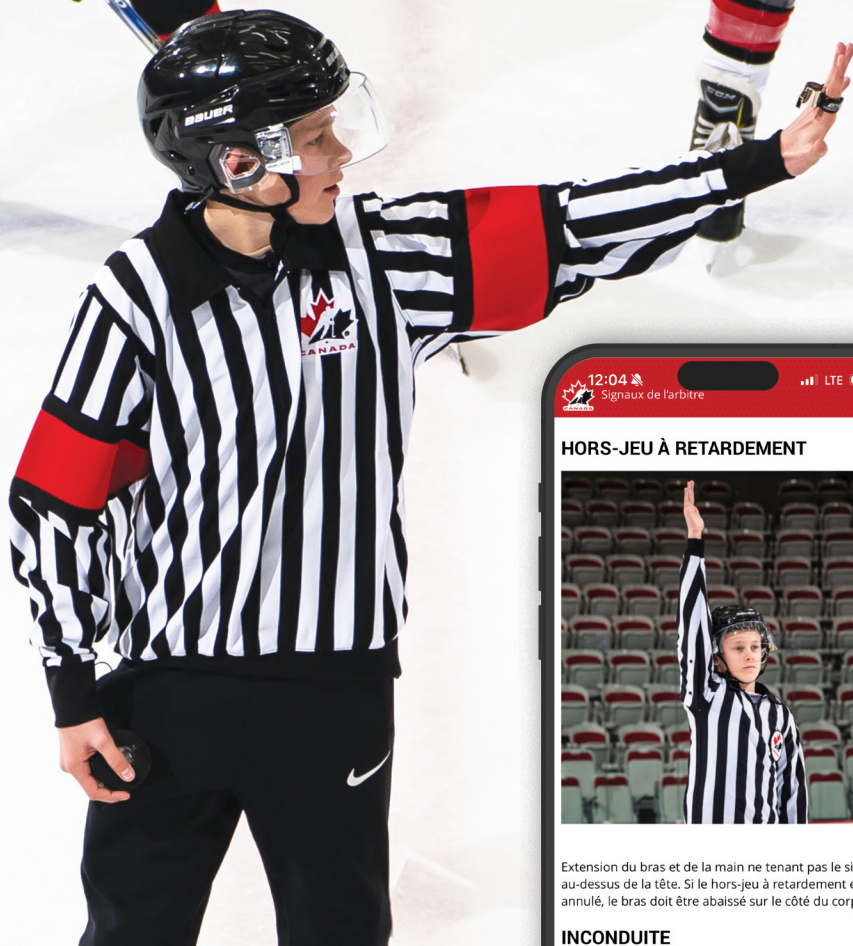




RÈGLES DE JEU

DE HOCKEY CANADA
2026-2028



AGUISEZ VOTRE SENS DU HOCKEY AVEC L'APPLI RÈGLES DE JEU DE HOCKEY CANADA

Équipez-vous d'un formidable outil pour les officiels et officielles de Hockey Canada! **L'appli Règles de jeu de Hockey Canada** se veut une ressource incontournable pour la maîtrise des règles de jeu. Accédez aux règles de jeu officielles, à des exemples de cas détaillés ainsi qu'à des diagrammes et illustrations utiles, le tout à portée de main. Besoin de réponses rapides? Utilisez la fonction de recherche par mot-clé ou « Demandez à un arbitre » pour obtenir un avis éclairé. Soyez à l'affût des nouveautés et des dernières nouvelles à **Hockey Canada**. Surtout, profitez d'un accès complet hors ligne! **Téléchargez l'appli aujourd'hui et devenez une référence en arbitrage!**

Télécharger dans
l'App Store

DISPONIBLE SUR
Google Play



* L'appli nécessite un appareil compatible et une connexion Internet pour le téléchargement initial. Disponible sur l'App Store et Google Play. Certaines conditions s'appliquent.

RÈGLES DE JEU DE HOCKEY CANADA

Hockey Canada détient exclusivement les droits d'auteur des illustrations et du texte utilisés dans cet ouvrage. Toute reproduction, en tout ou en partie, de cet ouvrage sans la permission écrite de Hockey Canada est strictement interdite. Les Règles de jeu de Hockey Canada sont à jour en date de juin 2026 et entreront en vigueur au début de la saison 2026-2027.

INTRODUCTION AUX RÈGLES DE JEU DE HOCKEY CANADA

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

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

AVANT-PROPOS

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

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

© Hockey Canada, 2026.

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

Une copie de ce document a été déposée au Centre de documentation pour le sport (SIRC), 2451, promenade Riverside (Ottawa) K1H 7X7.

Imprimé au Canada.

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

ISBN : 978-1-897355-51-0 16^e édition (2026)

N° d'article 55504



LANGUES OFFICIELLES

En tant qu'organisme national de régie du hockey à l'échelle locale au Canada, Hockey Canada maintient un engagement envers le bilinguisme. Toutes les publications, y compris le présent document, sont offertes en anglais et en français et se trouvent au www.hockeycanada.ca.

As the national governing body of grassroots hockey in Canada, Hockey Canada is committed to bilingualism. All publications, including this document, will be provided in both English and French and are available at www.hockeycanada.ca.



plus que du hockey

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

NOS VALEURS



Hockey Canada croit à l'accessibilité universelle du hockey et...

- à une expérience positive pour l'ensemble des participants dans un milieu sécuritaire et équitable;
- aux valeurs du franc-jeu et de l'esprit sportif, y compris au développement du respect de tous, et ce, par l'ensemble des participants;
- aux occasions égales au hockey pour tout le monde, indépendamment de l'âge, du sexe, de la couleur, de la race, de l'origine ethnique, de la religion, de l'orientation sexuelle et de la situation socio-économique, et ce, dans les deux langues officielles.

NOS VALEURS



Hockey Canada croit au développement personnel et...

- à l'importance, pour l'ensemble des participants, de développer la dignité et l'estime de soi;
- à l'instauration des valeurs que sont l'honnêteté et l'intégrité chez les participants, et ce, en tout temps;
- à la valeur du travail acharné, de la détermination, de la quête de l'excellence et du succès dans toute activité;
- aux avantages du bien-être personnel et physique.

NOS VALEURS



Hockey Canada croit à l'importance de faire en sorte que son sport soit plus que du hockey et...

- à la promotion du travail d'équipe ainsi qu'à la notion selon laquelle les groupes et la société sont, ensemble, plus que la somme de leurs parties;
- au pays qu'est le Canada, à sa tradition de hockey et à la fierté de bien représenter cette tradition de par le monde.

INITIATIVE DU FRANC-JEU

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

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

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

ANNONCE FRANC-JEU

Il est recommandé de faire cette annonce avant chaque match.

(Bonsoir/Bon après-midi/bonjour), (mesdames et messieurs/chers amateurs de hockey). Bienvenue au match de (ce soir/cet après-midi/ce matin) entre _____ et _____.

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

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

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

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



MESSAGE DU CONSEIL D'ADMINISTRATION DE HOCKEY CANADA

Les règles de jeu contenues dans cet ouvrage sont les seules règles devant être utilisées au cours des matchs de hockey sous la compétence de Hockey Canada. Les membres ou ligues qui choisissent de ne pas suivre ces règles feront l'objet de sanctions et perdront, au minimum, leur droit au régime d'assurance de Hockey Canada.

Un match doit être arbitré en stricte conformité avec les règles de jeu. Dans certains cas, les arbitres peuvent trouver que les règles ne sont pas satisfaisantes. Cependant, il n'est pas du ressort d'une seule personne de décider si une règle de jeu doit être appliquée ou non. Les règles de jeu sont approuvées par les membres de Hockey Canada et ne peuvent être modifiées qu'à des moments définis par le processus démocratique. Les arbitres sont donc tenus d'appliquer intégralement les règles de jeu de Hockey Canada et de ses membres.

Si un arbitre éprouve de la difficulté à interpréter certaines règles, il doit consulter l'arbitre en chef de son membre. Si cette personne ne peut fournir une interprétation satisfaisante, il faudra communiquer avec l'arbitre en chef de Hockey Canada.

Il est compréhensible que, dans un pays aussi vaste que le Canada, il soit quelque peu difficile d'en arriver à une interprétation uniforme des règles de jeu. Cependant, il s'agit bel et bien du but, qui sera facile à atteindre si les règles de jeu sont appliquées strictement partout au Canada.



MESSAGE DU PROGRAMME DES OFFICIELS DE HOCKEY CANADA

Le rôle d'un officiel est de veiller à ce qu'un match soit sécuritaire et équitable pour l'ensemble des participants.

Le Programme des officiels de Hockey Canada offre aux participants de tous âges la possibilité de s'impliquer au hockey autrement qu'en jouant. En suivant les étapes de développement avec rigueur et dévouement, les officiels peuvent atteindre leurs objectifs et s'épanouir en s'assurant que le hockey soit sécuritaire, équitable et plaisant pour tous les participants.

Le Cheminement des officiels permet de jeter les bases en matière de développement et de progression pour tous les officiels au Canada. Conçu dans une optique d'inclusion et de neutralité des genres, le Cheminement des officiels se veut un processus qui permet à ses participants d'accéder au niveau qui leur est approprié, offre des occasions égales aux officiels d'un même niveau et établit une norme nationale pour tous les membres. L'objectif consiste à offrir à tous les officiels des expériences, du mentorat et des occasions qui répondent à leurs besoins en matière de développement.

Les programmes des officiels des membres et des associations locales de Hockey Canada sont le fruit des efforts de bénévoles dévoués. Comme les entraîneurs et les administrateurs, nos mentors, nos répartiteurs et nos arbitres en chef travaillent sans relâche afin de créer des milieux positifs où les officiels peuvent développer leurs habiletés, redonner au hockey ainsi que connaître du succès sur la glace et ailleurs. Nous ne remercierons jamais assez ces bénévoles.

L'intention derrière les règles de jeu de Hockey Canada est de créer un cadre clair pour un sport sécuritaire et juste que le personnel d'arbitrage peut appliquer dans toute situation. Les règles de jeu sont divisées en deux parties : La partie I, intitulée « Règles techniques », traite des éléments administratifs et des aspects liés au déroulement du jeu, tandis que la partie II, intitulée « Fautes en situation de jeu », contient les règles pour lesquelles une punition peut être imposée. L'objectif est de disposer d'un livre des règles concis, avec un langage et un format cohérents. Les officiels qui étudient les règles de jeu seront en mesure d'appliquer de manière cohérente les normes de sécurité et de franc-jeu, y compris dans des situations qui peuvent ne pas être spécifiquement décrites dans le présent document.

Les arbitres et juges de lignes font partie intégrante du hockey en veillant au respect des normes de sécurité et de franc-jeu dans les arénas aux quatre coins du pays. Peu importe le niveau, sans ces personnes, il n'y a pas de hockey. À tous les officiels qui fouleront la glace cette saison, merci de votre dévouement et de votre engagement envers le hockey.

Pour vous impliquer en arbitrage, veuillez visiter le [HockeyCanada.ca/Officiels](https://www.hockeycanada.ca/Officiels) ou communiquer avec votre membre de Hockey Canada.

BUREAUX DE HOCKEY CANADA

hockeycanada.ca

Adresse électronique : info@hockeycanada.ca

BUREAU DE CALGARY

201-151 Canada Olympic Road SW

Calgary AB T3B 6B7

Tél. : 1-888-777-2192

Télééc. : 403-777-3635

BUREAUX DES MEMBRES

HOCKEY C.-B.

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

HOCKEY ALBERTA

120-120 College Circle
Red Deer AB T4R 0T7
Tél. : 403-342-6777
Télééc. : 403-346-4277
www.hockeyalberta.ca

HOCKEY SASKATCHEWAN

2-575 Park Street
Regina SK S4N 5B2
Tél. : 306-789-5101
Télééc. : 306-789-6112
www.hockeysask.ca

HOCKEY MANITOBA

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

HOCKEY DU NORD-OUEST DE L'ONTARIO

1224 Amber Drive
Thunder Bay ON P7B 6M5
Tél. : 807-623-1542, poste 2
Télééc. : 807-623-0037
www.hockeyhno.com

FÉDÉRATION DE HOCKEY DE L'ONTARIO

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

HOCKEY EST DE L'ONTARIO

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

HOCKEY QUÉBEC

Maison du Loisir et du Sport
4^e étage
7665, Boul. Lacordaire
Saint-Léonard QC H1S 2A7
Tél. : 514-252-3079
Télééc. : 514-252-3158
www.hockey.qc.ca

HOCKEY NOUVEAU-BRUNSWICK

1221 B, rue Prospect
Fredericton NB E3B 3B9
Tél. : 506-453-0089
Télééc. : 506-453-0868
www.hnb.ca

HOCKEY NOUVELLE-ÉCOSSE

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

HOCKEY Î.-P.-É.

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

HOCKEY TERRE-NEUVE-ET-LABRADOR

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

HOCKEY NORD

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

Table of Contents

Signaux de l'arbitre.....	1
Glossaire	4
SECTION 1 – SURFACE DE JEU.....	12
Règle 1.1 Patinoire.....	12
Règle 1.2 Dimensions de la patinoire....	12
Règle 1.3 Division de la surface glacée	12
Règle 1.4 Poteaux des buts et filets	13
Règle 1.5 Enceinte du but.....	13
Règle 1.6 Point et cercle centraux.....	14
Règle 1.7 Points de mise au jeu en zone neutre.....	14
Règle 1.8 Points de mise au jeu et cercles aux extrémités de la patinoire.....	14
Règle 1.9 Bancs des joueurs.....	14
Règle 1.10 Banc des punitions	15
Règle 1.11 Enceinte de l'arbitre	15
Règle 1.12 Horloge et signaux	15
Règle 1.13 Vestiaires.....	16
Règle 1.14 Éclairage	16
SECTION 2 – ÉQUIPES	18
Règle 2.1 Composition d'une équipe	18
Règle 2.2 Joueurs en uniforme	18
Règle 2.3 Capitaines d'équipe.....	20
Règle 2.4 Joueurs blessés.....	20
SECTION 3 – ÉQUIPEMENT	24
Règle 3.1 Mesurage de l'équipement	24
Règle 3.2 Bâtons perdus ou brisés.....	24
Règle 3.3 Bâtons.....	25
Règle 3.4 Patins.....	26
Règle 3.5 Équipement de gardien de but.....	26
Règle 3.6 Équipement protecteur.....	28
Règle 3.7 Équipement dangereux ou non conforme	31
Règle 3.8 Rondelle.....	31
Règle 3.9 Attaches de chandail (hockey junior et senior)	31
SECTION 4 – TYPES DE PUNITIONS.....	34
Règle 4.1 Punitions	34
Règle 4.2 Punitions mineures	35
Règle 4.3 Punitions mineures de banc.	37
Règle 4.4 Punitions majeures.....	37
Règle 4.5 Punitions coïncidentes	38
Règle 4.6 Punitions mineures coïncidentes (hockey junior)..	42
Règle 4.7 Punitions d'inconduite.....	43
Règle 4.8 Punitions d'expulsion du match et d'extrême inconduite.....	44
Règle 4.9 Punitions d'inconduite grossière	45
Règle 4.10 Punitions de match	45
Règle 4.11 Tirs de punition	46
Règle 4.12 Buts accordés	51
Règle 4.13 Punitions au gardien de but.	53
Règle 4.14 Punitions différées	55
Règle 4.15 Signalisation des punitions..	56
SECTION 5 – OFFICIELS.....	62
Règle 5.1 Affectation des officiels.....	62
Règle 5.2 Arbitres et juges de lignes....	62
Règle 5.3 Juges de lignes	63
Règle 5.4 Juges de buts	65
Règle 5.5 Chronométrateur des punitions	65
Règle 5.6 Marqueur officiel.....	65
Règle 5.7 Chronométrateur du match	66
SECTION 6 – DÉROULEMENT DU MATCH	68
Règle 6.1 Substitution de joueurs.....	68
Règle 6.2 Déroulement des mises au jeu.....	69
Règle 6.3 Emplacement des mises au jeu.....	71
Règle 6.4 Emplacement des mises au jeu (hockey junior et senior)..	74
Règle 6.5 Infraction lors d'une mise au jeu (hockey junior).....	75
Règle 6.6 Buts et aides.....	75
Règle 6.7 Dégagement refusé.....	77
Règle 6.8 Obstruction par les spectateurs	81
Règle 6.9 Contact de la rondelle avec un bâton élevé	81
Règle 6.10 Botter la rondelle.....	82
Règle 6.11 Hors-jeu.....	83
Règle 6.12 Rondelle hors de la patinoire ou injouable	86
Règle 6.13 Rondelle hors de vue et rondelle non réglementaire ..	86
Règle 6.14 Rondelle qui frappe un officiel	86
Règle 6.15 Début des matchs ou des périodes	87
Règle 6.16 Match nul	87
Règle 6.17 Durée d'un match.....	88
Règle 6.18 Sécurité des gardiens de but.	89
SECTION 7 – FAUTES PHYSIQUES.....	94
Règle 7.1 Tentative de blesser ou blessure délibérée	94
Règle 7.2 Donner de la bande	95
Règle 7.3 Mise en échec corporelle.....	96
Règle 7.4 Assaut	96
Règle 7.5 Mise en échec par-derrière...	98
Règle 7.6 Contact à la tête.....	99
Règle 7.7 Contact à la tête (hockey junior et senior)	101
Règle 7.8 Coup de genou.....	102
Règle 7.9 Rudesse.....	103
Règle 7.10 Bagarre.....	103
Règle 7.11 Instigateur et agresseur.....	106
SECTION 8 – FAUTES D'ENTRAVE.....	110
Règle 8.1 Retenir	110
Règle 8.2 Accrocher	110
Règle 8.3 Obstruction.....	111
Règle 8.4 Obstruction depuis un banc..	112

Règle 8.5	Obstruction du gardien de but.....	114
Règle 8.6	Faire trébucher.....	115
Règle 8.7	Frapper en bas des hanches.....	116
Règle 8.8	Faucher les patins.....	117

SECTION 9 – FAUTES COMMISES**AVEC LE BÂTON 120**

Règle 9.1	Six-pouces.....	120
Règle 9.2	Double-échec.....	120
Règle 9.3	Coup de bâton.....	121
Règle 9.4	Darder.....	121
Règle 9.5	Bâton élevé (hockey junior et senior)	122

SECTION 10 – AUTRES FAUTES 126

Règle 10.1	Retarder le match.....	126
Règle 10.2	Manier la rondelle ou tomber sur la rondelle	129
Règle 10.3	Plonger et exagérer.....	131
Règle 10.4	Quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions	132
Règle 10.5	Lancer ou tirer un bâton ou un objet	135
Règle 10.6	Équipement non réglementaire.....	137
Règle 10.7	Trop de joueurs	142
Règle 10.8	Refus de se mettre au jeu....	143

SECTION 11 – MALTRAITANCE..... 146

Règle 11.1	Conduite antisportive	146
Règle 11.2	Comportement abusif	148
Règle 11.3	Cracher.....	150
Règle 11.4	Discrimination.....	150
Règle 11.5	Agression physique des officiels.....	152

ANNEXE A : Patinoire et Marques sur la Patinoire 154**Annexe B : Bâton de gardien de but, bâton de joueur et rondelle (règles 3.3 et 3.8) 156****Annexe C : Gants et jambières de gardien de but (règle 3.5).....157****Annexe D : Tableau des choix de punitions158**

SIGNAUX DE L'ARBITRE



ACCROCHER

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



BÂTON ÉLEVÉ

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



CONTACT À LA TÊTE

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



ANNULATION

Mouvement d'extension latérale des bras à la hauteur des épaules partant de l'avant du corps, les paumes vers le bas.

Ce signal est utilisé :

- a) par l'arbitre pour signaler qu'il n'y a pas de but;
- b) par les juges de lignes pour indiquer qu'un dégagement n'est pas refusé et, dans certains cas, qu'il n'y a pas de hors-jeu.



BUT MARQUÉ

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



COUP DE BÂTON

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



ASSAUT

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



CONDUITE ANTISPORTIVE/PLONGER

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



COUP DE GENOU

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



DARDER

Mouvement de pique avec les deux mains vers l'avant du corps, puis immédiatement laisser tomber les mains sur le côté du corps.



DONNER DE LA BANDE

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



FAUCHER LES PATINS

Frapper la jambe de l'arrière vers l'avant au-dessous du genou avec une main tout en gardant les deux patins sur la glace.



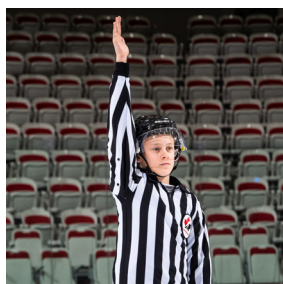
DÉGAGEMENT REFUSÉ

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



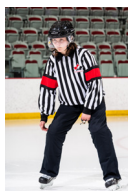
DOUBLE-ÉCHEC

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



HORS-JEU À RETARDEMENT

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



FAIRE TRÉBUCHER OU FRAPPER EN BAS DES HANCHES

Frapper la jambe de l'avant vers l'arrière au-dessous du genou avec une main tout en gardant les deux patins sur la glace.



INCONDUITE

Placer les mains sur les hanches.

SIGNAUX DE L'ARBITRE



MISE EN ÉCHEC CORPORELLE

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



PASSE AVEC LA MAIN

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



RETENIR LE BÂTON

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



MISE EN ÉCHEC PAR-DEHORS

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



PUNITION À RETARDEMENT

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



RUDESSE

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



OBSTRUCTION

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



PUNITION DE MATCH

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



SIX-POUCES

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



RETENIR

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



TROP DE JOUEURS

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

GLOSSAIRE

ACCROCHER : Geste qui consiste à retenir ou à tirer un joueur adverse avec la lame du bâton pour empêcher sa progression.

AGRESSEUR : Joueur tentant de poursuivre une bagarre en donnant ou en tentant de donner des coups de poing ou en continuant d'empoigner son adversaire avec l'intention de l'intimider ou de lui servir une correction.

ALTERCATION : Situation impliquant au moins deux joueurs où au moins un de ces joueurs est puni.

ASSAUT : Situation où un joueur qui saute pour mettre un adversaire en échec, prend deux foulées ou plus pour accélérer avant le contact, parcourt une distance excessive dans le seul but d'appliquer cette mise en échec, met un adversaire violemment ou inutilement en échec de quelque façon que ce soit, ou encore applique une mise en échec corporelle du côté non protégé d'un adversaire.

ATTACHE DE CHANDAIL : Attache requise au hockey junior A et senior seulement. Sangle qui fixe le chandail d'un joueur à ses pantalons pour éviter la perte du chandail pendant une bagarre.

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

BAGARRE : Situation qui survient lorsqu'au moins un joueur donne ou tente de donner un coup de poing à un adversaire à répétition ou lorsque deux joueurs luttent de manière à ce qu'il soit difficile pour les juges de lignes d'intervenir et de séparer les combattants.

BAGARRE SECONDAIRE : Deuxième bagarre distincte qui a lieu pendant le même arrêt de jeu où une première bagarre s'est produite, peu importe si elle implique les mêmes joueurs ou non. Il peut y avoir plus d'une bagarre secondaire au cours du même arrêt de jeu.

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

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

BLESSURE : Lorsqu'un arbitre détermine si une « blessure » est survenue ou non aux fins de trancher entre l'imposition d'une punition mineure ou majeure, une « blessure » est réputée être survenue si le joueur visé semble avoir besoin de soins d'un professionnel de la santé (médecin, dentiste, etc.).

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

CONTACT À LA TÊTE : Geste où un joueur entre en contact avec la tête d'un joueur adverse.

CONTRÔLE : Situation où un joueur pousse ou manipule la rondelle avec son bâton, un patin ou un gant. Lorsque la rondelle est hors de portée de ce joueur, il est réputé ne plus être en contrôle de celle-ci.

COUP DE BÂTON : Geste d'un joueur qui frappe un adversaire avec le bâton tenu à une ou à deux mains.

COUP DE GENOU : Geste où un joueur entre en contact avec un adversaire en ayant le genou comme principal point de contact.

DARDER : Geste où un joueur pique ou tente de piquer un adversaire avec le bout de la lame du bâton.

DÉGAGEMENT REFUSÉ : Situation où la rondelle est tirée avant la ligne rouge centrale par une équipe et traverse la ligne des buts sans toucher à aucun joueur.

DÉSAVANTAGE NUMÉRIQUE : Situation où une équipe a moins de joueurs sur la glace que son adversaire.

DEUX DERNIÈRES MINUTES : Lorsque les règles font mention des « deux dernières minutes de jeu du temps réglementaire », cette indication correspond à tout moment où il reste deux minutes ou moins au chronomètre du match.

DONNER DE LA BANDE : Geste qui survient lorsqu'un joueur met en échec ou pousse un adversaire vulnérable ou sans méfiance de sorte que celui-ci est projeté violemment ou dangereusement contre la bande.

DOUBLE-ÉCHEC : Geste où un joueur utilise la partie du manche de son bâton située entre ses deux mains pour mettre un adversaire en échec.

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

EMPIÈTEMENT : Situation où un joueur autre que le joueur de centre place un patin à l'intérieur du cercle de mise au jeu, sur le cercle de mise au jeu ou entre les lignes hachurées. On accepte que le bâton d'un joueur soit à l'intérieur du cercle de mise au jeu, mais non entre les lignes hachurées. Il en va de même pour les joueurs qui sont en mouvement au moment où une mise au jeu est en cours, avant que la rondelle ne soit mise au jeu de manière réglementaire.

ENCEINTE DU BUT : Espace en demi-cercle conçu pour la protection du gardien de but. Les lignes délimitant cet espace sont considérées comme faisant partie de l'enceinte.

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

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

EXAGÉRER : Geste d'un joueur victime d'une faute où ce joueur donne l'impression que la faute était plus grave qu'elle ne l'était vraiment dans le but d'induire un arbitre en erreur.

FAIRE TRÉBUCHER : Geste où un joueur positionne son bâton ou son corps de manière à ce qu'un joueur adverse trébuche ou tombe.

FAUCHER LES PATINS : Geste où un joueur utilise sa jambe ou son pied pour entrer en contact avec les patins d'un adversaire et le faire tomber ou pousser le haut du corps d'un adversaire vers l'arrière avec son bras ou son coude et qu'en même temps, il allonge la jambe pour entrer en contact avec les patins de cet adversaire et le faire tomber.

FRAPPER EN BAS DES HANCHES : Geste qui consiste à utiliser son corps pour entrer en contact avec un adversaire sous ses hanches.

GARDIEN DE BUT : Personne dont le rôle est désigné sur la feuille de match officielle et qui est identifiée par l'utilisation d'un équipement spécial et le droit à certains privilèges lui permettant d'empêcher la rondelle de pénétrer dans un but.

HORS-JEU : Situation où un joueur qui n'est pas en possession ni en contrôle de la rondelle précède la rondelle dans sa zone offensive et participe ou tente de participer au jeu de quelque façon que ce soit.

HORS-JEU À RETARDEMENT : Situation qui survient lorsqu'au moins un joueur à l'offensive a devancé la rondelle au-delà de la ligne bleue offensive, sans toutefois avoir touché ou tenté de toucher la rondelle, et que l'équipe à la défensive peut ramener la rondelle en zone neutre sans délai ou contact avec un joueur à l'offensive.

INSTIGATEUR : Joueur qui, par un comportement, un geste ou des paroles, est responsable de commencer ou de causer une bagarre, ou encore d'essayer de le faire.

JOUEURS : Membres d'une équipe participant physiquement au jeu. Le gardien de but est considéré comme un joueur, sauf mention expressément contraire en raison de règles ou de privilèges spéciaux qui s'appliquent à lui.

JOUEURS EN UNIFORME : Joueurs inscrits sur la feuille de match officielle et portant l'équipement requis pour être admissibles à participer au jeu.

MALTRAITANCE : Geste qui cause ou qui a le potentiel de causer un tort physique, psychologique ou sexuel à autrui.

MATCH : Rencontre entre deux équipes jouant pour une durée précise où l'équipe qui marque le plus de buts est déclarée gagnante. Le match est constitué de temps réglementaire et, au besoin, d'une prolongation.

MATCH NUL : Situation où, à la fin de trois périodes réglementaires, les équipes ont marqué le même nombre de buts.

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

MISE EN ÉCHEC CORPORELLE :

Tentative d'un joueur d'obtenir un avantage par rapport à l'adversaire en utilisant délibérément son corps. Une mise en échec corporelle survient lorsqu'un joueur entre délibérément en contact avec un joueur adverse en appliquant une force en direction opposée, change sa trajectoire pour provoquer un contact avec cet adversaire, ou encore utilise un bras, une épaule ou une hanche pour maximiser ce contact physique avec l'adversaire après l'avoir orienté.

MISE EN ÉCHEC PAR-DERRIÈRE : Geste où un joueur pousse un adversaire, le met en échec, l'atteint d'un bâton élevé, le frappe à l'aide d'un double-échec ou le frappe par-derrrière de quelque façon que ce soit.

OBSTRUCTION : Geste d'un joueur qui obstrue ou empêche la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession de la rondelle, met un adversaire en échec de manière tardive, enlève délibérément le bâton des mains d'un adversaire, ou empêche un adversaire qui a perdu ou échappé son bâton d'en reprendre possession.

OBSTRUCTION DU GARDIEN DE BUT :

Geste d'un joueur à l'offensive qui, avec son bâton ou son corps, obstrue ou restreint les mouvements du gardien de but par un contact.

OFFICIEL D'ÉQUIPE : Maximum de cinq personnes clairement identifiées sur la feuille de match officielle, qui peut comprendre les entraîneurs, le responsable, le soigneur, le responsable de l'équipement, le médecin, le président ou tout autre administrateur d'une équipe.

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

OFFICIELS SUR GLACE : Arbitres et juges de lignes. Sauf mention contraire, le terme « officiels » fait référence aux officiels sur glace.

PASSE AVEC LA MAIN : Situation où un joueur utilise délibérément une main pour immobiliser, rabattre, pousser ou frapper la rondelle avant qu'un coéquipier en prennent contrôle en zone neutre ou en zone offensive.

PATINS DE GARDIEN DE BUT : Patins spécialement conçus pour les gardiens de but.

PLONGER : Geste d'un joueur qui tente de provoquer une punition aux dépens d'un adversaire alors qu'aucune faute n'a été commise dans le but d'induire un arbitre en erreur.

POSSESSION : Condition d'un joueur, à l'exception d'un gardien de but, qui est le dernier à avoir été en contact avec la rondelle. Un gardien de but doit être en contrôle de la rondelle pour qu'on le considère en possession de celle-ci.

PUNITION À RETARDEMENT : Situation où un arbitre a levé le bras pour signaler qu'une équipe sera punie, mais attend que l'équipe fautive soit en possession et en contrôle de la rondelle avant d'arrêter le jeu.

PUNITION D'EXPULSION DU MATCH : Punition autre qu'une punition en temps qui n'entraîne pas un désavantage numérique pour l'équipe fautive. Le joueur fautif est retiré du match.

PUNITION D'EXTRÊME INCONDUITE : Punition autre qu'une punition en temps qui n'entraîne pas un désavantage numérique pour l'équipe fautive. Le joueur fautif est retiré du match.

PUNITION D'INCONDUITE : Punition autre qu'une punition en temps qui n'entraîne pas un désavantage numérique pour l'équipe fautive. Le joueur fautif est retiré du jeu pour une période de 10 minutes de temps de jeu.

PUNITION D'INCONDUITE GROSSIÈRE : Punition autre qu'une punition en temps qui n'entraîne pas un désavantage numérique pour l'équipe fautive. Le joueur fautif est retiré du match.

PUNITION DE MATCH : Punition en temps de cinq minutes qui entraîne aussi le retrait du joueur fautif du match.

PUNITION DIFFÉRÉE : Punition en temps qui ne peut pas être purgée immédiatement à la reprise du jeu, puisque l'équipe fautive fait déjà l'objet d'un désavantage numérique qui la contraint à jouer avec le minimum de trois (3) patineurs en raison de punitions en temps imposées précédemment qui sont toujours en vigueur.

PUNITION EN TEMPS : Punition qui fait en sorte qu'une équipe joue avec moins de six joueurs (y compris un gardien de but) sur la glace pendant une durée déterminée.

PUNITION MAJEURE : Punition en temps de cinq minutes purgée au banc des punitions par n'importe quel joueur de l'équipe fautive qui était sur la glace au moment de l'infraction. Un joueur qui se voit imposer une punition majeure doit aussi recevoir une punition d'extrême inconduite. Pendant ce temps, l'équipe du joueur fautif doit jouer en désavantage numérique. Une punition majeure doit être servie dans son entièreté.

PUNITION MINEURE : Punition en temps de deux minutes purgée au banc des punitions par le joueur qui a commis l'infraction (sauf s'il s'agit d'un gardien de but). Pendant ce temps, l'équipe du joueur fautif doit jouer en désavantage numérique. Les punitions mineures peuvent prendre fin prématurément si l'équipe en avantage numérique marque un but.

PUNITION MINEURE DE BANC : Punition en temps de deux minutes purgée au banc des punitions par n'importe quel joueur de l'équipe fautive qui était sur la glace au moment de l'infraction.

PUNITIONS COÏNCIDENTES : Punitions de durée égale qui sont imposées aux deux équipes lors du même arrêt.

RETARDER LE MATCH : Geste où un joueur ou une équipe entraîne délibérément un arrêt du jeu ou en retarde la reprise.

RETENIR : Geste d'un joueur qui saisit un joueur adverse de manière à nuire à sa progression, qu'il soit en possession de la rondelle ou non, ou à sa capacité à passer, recevoir, tirer ou faire autrement avancer la rondelle.

RUDESSE : Geste où un joueur est coupable d'une robustesse excessive à l'endroit d'un joueur adverse.

SIX-POUCES : Geste où un joueur utilise ou tente d'utiliser le manche de son bâton au-dessus de la main supérieure pour mettre en échec ou frapper un adversaire.

TALON DU BÂTON : Point où le manche et la lame du bâton se rencontrent.

TENTATIVE DE BLESSER OU BLESSURE DÉLIBÉRÉE : Geste d'un joueur ou officiel d'équipe qui, à l'aide d'un bâton, d'un patin ou de tout autre objet, ou encore à l'aide de son corps, frappe ou tente de frapper un joueur ou un officiel de l'équipe adverse, ou encore un officiel du match avec l'intention de le blesser. Aux fins de cette règle, l'« intention » est déterminée en fonction de la nature délibérée du geste de la part de la personne fautive, ainsi que de l'attente raisonnable que ce geste puisse entraîner une blessure à autrui, peu importe s'il y a blessure ou non.

TIR DE PUNITION : Tir accordé à l'équipe non fautive qui remplace l'imposition d'une punition mineure à l'équipe fautive. Lorsqu'un joueur ou une équipe se voit décerner un tir de punition, l'arbitre place la rondelle sur le point de mise au jeu central et, à son coup de sifflet, le joueur désigné prend possession de la rondelle à cet endroit et tente de déjouer le gardien de but pour marquer un but.

VERDICT INSTANTANÉ : Situation où un but est marqué en période de prolongation, signalant la fin immédiate d'un match.

ZONE DÉFENSIVE : Partie de la glace où une équipe tente de défendre son but contre l'équipe adverse. La zone défensive est délimitée par la ligne bleue la plus proche.

ZONE NEUTRE : Surface de la glace entre les deux lignes bleues.

ZONE OFFENSIVE : Partie de la glace où une équipe tente de marquer dans le but de l'équipe adverse. La zone offensive est délimitée par la ligne bleue la plus proche.

PARTIE I

RÈGLES TECHNIQUES



SECTION 1	SURFACE DE JEU
SECTION 2	ÉQUIPES
SECTION 3	ÉQUIPEMENT
SECTION 4	TYPES DE PUNITIONS
SECTION 5	OFFICIELS
SECTION 6	DÉROULEMENT DU MATCH



SECTION 1

SURFACE DE JEU

SECTION 1 – SURFACE DE JEU**Règle 1.1 Patinoire**

- 1.1 (a) Le hockey sur glace se joue sur une surface glacée appelée « patinoire ».

Règle 1.2 Dimensions de la patinoire

- 1.2 (a) Il est recommandé que les dimensions d'une nouvelle patinoire soient d'un maximum de 60,96 m (200 pi) de long et 30,48 m (100 pi) de large ou d'un minimum de 60,96 m (200 pi) de long et 25,91 m (85 pi) de large. Les coins doivent être arrondis selon l'arc d'un cercle de 8,53 m (28 pi) de rayon.
- 1.2 (b) La patinoire doit être délimitée par des bandes, qui peuvent être faites de bois, de plastique ou de fibre de verre. Mesurées à partir de la surface de la glace, les bandes doivent s'élever à une hauteur d'au moins 1,02 m (3 pi 4 po) et d'au plus 1,22 m (4 pi). Le côté des bandes faisant face à la glace doit être blanc et libre de toute obstruction et de tout objet pouvant causer des blessures aux joueurs. La plaque de base de la bande, d'une hauteur maximale de 30,48 cm (12 po), doit être de couleur claire (préférentiellement jaune).
- 1.2 (c) Il est recommandé de monter de la vitre, du plexiglas ou tout autre matériau similaire sur les bandes, en affleurement avec la surface de jeu, pour réduire le nombre de rondelles qui aboutissent dans les estrades. De la protection est aussi recommandée devant la section des officiels hors glace. Tout l'équipement utilisé pour retenir la vitre ou le matériel similaire en place doit être monté sur les bandes du côté opposé à la surface de jeu.
- 1.2 (d) Les logos ne doivent pas compromettre ou altérer les marques officielles de jeu sur la glace décrites à la présente section 1. Il est recommandé d'interdire les logos ou les publicités aux extrémités de la glace.

Règle 1.3 Division de la surface glacée

- 1.3 (a) Une ligne rouge de 5,08 cm (2 po) de large doit être marquée sur la glace à 3,35 m (11 pi) de chaque bout de la patinoire, parallèlement aux extrémités. Cette ligne s'appelle la ligne des buts et doit s'étendre d'un côté à l'autre de la patinoire.
- 1.3 (b) Sur les patinoires mesurant 56,39 m (185 pi) ou plus en longueur, des lignes bleues de 30,48 cm (12 po) de large doivent être marquées sur la glace parallèlement aux lignes des buts et à une distance de 19,51 m (64 pi) de celles-ci, tandis que la zone neutre occupe l'espace restant au centre de la patinoire. Ces lignes doivent s'étendre d'un côté à l'autre de la patinoire ainsi que verticalement sur les bandes de côté et s'appellent les lignes bleues.
Sur les patinoires de moins de 56,39 m (185 pieds) de long, les lignes bleues doivent être placées de façon à diviser la distance entre les lignes des buts en trois sections égales.
- 1.3 (c) À mi-chemin entre les lignes des buts, une ligne rouge de 30,48 cm (12 po) de large doit être marquée sur la glace d'un côté à l'autre de la patinoire ainsi que verticalement sur les bandes de côté, parallèlement aux lignes des buts. Cette ligne s'appelle la ligne rouge centrale.
- 1.3 (d) La portion de la surface glacée où est situé le but s'appelle la ZONE DÉFENSIVE pour l'équipe défendant ce but; la portion centrale est connue sous le nom de ZONE NEUTRE, et la portion la plus éloignée du but défendu, de ZONE OFFENSIVE.

Règle 1.4 Poteaux des buts et filets

- 1.4 (a) Au centre des lignes des buts, entre les bandes de côté, des poteaux de buts réglementaires et des filets d'une conception et d'un matériau approuvés doivent être placés de façon à demeurer stables pendant le match. Pour les matchs joués sous la compétence de Hockey Canada, il est recommandé que les buts soient retenus par des attaches magnétiques ou par des supports flexibles ou d'autres dispositifs de fixation semblables.
- 1.4 (b) Les poteaux des buts doivent être placés à une distance intérieure de 1,83 m (6 pi) l'un de l'autre. Ils doivent s'élever à une hauteur de 1,22 m (4 pi) de la glace, et une barre horizontale, de même matériau que les poteaux, doit réunir les dessus de ces poteaux. La barre horizontale doit être fixée de façon sécuritaire aux deux poteaux. La mesure externe des deux poteaux et de la barre horizontale doit être de 5,08 cm (2 pouces) de diamètre. La section délimitée par les poteaux et la barre horizontale s'appelle le but.
- 1.4 (c) Un filet d'une conception et d'un matériau approuvés doit être attaché au dos de chaque but.

Remarque 1 : Un filet de conception approuvée, fait de nylon blanc, doit être fixé au cadrage de chaque but. Il sera posé de manière à empêcher que la rondelle ne puisse se loger du côté extérieur et tendu de façon à garder la rondelle à l'intérieur.

Un parement, fait de nylon blanc ou de canevas blanc résistant, doit être lacé à la base du cadrage du but pour éviter que le filet ne soit coupé ou brisé. Ce parement ne doit pas mesurer plus de 2,54 cm (1 po) de haut à partir de la base du but.

- 1.4 (d) Les poteaux des buts, la barre horizontale et la surface extérieure de la charpente des buts doivent être peints en rouge.

Remarque 1 : Le cadrage du but doit être drapé d'un filet de mailles de nylon de manière à fermer complètement l'arrière du cadrage. Le filet doit être fabriqué de fils à trois brins, qui, torsadés ensemble, ne dépasseront pas un diamètre de 0,33 cm (0,13 po) ou son équivalent tressé avec plusieurs fils de nylon blanc. Une fois assemblées, les mailles atteindront une tension de 318 kg (700 lb). La grandeur de la maille doit être de 6,35 cm (2,5 po) (mesure prise à l'intérieur) entre chaque nœud quand elle est complètement tendue. Le nouement doit être fait de manière à éviter le glissement des cordes. Le filet doit être attaché au cadrage avec de la corde en nylon blanc de grosseur moyenne pas plus petite que du fil numéro 21.

Règle 1.5 Enceinte du but

- 1.5 (a) Devant chaque but, une enceinte du but doit être marquée par une ligne rouge de 5,08 cm (2 po) de large.
- 1.5 (b) L'enceinte du but doit être délimitée de la façon suivante : un demi-cercle de 1,82 m (6 pi) de rayon et de 5,08 cm (2 po) de largeur est tracé en utilisant le milieu de la ligne des buts comme point central. De plus, une marque en forme de L de 12,7 cm (5 po) de longueur (pour les deux lignes) doit être peinte sur la glace à chaque coin avant. L'emplacement des marques en forme de L doit être mesuré en traçant une ligne imaginaire de 1,22 m (4 pi) de la ligne des buts jusqu'au bord du demi-cercle. À ce point, le L peut être tracé. L'intérieur de l'enceinte doit être bleu pâle.
- 1.5 (c) L'espace de l'enceinte du but inclut tout l'espace délimité par les lignes de l'enceinte et s'élève verticalement jusqu'au haut de la charpente du but.

Règle 1.6 Point et cercle centraux

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

Règle 1.7 Points de mise au jeu en zone neutre

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

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

- 1.8 (a) Aux deux extrémités et des deux côtés de chaque but, des points de mise au jeu et des cercles rouges doivent être tracés sur la glace. Les points de mise au jeu doivent avoir un diamètre de 60,96 cm (2 pi), et les cercles, un rayon de 4,57 m (15 pi) à partir du centre du point. Les cercles doivent être tracés au moyen d'une ligne de 5,08 cm (2 po) de large. De plus, à 5,64 m (18 pi 6 po) et 6,55 m (21 pi 6 po) de la ligne des buts et parallèlement à cette dernière, deux lignes rouges de 60,96 cm (2 pi) de long et 5,08 cm (2 po) de large doivent s'étendre de l'extérieur des deux côtés de chacun des cercles, à une distance de 91,44 cm (3 pi) l'une de l'autre. Les points de mise au jeu doivent avoir un diamètre de 60,96 cm (2 pi).

À l'intérieur de chaque point de mise au jeu, deux lignes parallèles doivent être tracées à 7,62 cm (3 po) du haut et du bas de chaque point. L'espace à l'intérieur des deux lignes doit être peint en rouge, et le reste, en blanc. À 30,48 cm (1 pi) du bord du point de mise au jeu, deux lignes, mesurant 1,22 m (4 pi) de long et distancées de 45,72 cm (18 po), doivent être tracées parallèlement aux bandes latérales. De plus, une autre ligne, commençant à l'extrémité de la ligne la plus près du point de mise au jeu et mesurant 86,36 cm (2 pi 10 po) de long, doit être tracée parallèlement aux bandes des extrémités. Toutes les lignes doivent avoir 5,08 cm (2 po) de largeur.

- 1.8 (b) L'emplacement du point de mise au jeu est déterminé comme suit : Sur une ligne imaginaire située à 6,09 m (20 pi) de la ligne des buts et parallèle à celle-ci, deux points doivent être marqués à 6,71 m (22 pi) de chaque côté d'une ligne droite imaginaire joignant le centre des deux buts. Chacun de ces points constitue le centre des points et des cercles de mise au jeu.
- 1.8 (c) Sur les patinoires de moins de 22,90 m (75 pi) de large, les cercles de mise au jeu doivent être réduits de façon à ne pas s'entrecroiser et à laisser un espace libre d'au moins 60,96 cm (2 pi) près des bandes adjacentes de côté.

Règle 1.9 Bancs des joueurs

- 1.9 (a) Chaque patinoire doit prévoir des sièges ou des bancs, qui sont appelés les bancs des joueurs, à l'usage de chaque équipe. Chaque banc des joueurs doit pouvoir accommoder au moins 14 joueurs et être placé immédiatement à côté de la glace en zone neutre, aussi près que possible du centre et facilement accessible à partir des vestiaires. Si possible, un espace de 91,44 cm (3 pi) doit être dégagé à l'arrière du banc des joueurs (nouvelles patinoires).

- 1.9 (b) Les portes des bancs des joueurs doivent être construites de façon à s'ouvrir vers l'extérieur de la patinoire.
- 1.9 (c) Seuls les joueurs en uniforme et un maximum de cinq (5) officiels d'équipe ont la permission de se trouver au banc des joueurs.
- 1.9 (d) Au cours d'un match, les officiels d'équipe autorisés doivent demeurer dans l'espace correspondant à leur banc des joueurs. Une infraction à cette règle entraîne une punition mineure de banc en application de la règle 11.1 (a) – Conduite antisportive.
- 1.9 (e) L'équipe locale choisit l'extrémité qu'elle désire défendre au début du match. Elle doit prendre le banc des joueurs correspondant à l'extrémité choisie. Elle doit faire ce choix avant l'échauffement et s'échauffer à cette extrémité. Si les bancs des joueurs sont sur des côtés opposés de la patinoire, l'équipe locale peut choisir n'importe quel banc.
Les équipes changent d'extrémité avant le début de chaque période. Les équipes ne peuvent pas changer de banc après le début d'un match.

Règle 1.10 Banc des punitions

- 1.10 (a) Chaque patinoire doit prévoir une section pour le banc des punitions, qui doit comporter des sièges ou des bancs pouvant accommoder huit personnes. Cette section est utilisée pour y faire asseoir les joueurs punis, le chronométrateur des punitions, le chronométrateur du match et le marqueur officiel. Le banc des punitions doit être situé à une distance considérable des bancs des joueurs.
Remarque 1 : Si possible, le banc des punitions doit être situé du côté opposé aux bancs des joueurs, sinon à une distance d'au moins 6,09 m (20 pi) des bancs des joueurs.
- 1.10 (b) Les portes du banc des punitions doivent être construites de façon à s'ouvrir vers l'extérieur de la glace et être situées à l'extérieur de l'espace appelé « enceinte de l'arbitre ». Il doit y avoir deux bancs des punitions distincts ayant chacun sa porte et désignés respectivement comme étant pour l'équipe locale et l'équipe visiteuse. Des dispositions adéquates doivent être prises pour séparer physiquement les joueurs des équipes adverses.
- 1.10 (c) Lorsque les portes des bancs des punitions ne sont pas situées à égale distance du centre de la glace, celle située le plus près du centre est réservée aux visiteurs.

Règle 1.11 Enceinte de l'arbitre

- 1.11 (a) Une ligne rouge de 5,08 cm (2 po) de large en forme d'un demi-cercle de 3,05 m (10 pi) de rayon doit être tracée immédiatement face au banc du chronométrateur des punitions, pour atteindre une distance de 1,83 m (6 pi) des bandes à son point le plus éloigné de celles-ci. L'espace délimité par cette ligne est appelé « enceinte de l'arbitre ». Pendant un arrêt de jeu, les joueurs ne sont pas autorisés à pénétrer dans l'enceinte de l'arbitre, sauf à la demande d'un officiel.

Règle 1.12 Horloge et signaux

- 1.12 (a) Chaque patinoire doit avoir un dispositif sonore convenable qui peut être utilisé par le chronométrateur du match.
- 1.12 (b) Chaque patinoire doit être pourvue d'une horloge permettant aux spectateurs, joueurs et officiels d'être constamment au courant du temps exact qu'il reste à jouer dans un match.

Remarque 1 : Lorsqu'une horloge à quatre faces est utilisée, la face directement devant le chronométrateur du match détermine le temps officiel.

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

Remarque 1 : Lorsqu'un tel système est en place, un but ne peut être marqué lorsque la lampe témoin verte est allumée.

Règle 1.13 Vestiaires

- 1.13 (a) Chaque patinoire doit fournir un vestiaire convenable avec toilette et douche à l'usage des visiteurs.
- 1.13 (b) Un vestiaire distinct doit être prévu à l'usage de l'arbitre et des juges de lignes. Il doit être équipé d'une toilette et d'une douche.
- 1.13 (c) Aucun officiel d'équipe, joueur ou employé d'un club ne doit s'impliquer dans une discussion inappropriée avec un arbitre durant ou après un match. Un tel comportement est passible d'une punition en application soit de la règle 11.1 (a) - Conduite antisportive, soit d'autres règles, selon la situation.
- 1.13 (d) Aucune personne autre qu'un représentant d'un membre ou d'une ligue dont le match relève de sa compétence n'est admise dans le vestiaire des officiels. Les personnes qui enfreignent cette règle seront punies, et l'incident doit être rapporté par l'arbitre à la ligue ou au membre visé, qui prendra les mesures qui s'imposent.

Règle 1.14 Éclairage

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



SECTION 2
ÉQUIPES

SECTION 2 – ÉQUIPES

Règle 2.1 Composition d'une équipe

- 2.1 (a) Une équipe ne doit jamais compter plus de six joueurs sur la glace lorsque le jeu est en cours. Toute infraction à cette règle sera punie en application de la règle 10.7 – Trop de joueurs.
- 2.1 (b) Une équipe ne peut en aucun cas compter plus de cinq (5) officiels d'équipe inscrits sur la feuille de match officielle qui ont la permission de se trouver au banc des joueurs. Parmi ces personnes, il faut au moins un (1) entraîneur qui satisfait aux exigences de certification du membre et un (1) préposé à la sécurité ayant suivi la formation du Programme de sécurité de Hockey Canada (ou, en Ontario, du Hockey Trainers Certification Program).

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 2.1 (b)

Lors de la vérification de la feuille de match officielle, les officiels ne doivent pas se prononcer au sujet de la certification des officiels d'équipe, y compris en ce qui a trait à toute lacune à ce chapitre. Toute irrégularité doit être rapportée par l'arbitre au délégué compétent de la ligue ou du membre visé, qui prendra les mesures qui s'imposent.

Règle 2.2 Joueurs en uniforme

- 2.2 (a) Chaque équipe peut compter un maximum de 20 joueurs en uniforme (jusqu'à 18 patineurs et 2 gardiens de but) pour tout match ou échauffement d'avant-match, tous ces joueurs étant dûment inscrits conformément aux règlements de Hockey Canada. Les joueurs inscrits en tant que gardiens de but ne peuvent jouer que comme gardiens de but. Lors de compétitions régionales, les équipes doivent habiller deux gardiens de but qui doivent être prêts à jouer. Un minimum de six joueurs admissibles en uniforme (qui peut comprendre un gardien de but ou non) pour chaque équipe est requis pour le début d'un match.

Remarque 1 : Si, à tout moment pendant un match, une équipe n'est pas en mesure de déléguer le bon nombre de joueurs sur la glace, que ce soit en raison de blessures ou de punitions, le match doit être suspendu, et l'arbitre doit rapporter les détails de l'incident à la ligue ou au membre visé.

- 2.2 (b) Avant le début d'un match, l'officiel d'équipe de chaque équipe remet à l'arbitre ou au marqueur officiel une liste des noms et numéros des joueurs et gardiens de but qui sont admissibles à participer au match. L'officiel d'équipe responsable de l'équipe visiteuse doit être le premier à inscrire sa formation sur la feuille de match officielle.

Aucun changement ou ajout à la formation n'est permis après le début du match, sauf dans les circonstances suivantes :

- i. Lorsqu'un joueur a été omis de la feuille de match officielle par inadvertance, l'arbitre permet que son nom soit ajouté à la feuille de match avant la fin du match, pourvu que ce joueur ait été en uniforme et sur la glace ou au banc des joueurs au début du match.
- ii. Si un arbitre s'aperçoit qu'un joueur a une plaie ouverte ou du sang sur la peau ou sur son chandail, il doit l'aviser le plus tôt possible que la plaie doit être traitée ou que le chandail doit être changé avant que ce joueur ne puisse revenir sur la glace. Si le joueur a besoin d'un nouveau chandail, le numéro de celui-ci doit être inscrit sur la feuille de match officielle.

SECTION 2 – ÉQUIPES

Remarque 1 : Lorsqu'un joueur est en retard au match et que son nom avait été inscrit sur la feuille de match officielle avant le match, il peut participer au jeu.

- 2.2 (c) Tout officiel d'équipe qui fait une fausse déclaration sur la feuille de match officielle concernant un joueur ou un officiel d'équipe admissible verra son cas étudié par la ligue ou le membre visé.
- 2.2 (d) À des fins d'identification, l'arbitre peut en tout temps demander à un joueur de retirer son casque ou son protecteur facial ou demander à un officiel d'équipe de fournir le nom d'un joueur. Tout joueur ou officiel d'équipe qui refuse d'obtempérer est puni en application de la règle 10.6 (f) – Équipement non réglementaire.
- 2.2 (e) Chaque joueur doit porter un numéro individuel d'au moins 25,40 cm (10 po) de haut posé au dos de son chandail.

Remarque 1 : Chaque équipe doit déclarer ses couleurs à la ligue ou au membre visé au début de chaque saison. Si ces couleurs sont acceptées, elles ne peuvent être changées au cours d'une saison sans l'approbation de la ligue ou du membre visé. Lors des compétitions régionales, l'équipe locale a la responsabilité de changer ses bas et chandails si les couleurs des équipes en présence portent à confusion. Toute décision finale à cet égard appartient à l'arbitre responsable du match.

- 2.2 (f) Chaque équipe ne peut avoir qu'un seul gardien de but sur la glace à la fois. Le gardien de but peut être remplacé par un patineur additionnel. Ce joueur remplaçant ne jouit pas des privilèges d'un gardien de but.
- 2.2 (g) Aucun joueur autre qu'un gardien de but ou son substitut ne peut porter l'équipement de gardien de but.
- 2.2 (h) Lorsqu'un gardien de but substitut se joint au match, il prend immédiatement son poste, et le jeu doit reprendre sans tarder. Aucun échauffement n'est permis.
- 2.2 (i) Lorsque les deux équipes sont sur la glace pour l'échauffement d'avant-match, elles doivent limiter leurs activités à leur propre moitié de la glace. Lorsqu'une équipe enfreint cette règle, l'arbitre doit en faire rapport à la ligue ou au membre visé, qui prendra les mesures qui s'imposent.
- 2.2 (j) L'arbitre imposera une punition à tout joueur qui enfreint les règles pendant l'échauffement d'avant-match. La punition est alors purgée au début du match.

Remarque 1 : S'il s'agit d'une punition mineure, mineure de banc ou d'inconduite, le joueur fautif peut terminer l'échauffement d'avant-match avant de purger sa punition. S'il s'agit d'une punition majeure, de match, d'extrême inconduite ou d'inconduite grossière, le joueur est immédiatement retiré de la glace, et toute punition en temps est purgée par un autre joueur de son équipe.

- 2.2 (k) Chaque équipe peut compter un maximum de 20 joueurs en uniforme pendant l'échauffement d'avant-match. Les équipes ne sont pas tenues d'inscrire ces 20 joueurs sur la feuille de match officielle. Si un joueur se voit imposer une punition pendant l'échauffement d'avant-match, son nom doit être inscrit sur la feuille de match officielle. Un joueur n'est pas tenu de participer à l'échauffement d'avant-match pour que son nom soit inscrit sur la feuille de match officielle. Si plus de 20 joueurs d'une équipe participent à l'échauffement d'avant-match, l'incident doit être rapporté à la ligue ou au membre visé, mais aucune punition n'est imposée. Les joueurs peuvent être remplacés pendant l'échauffement d'avant-match, pourvu que chaque équipe ne compte pas plus de 20 joueurs.

- 2.2 (l) Aucun joueur suspendu ne peut participer à la période d'échauffement d'avant-match ou prendre place au banc des joueurs.
- 2.2 (m) Au hockey mineur et au hockey féminin, un joueur inscrit au sein de la formation d'une équipe, mais qui n'est pas en mesure de participer à un match en raison d'une blessure, est autorisé à prendre place au banc de son équipe pendant le match, pourvu qu'il soit inscrit comme joueur en uniforme sur la feuille de match officielle et qu'il porte au moins un protège-cou certifié par le BNQ (hockey mineur et hockey féminin) ainsi qu'un casque de hockey et un protecteur facial certifiés CSA, conformément aux exigences prévues pour la catégorie de hockey à laquelle il est inscrit.

Règle 2.3 Capitaines d'équipe

- 2.3 (a) Chaque équipe peut désigner un capitaine et un maximum de trois capitaines adjoints. Avant le début du match, le responsable ou l'entraîneur de chaque équipe inscrit les noms et numéros de son capitaine et de ses capitaines adjoints sur la feuille de match officielle.
- Une équipe qui compte plus que le nombre autorisé de joueurs portant la lettre « C » ou « A » se voit imposer une punition en application de la règle 10.6 (a) – Équipement non réglementaire.
- 2.3 (b) Le capitaine porte la lettre « C » et les capitaines adjoints, la lettre « A », de façon visible sur le devant de leur chandail. Ces lettres doivent être de couleur contrastante avec le chandail et d'une hauteur d'environ 7,62 cm (3 po). Le fait de ne pas porter les lettres annule tous les privilèges réservés au capitaine et aux capitaines adjoints, y compris pour la communication et les demandes de mesurage.
- 2.3 (c) Lorsque le capitaine ou un capitaine adjoint écope d'une punition, il perd tous ses privilèges pour la durée de la punition et doit se rendre directement au banc des punitions. Tout joueur qui refuse d'obtempérer est puni en application de la règle 11.1 (d)(iv) – Conduite antisportive.
- 2.3 (d) Un gardien de but ou un gardien de but substitut ne peut être choisi ou nommé capitaine ou capitaine adjoint. Il en va de même pour un joueur-entraîneur ou un joueur-responsable.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 2.3 (a)

Si une équipe a plus que le nombre autorisé de joueurs portant la lettre « C » ou « A », au moins un des joueurs doit retirer ou couvrir la lettre sur son chandail ou changer de chandail.

Règle 2.4 Joueurs blessés

- 2.4 (a) Lorsqu'un joueur autre qu'un gardien de but est blessé ou obligé de quitter la glace au cours d'un match, il doit être remplacé par un substitut, et le jeu se poursuit.
- 2.4 (b) Lorsqu'un joueur est blessé de façon telle qu'il ne peut pas continuer à jouer ou se rendre à son banc des joueurs, le jeu n'est pas arrêté avant que son équipe ait pris possession et contrôle de la rondelle. Si son équipe est en possession de la rondelle au moment de la blessure, le jeu est arrêté immédiatement, à moins que son équipe soit en position de marquer un but. Le cas échéant, l'arbitre permet au jeu d'être complété.

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

Remarque 2 : Lorsque le jeu a été arrêté en raison d'un joueur blessé, à

l'exclusion d'un gardien de but, le joueur blessé doit quitter la glace et ne peut pas y revenir avant la reprise du jeu. Si le joueur refuse de quitter la glace, il sera puni en application de la règle 10.1 (a) – Retarder le match. Lorsque l'arbitre arrête le jeu en raison d'une blessure présumée, mais se rend compte qu'il n'y en a aucune, cette règle s'applique malgré tout. L'arbitre doit faire preuve de jugement, et le joueur doit quitter la glace jusqu'à la reprise du jeu.

- 2.4 (c) Si un gardien de but se rend au banc des joueurs en raison d'une blessure et qu'un gardien de but substitut est en uniforme, ce dernier doit prendre place devant le filet pour que le jeu puisse reprendre immédiatement. Le gardien de but substitut n'a droit à aucun échauffement.

Si il n'y a pas de gardien de but substitut en uniforme, le gardien de but blessé a 10 minutes pour récupérer. Si le gardien de but blessé doit être remplacé, cinq minutes additionnelles sont accordées, pour un total de 15 minutes. Si les cinq minutes additionnelles sont accordées, le gardien de but blessé doit demeurer hors de la glace jusqu'au prochain arrêt du jeu. Si la présente règle est enfreinte, le gardien de but est puni en application de la règle 10.1 (a) – Retarder le match.

- 2.4 (d) Un joueur qui remplace un gardien de but est assujéti aux règles visant les gardiens de but et a droit de porter tout l'équipement du gardien de but. Par ailleurs, il doit se conformer aux règles suivantes :

- i. Un joueur qui remplace un gardien de but doit porter au moins un casque, un protecteur facial adéquat et un bâton de gardien de but (se reporter à la règle 3.3 – Bâtons, et à la règle 3.6 – Équipement protecteur). Dans les divisions des M13 et plus, les jambières de gardien de but sont obligatoires.
- ii. Dans les divisions des M13 et moins, un joueur peut reprendre une autre position après avoir été désigné comme gardien de but. Dans les divisions supérieures aux M13, le joueur doit demeurer comme gardien de but après avoir été désigné comme tel.

Remarque 1 : Il n'y a qu'une exception à cette règle, soit lorsqu'une équipe se voit accorder un tir de punition et que l'équipe adverse n'a pas de gardien de but en uniforme. Le cas échéant, un joueur peut être désigné comme gardien de but aux fins du tir de punition sans devoir porter l'équipement obligatoire susmentionné.

- 2.4 (e) Lorsqu'un gardien de but ou un joueur est blessé gravement, l'arbitre peut permettre aux joueurs de quitter la glace, mais ceux-ci doivent être prêts à reprendre le jeu immédiatement à son signal.

- 2.4 (f) Un joueur puni qui doit purger une punition en temps et qui a été blessé peut se rendre à son vestiaire, pourvu qu'il soit remplacé au banc des punitions par un substitut qui se trouvait sur la glace au moment de l'infraction.

Un joueur puni qui doit purger une punition autre qu'une punition en temps et qui a été blessé peut se rendre à son vestiaire sans devoir être remplacé par un substitut au banc des punitions.

Si le joueur puni se remet de sa blessure et retourne au banc des joueurs avant la fin de sa punition, il doit remplacer le substitut au banc des punitions à la première occasion. Si le joueur puni participe au jeu avant la fin de sa punition, il se verra imposer une punition en application de la règle 10.4 – Quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 2.4 (b)

Aux fins de l'application de cette règle, chaque fois qu'un soigneur ou un préposé à la sécurité se rend sur la glace pour soigner un joueur, ce joueur (sauf s'il s'agit du gardien de but) doit être considéré comme blessé et doit quitter la glace jusqu'à ce que le jeu reprenne.

Interprétation 2 Règle 2.4 (b)

Lors d'un arrêt de jeu, il devient évident qu'un joueur est blessé. Le jeu n'a pas été arrêté à cause de cette blessure.

QUESTION :

Ce joueur doit-il quitter la glace avant que le jeu reprenne?

RÉPONSE :

Non, il peut rester sur la glace. Toutefois, si le joueur blessé provoque un retard dans la reprise du jeu ou si un soigneur ou un préposé à la sécurité vient sur la glace, le joueur blessé (sauf s'il s'agit du gardien de but) doit quitter la glace jusqu'à ce que le jeu reprenne.

Interprétation 3 Règle 2.4 (b)

QUESTION :

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

RÉPONSE :

Accorder un tir de punition.



SECTION 3
ÉQUIPEMENT

SECTION 3 – ÉQUIPEMENT

Règle 3.1 Mesurage de l'équipement

- 3.1 (a) Le mesurage de tout équipement (les bâtons des joueurs et des gardiens de but, les jambières et les gants des gardiens de but) se fait immédiatement dans l'enceinte de l'arbitre lorsque le capitaine ou un capitaine adjoint d'une équipe en fait la demande pendant un arrêt de jeu.
- Aucun mesurage de quelque pièce d'équipement que ce soit n'est effectué par l'arbitre à moins d'une demande officielle d'une équipe par l'entremise de son capitaine ou d'un capitaine adjoint.
- 3.1 (b) Si une plainte concernant les dimensions d'un bâton ou d'une pièce d'équipement s'avère non fondée, l'équipe ayant fait la plainte se voit imposer une punition en application de la règle 10.1 – Retarder le match.
- 3.1 (c) Un seul mesurage de tout genre est permis au cours d'un même arrêt de jeu.
- 3.1 (d) Tout équipement non réglementaire doit être retiré, corrigé ou ajusté sans délai inutile.
- 3.1 (e) Lorsque le mesurage d'un bâton est demandé par un capitaine ou capitaine adjoint, celui-ci doit désigner à l'arbitre la partie précise du bâton devant être mesurée.
- 3.1 (f) Aucun but ne peut être refusé en raison d'un mesurage.
- 3.1 (g) Toute infraction découlant d'une mesure sera punie en application de la règle 10.6 – Équipement non réglementaire.

Règle 3.2 Bâtons perdus ou brisés

- 3.2 (a) Un joueur dont le bâton est brisé doit immédiatement laisser tomber tous les morceaux du bâton brisé sur la glace. Ce joueur peut continuer à jouer sans bâton.
- Remarque 1 : Lorsqu'un joueur laisse tomber les parties brisées d'un bâton en les dirigeant vers la bande (mais non par-dessus la bande), de façon à ne pas causer d'obstruction au jeu ou aux adversaires, aucune punition n'est imposée.*
- 3.2 (b) Un joueur ayant perdu ou brisé son bâton peut seulement en obtenir un autre à son banc des joueurs ou en prendre un qui lui est remis par un coéquipier sur la glace. Il ne peut pas en prendre un qui lui est lancé sur la glace d'un endroit quelconque de la patinoire ni en recevoir un du banc des punitions.
- 3.2 (c) Un gardien de but qui brise ou perd son bâton peut utiliser le bâton qu'un joueur lui remet jusqu'au prochain arrêt de jeu. Le cas échéant, le bâton du joueur n'est pas considéré comme un bâton non réglementaire. Le gardien de but est tenu d'obtenir un bâton de gardien de but dès l'arrêt de jeu suivant. Un gardien de but ne peut en aucun cas continuer de jouer avec un bâton brisé.
- 3.2 (d) Toute infraction à cette règle sera punie en application de la règle 10.6 – Équipement non réglementaire.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 3.2 (c)

QUESTION :

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

RÉPONSE :

Non. Un joueur peut apporter un nouveau bâton au gardien de but, évitant ainsi au gardien de but d'avoir à se rendre au banc des joueurs pour ce faire. Toutefois, après avoir obtenu un nouveau bâton de gardien de but du banc des joueurs, le joueur ne peut lancer, tirer, botter ou faire glisser le bâton sur la glace en direction du gardien de but. Il doit apporter le bâton et le remettre en mains propres au gardien de but. Un joueur qui lance, tire, botte ou fait glisser un bâton au gardien de but se voit imposer une punition mineure en application de la règle 10.5 (a) – Lancer ou tirer un bâton ou un objet. Un tir de punition peut toutefois être accordé en vertu de cette règle si le joueur lance, tire, botte ou fait glisser le bâton vers la rondelle ou le porteur de la rondelle dans sa zone défensive. De plus, si le gardien de but ramasse le bâton, une punition mineure lui est imposée en application de la règle 10.6 (a) – Équipement non réglementaire. Aucune punition n'est imposée au gardien de but dans cette situation s'il ne ramasse pas le bâton. Si le joueur entrave un joueur adverse ou la rondelle pendant qu'il transporte l'autre bâton, une punition mineure lui est imposée en application de la règle 10.6 (a) – Équipement non réglementaire.

Règle 3.3 Bâtons

- 3.3 (a) Tous les bâtons (y compris les bâtons de gardiens de but) peuvent être faits de bois, de composite, d'aluminium ou de tout autre matériau approuvé par Hockey Canada. Ils ne doivent avoir aucune projection, aucune poche, aucun filet ou autre dispositif semblable destiné à aider injustement le joueur pendant un match de hockey.
- Le but de ce règlement est de ne permettre que l'usage des bâtons habituels. Tout changement spécial et toute déviation ou innovation nécessitent la révision et l'approbation de Hockey Canada.
- 3.3 (b) Le bâton ne doit pas dépasser 1,60 m (63 po) du talon au bout du manche et 31,75 cm (12 1/2 po) du talon au bout de la lame. La lame du bâton ne doit pas avoir moins de 5,08 cm (2 po) (lorsque mesurée à moins de 1,27 cm (1/2 po) du bout de la lame) ni plus de 7,62 cm (3 po) de large.
- 3.3 (c) La longueur du bâton de gardien de but ne doit pas dépasser 1,4 m (55 po) du talon au bout du manche. La lame du bâton de gardien de but ne peut avoir plus de 8,89 cm (3 1/2 po) ni moins de 7,62 cm (3 po) de large en aucun point sauf au talon, où elle ne doit pas avoir plus de 11,43 cm (4 1/2 po) de large; la longueur de la lame du bâton ne doit pas dépasser 39,37 cm (15 1/2 po) du talon au bout de la lame. La partie élargie du bâton de gardien de but le long du manche à partir de la lame ne doit pas dépasser 66,04 cm (26 po) de long à partir du talon et ne peut avoir plus de 8,89 cm (3 1/2 po) ni moins de 7,62 cm (3 po) de large.
- 3.3 (d) Le bout du manche de tous les bâtons doit être recouvert pour éviter les blessures. Dans le cas de bâtons dont le manche est creux, le bout du manche doit avoir un bouchon protecteur en plus d'être recouvert pour éviter les blessures.
- 3.3 (e) Le bâton peut être recouvert de ruban adhésif de n'importe quelle couleur.
- 3.3 (f) Un joueur ne peut avoir qu'un seul bâton pendant qu'il participe au jeu.
- 3.3 (g) Toute infraction à cette règle sera punie en application de la règle 10.6 – Équipement non réglementaire.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 3.3 (a)

Les bâtons sont présumés réglementaires, sauf s'il y a une raison de croire qu'une modification a été apportée de manière à offrir un avantage injuste.

EXEMPLE : Le bâton « Sling » de Bauer comporte une fente au niveau de la lame, ce qui peut créer un avantage marginal quant au poids ou à l'aérodynamisme du bâton. Toutefois, la conception est conforme aux paramètres d'un bâton « normal » et ne donne aucun avantage injuste.

Règle 3.4 Patins

- 3.4 (a) Aucun joueur ne peut participer à un match s'il ne porte pas de patins.
- 3.4 (b) Les patins de hockey doivent être d'un modèle approuvé par Hockey Canada. L'usage de patins de vitesse, de patins de figures ou de tout genre de patins pouvant causer une blessure est interdit.
- 3.4 (c) Seul un gardien de but peut utiliser des patins de gardiens de but.
- 3.4 (d) Toute infraction à cette règle sera punie en application de la règle 10.6 - Équipement non réglementaire.

Règle 3.5 Équipement de gardien de but

- 3.5 (a) À l'exception des patins et du bâton, tout l'équipement du gardien de but doit être fabriqué dans le seul but de lui protéger la tête et le corps et ne doit inclure aucun vêtement ou accessoire pouvant lui apporter une aide indue dans sa fonction de gardien de but. Les protecteurs abdominaux descendant sur les cuisses à l'extérieur de la culotte sont interdits.
- 3.5 (b) Les jambières de gardien de but ne doivent pas dépasser 27,94 cm (11 po) de large et 96,52 cm (38 po) de haut lorsque portées par le gardien de but et ne peuvent être modifiées de quelque manière que ce soit. La longueur minimale de la bottine de la jambière ne peut être moins de 17,78 cm (7 po). La bottine est la partie inférieure de la jambière qui repose sur le dessus du patin. La gorge de la bottine de la jambière du gardien de but doit être d'apparence plate ou concave.

Remarque 1 : Le bloc-rondelle (pièce de plastique fixée au bout de la jambière ayant pour but d'arrêter les rondelles) est réputé être une pièce d'équipement non réglementaire.

- 3.5 (c) Le rembourrage protecteur attaché à l'arrière du bloqueur du gardien de but ou formant partie de celui-ci ne doit pas dépasser 20,3 cm (8 po) de large ni avoir plus de 38,1 cm (15 po) de long. Tout mesurage dépassant 20,3 cm (8 po) à n'importe quel point sur la pleine longueur de la région du poignet ou 38,1 cm (15 po) à n'importe quel point sur la longueur rend le bloqueur non réglementaire.

La base de la mitaine du gardien de but ne doit pas dépasser 20,32 cm (8 po) de large, incluant toute addition faite à la mitaine. La distance du talon de la mitaine le long du panier et suivant le contour de la mitaine jusqu'au haut du piège en T ne doit pas dépasser 46 cm (18 po). Le talon correspond au point où la verticale droite du poignet rejoint le gant. Tout mesurage dépassant 20,32 cm (8 po) à n'importe quel point sur la pleine longueur de la région du poignet rend la mitaine non réglementaire. La circonférence maximale d'une mitaine réglementaire de gardien de but ne peut pas dépasser 114,3 cm (45 po) (se reporter à l'illustration présentée à l'annexe B). Le réseau de lacets ou tout autre matériau joignant le pouce à l'index de la mitaine du gardien de but, de même que toute cage ou poche formée par ce matériau, ne doit pas contenir plus de matériau que le minimum requis

pour combler l'espace entre le pouce et l'index lorsqu'ils sont complètement étendus et écartés. Toute autre poche ou tout dispositif ajouté à la mitaine par le fabricant ou toute autre personne ne sont pas acceptables et rendent la mitaine non réglementaire.

Remarque 1 : Les attaches et les coutures sur les bords des deux gants du gardien de but ne doivent pas être prises en considération lors du mesurage de la longueur ou de la largeur de ces gants.

Remarque 2 : Lorsque le mesurage d'un gant de gardien de but est demandé par une équipe, celle-ci doit préciser quel gant et quelle partie du gant doivent être mesurés.

- 3.5 (d) Le plastron et les protège-bras d'un gardien de but doivent respecter les règles suivantes :
- i. Aucune arête n'est permise sur les rebords avant ou les côtés du plastron, à l'intérieur ou à l'extérieur des bras ou sur les épaules.
 - ii. Il est permis d'ajouter des épaisseurs au coude pour améliorer la protection, mais non pour accroître la surface permettant d'effectuer des arrêts. Ces épaisseurs, tant sur le devant que sur les côtés, pour protéger la pointe du coude, ne doivent pas dépasser 17,78 cm (7 po).
 - iii. Les protecteurs de l'articulation de l'épaule doivent mouler le contour de l'épaule sans devenir une projection ou un prolongement au-delà ou au-dessus de celle-ci. Ce rembourrage moulé ne peut pas être d'une épaisseur de plus de 2,54 cm (1 po) au-delà de l'arête supérieure de l'épaule et de l'articulation de l'épaule.
 - iv. De chaque côté, les protecteurs des clavicules ne doivent pas dépasser 17,78 cm (7 po) de largeur. Leur épaisseur maximale doit être de 2,54 cm (1 po). Cette protection ne doit pas être plus longue ou plus haute que l'épaule ou l'articulation de l'épaule ni se prolonger au-delà de l'aisselle. Il est interdit d'insérer quoi que ce soit entre le protecteur de la clavicule et le plastron qui soulèverait le protecteur de la clavicule.
 - v. Si, lorsque le gardien de but est en position accroupie normale, l'équipement protecteur des épaules ou des articulations des épaules est soulevé au-dessus du contour de l'épaule, le plastron est réputé être non réglementaire.
- 3.5 (e) Toute infraction à cette règle sera punie en application de la règle 10.6 – Équipement non réglementaire.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 3.5 (b)

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

Interprétation 2 Règle 3.5 (c)

En ce qui a trait de la mesure du bloqueur ou de la mitaine d'un gardien de but :
 Le mesurage du gant bloqueur ou de la mitaine du gardien de but est effectué par l'arbitre dans l'enceinte de l'arbitre. Ni les attaches ni les coutures sur les bords ne doivent être incluses dans le mesurage de la longueur ou de la largeur. La demande de mesurage doit être précise et indiquer si elle vise la largeur ou la longueur. Il est à noter qu'un seul mesurage est permis par arrêt de jeu.

Le bloqueur est mesuré lorsqu'il est retiré, et le mesurage tient compte de la distance de la courbure. Le mesurage se fait en ligne droite, d'un bord à son bord opposé, à angles droits. Le mesurage peut être effectué en tout point entre les deux bords; il doit inclure le point le plus large et suivre toute courbure du gant bloqueur.

La mitaine est mesurée lorsque retirée. La mitaine peut conserver la forme qu'elle a prise lorsque portée par le gardien et ne doit pas être aplatie. Le mesurage de la longueur ne tient pas compte de la profondeur du tissage ou de la pochette; il se fait en ligne droite, du bord inférieur au bord supérieur, à angles droits, traçant ainsi une ligne du point le plus éloigné de la mitaine à partir de la base du gant. Le mesurage de la largeur se fait à angles droits au bord opposé dans la région du poignet seulement.

Règle 3.6 Équipement protecteur

3.6 (a) Tout équipement protecteur, à l'exception des gants, des casques et des jambières de gardiens de but, doit être porté entièrement sous l'uniforme.

3.6 (b) Pendant qu'ils sont sur la glace, y compris pendant les échauffements d'avant-match, tous les joueurs, y compris les gardiens de but, doivent porter un casque de hockey certifié CSA, auquel un protecteur facial, également certifié CSA, doit être fixé solidement sans avoir été modifié de quelque façon que ce soit. Toute modification d'un casque ou d'un protecteur facial certifiés CSA annule automatiquement la certification.

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

Pour toute infraction à la présente règle durant les échauffements d'avant-match, l'arbitre doit rédiger un rapport de l'infraction sur la feuille de match officielle à l'intention de la ligue ou du membre visé.

3.6 (c) Le port d'un protège-cou certifié par le BNQ est obligatoire pour les joueurs inscrits au hockey mineur et au hockey féminin.

Les gardiens de but qui portent un ajout au masque ou au casque conçu pour protéger le cou doivent quand même porter un protège-cou certifié par le BNQ.

3.6 (d) Si un joueur perd son casque, son protecteur facial ou son protège-cou pendant que le jeu est en cours, il doit remettre la pièce d'équipement (de manière adéquate) ou se rendre à son banc des joueurs pour être remplacé. Si ce joueur participe au jeu de quelque façon que ce soit sans cette pièce d'équipement, le jeu est immédiatement arrêté, et le joueur se voit imposer une punition en application de la règle 10.6 - Équipement non réglementaire.

Remarque 1 : Lorsqu'un joueur perd son protège-cou, les officiels doivent faire tout en leur pouvoir pour en aviser le joueur et l'inviter à quitter la glace. Si le joueur refuse d'obtempérer, il doit alors être puni.

Lorsqu'un gardien de but perd son casque, son protecteur facial, son bloqueur, sa mitaine ou une lame de patin, le jeu doit être immédiatement

SECTION 3 – ÉQUIPEMENT

arrêté, sauf si une occasion de marquer qui ne met pas la sécurité du gardien de but à risque est imminente. Si un gardien de but retire délibérément son équipement protecteur en vue de provoquer l'arrêt du jeu, il sera puni en application de la règle 10.1 (a) – Retarder le match.

Remarque 2 : Les joueurs peuvent retirer leurs casques pour les hymnes nationaux sans crainte d'être punis.

- 3.6 (e) Les joueurs qui achètent de nouveaux protecteurs faciaux doivent suivre les lignes directrices suivantes :

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

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

Remarque 2 : Le port d'une visière ou d'un protecteur facial complets certifiés CSA est obligatoire pour les joueurs inscrits auprès d'équipes de catégorie senior (recommandé, mais non obligatoire pour le hockey masculin récréatif pour adultes) et junior majeur. Dans toutes les autres classes et divisions de hockey, y compris au hockey junior A et féminin, le port d'un protecteur facial complet certifié CSA est obligatoire.

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

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

Remarque 5 : Hockey Canada exige que tous les joueurs et tous les gardiens de but portent des casques certifiés CSA par le fabricant. Il est de la responsabilité de l'utilisateur de l'équipement de s'assurer que la certification CSA est maintenue durant toute la période d'utilisation du casque. Hockey Canada recommande que l'utilisateur, avant d'appliquer quoi que ce soit au casque, y compris des autocollants, se reporte aux directives du fabricant du casque et à celles du fabricant des autocollants afin de s'assurer que le

type d'adhésif utilisé ne nuit pas à la certification CSA et à la garantie du fabricant. Il relève exclusivement de l'utilisateur de s'assurer qu'il n'applique ni adhésif ni aucune autre matière pouvant affecter l'intégrité du casque et, au bout du compte, annuler la certification CSA et la garantie du fabricant. Les officiels ne doivent PAS trancher concernant l'application d'autocollants sur les casques et son impact sur la certification CSA.

Remarque 6 : Pour les divisions du hockey qui permettent le port d'une demi-visière, le port d'un protecteur buccal est obligatoire (et recommandé, mais optionnel au hockey senior). Tout joueur qui omet de porter correctement un protecteur buccal en tout temps pendant qu'il est sur la glace pendant un match voit son équipe recevoir un avertissement. Tout joueur de cette équipe qui commet subséquemment cette infraction se voit imposer une punition d'inconduite. Les arbitres sont priés de transmettre cet avertissement directement à l'entraîneur.

- 3.6 (f) Si un joueur porte un casque, un protecteur facial, un protecteur buccal ou un protège-cou de manière inadéquate ou porte une pièce d'équipement non réglementaire, l'arbitre doit imposer une punition au joueur fautif en application de la règle 10.6 – Équipement non réglementaire.

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

- 3.6 (g) Toute infraction à la présente règle sera punie en application de la règle 10.6 – Équipement non réglementaire.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 3.6 (a)

En ce qui a trait aux gants : l'objet de la règle est d'interdire l'usage de gants dont la paume a été intentionnellement enlevée ou coupée pour permettre de se servir de la main nue. Lorsque les paumes des gants ont de petits trous en raison d'une usure normale, l'utilisation de tels gants est permise. Toutefois, si l'arbitre juge que la grandeur des trous est telle que le joueur peut en profiter pour tenir un adversaire avec ses mains nues ou en tirer tout autre avantage pendant le jeu, l'utilisation de tels gants doit être interdite.

Interprétation 2 Règles 3.6 (b), (c), (e), (f) et (g)

Toutes les directives prévues par la présente règle qui s'appliquent aux casques, aux protecteurs faciaux et aux protège-cous visent également les protecteurs buccaux dans les cas où un membre en a rendu le port obligatoire au sein d'une division donnée. Autrement, les présentes règles n'imposent pas le port obligatoire d'un protecteur buccal. Si un joueur décide volontairement de porter un protecteur buccal dans une division où ce n'est pas obligatoire, il se doit de le porter correctement.

Interprétation 3 Règle 3.6 (b)

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

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

Interprétation 4 Règle 3.6 (f)

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

Règle 3.7 Équipement dangereux ou non conforme

- 3.7 (a) L'usage de jambières, protecteurs et bâtons pouvant causer une blessure à un joueur est interdit.
- 3.7 (b) Aucun joueur ne peut porter une pièce d'équipement qui a été modifiée pour en tirer un avantage ou en compromettre la sécurité.
- 3.7 (c) Aucun joueur ne peut porter une pièce d'équipement non conforme qui lui procure un avantage ou qui compromet sa sécurité ou celle des autres participants.
- 3.7 (d) Toute coudière qui n'est pas recouverte de mousse, de caoutchouc ou d'un autre matériau similaire d'au moins 1,27 cm (1/2 po) d'épaisseur est réputée être une pièce d'équipement dangereuse.
- 3.7 (e) L'usage d'un supplément d'oxygène est interdit.
- 3.7 (f) Toute infraction à la règle précédente entraîne un avertissement à l'équipe fautive. Toute infraction subséquente de la part d'un joueur de cette même équipe entraîne une punition au joueur fautif en application de la règle 10.6 – Équipement non réglementaire.

Règle 3.8 Rondelle

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

Règle 3.9 Attaches de chandail (hockey junior et senior)

- 3.9 (a) Au hockey junior et senior, tous les joueurs doivent porter une attache de chandail fixée.

Si un joueur porte une attache de chandail, mais que celui-ci peut être soulevé au-delà des omoplates ou que le joueur est en mesure de retirer un bras de son chandail, l'arbitre doit envisager les situations suivantes :

- i. Si le joueur cesse immédiatement de se bagarrer, aucune punition n'est imposée en application de la présente règle.
- ii. Si le joueur continue de se bagarrer, il sera puni en application de la règle 10.6 (a) – Équipement non réglementaire.

Remarque 1 : Cette règle s'applique lorsque l'attache de chandail se brise ou se déchire pendant une bagarre.



SECTION 4

TYPES DE PUNITIONS

SECTION 4 – TYPES DE PUNITIONS

Règle 4.1 Punitions

Les punitions sont écoulées en temps de jeu réel et sont divisées comme suit :

- Punitions mineures
 - Punitions mineures de banc
 - Punitions majeures
 - Punitions d'inconduite
 - Punitions d'expulsion du match
 - Punitions d'extrême inconduite
 - Punitions d'inconduite grossière
 - Punitions de match
 - Tirs de punition
- 4.1 (a) Tout joueur ou officiel d'équipe peut se voir imposer une punition en tout temps avant, pendant ou après un match lorsqu'une infraction est commise sur la glace ou à l'extérieur de celle-ci avant l'entrée au vestiaire. Toute altercation ayant lieu à l'extérieur de la glace avant le début d'un échauffement ou après un match doit être rapportée à la ligue ou au membre visé par l'arbitre. Tout joueur écopant d'une punition durant la période d'échauffement d'avant-match voit automatiquement son nom placé sur la feuille de match officielle et compté comme l'un des joueurs admissibles.
- 4.1 (b) Lorsque les règles prévoient qu'un entraîneur doit désigner un joueur pour purger une punition, le joueur désigné doit avoir été sur la glace au moment de l'infraction. Cette désignation est faite en fonction des joueurs qui se trouvaient sur la glace au moment de l'arrêt du jeu. Si l'entraîneur refuse de nommer un joueur, l'arbitre peut désigner n'importe quel joueur de l'équipe fautive pour purger la punition.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 4.1 (a)

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

Interprétation 2 Règle 4.1 (a)

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

DÉCISION :

Aucune punition ne peut être imposée puisqu'aucun officiel sur glace ou officiel remplaçant désigné n'a vu l'incident se produire. Si l'incident est signalé à l'arbitre par un officiel de la ligue, un officiel d'équipe ou un officiel hors glace, l'arbitre doit communiquer l'information à la ligue ou au membre visé immédiatement après le match. Si l'incident a été signalé à l'arbitre par toute autre personne (p. ex., un spectateur ou un journaliste), il ne doit prendre aucune mesure.

Règle 4.2 Punitions mineures

Une punition mineure est une punition en temps de deux minutes. Tout joueur autre qu'un gardien de but qui écope d'une punition mineure est retiré du jeu et envoyé au banc des punitions pour une période de deux minutes de temps de jeu.

- 4.2 (a) Tout joueur autre qu'un gardien de but qui écope d'une punition mineure doit quitter la glace pour deux minutes en temps de jeu réel pendant lesquelles son équipe sera en désavantage numérique.
- 4.2 (b) Si, alors qu'une équipe est en désavantage numérique en raison d'une (1) ou de plusieurs punitions mineures ou mineures de banc ou le deviendrait autrement à l'application d'une punition mineure ou d'une punition mineure de banc à retardement, l'équipe adverse marque un but, la punition mineure à laquelle il reste le moins de temps se termine automatiquement. Dans le cas d'un joueur qui s'est vu imposer une punition mineure double, la première de ses punitions se termine.

Remarque 1 : Lorsqu'il est question de mettre fin à une punition en application de la présente règle, une punition mineure ou mineure de banc à retardement est traitée comme une punition à laquelle il reste deux minutes à écouler.

Si une équipe marque un but en désavantage numérique tandis qu'une punition en temps à retardement est signalée contre l'équipe adverse, la punition à retardement est tout de même imposée, puisque l'équipe qui se fait marquer un but n'est pas en désavantage numérique.

Lorsqu'un but est marqué lors d'un tir de punition contre une équipe qui est en désavantage numérique, conformément aux dispositions précédentes, aucun joueur de l'équipe en désavantage numérique ne retourne au jeu à la suite du but marqué.

- 4.2 (c) Des punitions mineures coïncidentes aux deux équipes ne placent ni l'une ni l'autre des équipes en désavantage numérique (se reporter à la règle 4.5 - Punitions coïncidentes).

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 4.2 (b)

Lorsqu'un but est marqué (sauf lors d'un tir de punition) pendant que des punitions en temps sont en train d'être purgées ou signalées à retardement, l'arbitre doit se poser les questions suivantes :

- 1. L'équipe contre laquelle le but est marqué est-elle en désavantage numérique ou en voie de l'être en raison d'une punition en temps à retardement?*
- 2. Est-ce parce qu'elle purge une punition mineure ou une punition mineure de banc?*

MESURE :

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

Remarque 1 : Lorsque des punitions en temps sont déjà en train d'être purgées et qu'une ou plusieurs punitions en temps additionnelles sont signalées à retardement, les officiels doivent en tenir compte pour déterminer si l'équipe qui se fait marquer un but est en désavantage numérique. Lorsqu'une punition à retardement est signalée au moment où le jeu s'arrête en raison d'un but

SECTION 4 – TYPES DE PUNITIIONS

marqué par l'équipe non fautive, les officiels doivent faire comme si la punition à retardement figurait déjà au tableau indicateur. Il leur sera ainsi plus facile d'établir quelle est la punition mineure avec le moins de temps restant qui doit prendre fin.

Remarque 2 : Des punitions coïncidentes n'entraînent pas un désavantage numérique et ne prennent jamais fin parce qu'un but est marqué.

Interprétation 2 Règle 4.2 (a)

Si les officiels omettent d'envoyer un joueur au banc des punitions et que l'équipe continue d'évoluer en désavantage numérique, aucune autre action n'est requise jusqu'à ce que la situation soit constatée et que le joueur prenne place au banc des punitions, ou alors jusqu'à ce que la punition prenne fin. Toutefois, si le joueur puni prend part au jeu, la présence de ce joueur sur la glace est non réglementaire, et tout but inscrit pendant une telle présence sera refusé.

Remarque 1 : Aucune punition additionnelle ne doit être imposée au joueur, car le fait qu'il ne soit pas au banc des punitions découle d'une erreur des officiels. Le joueur est seulement tenu de purger le reste de sa punition initiale, le cas échéant.

Interprétation 3 Règle 4.2 (b)

A8 - 2	5:00
Punition à retardement à B6 - 2	4:00
A marque un but	4:00

Aucun joueur ne revient au jeu, et la punition mineure à retardement à B6 est imposée, puisque l'équipe B n'est pas en désavantage numérique.

Interprétation 4 Règle 4.2 (b)

A8 - 2	5:00
B3 - 2	4:30
Punition à retardement à B6 - 2	4:00
A marque un but	4:00

La punition mineure en train d'être purgée par B3 prend fin. Lorsque le but est marqué, l'équipe B s'apprête à jouer en désavantage numérique en raison de la punition mineure à retardement, et la punition mineure à B3 est donc celle pour laquelle il reste le moins de temps.

Interprétation 5 Règle 4.2 (b)

A8 - 2	5:00
B3 - 2	4:30
Punition à retardement à A6 - 5	4:00
B marque un but	4:00

À l'arrêt de jeu, l'équipe A s'apprête à jouer en désavantage numérique en raison à la fois de la punition mineure à retardement à A8 et de la punition majeure à retardement à A6. Ainsi, puisque la punition à A8 est la seule punition mineure entraînant un désavantage numérique pour l'équipe A, cette punition prend fin lorsque l'équipe B marque un but.

Règle 4.3 Punitions mineures de banc

Une punition mineure de banc est une punition en temps de deux minutes purgée au banc des punitions par n'importe quel joueur de l'équipe fautive qui était sur la glace au moment de l'infraction.

- 4.3 (a) Une punition mineure de banc exige que l'équipe à qui elle est imposée joue à court d'un joueur pour deux minutes de temps de jeu réel.
- 4.3 (b) Lorsqu'une punition mineure de banc doit être imposée et que le joueur responsable de l'infraction (y compris les joueurs au banc des punitions) peut être identifié par l'arbitre, c'est ce joueur qui doit purger la punition. Cependant, si le joueur n'est pas identifié, l'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine, désigne un des joueurs qui étaient sur la glace au moment de l'infraction pour purger la punition.

Remarque 1 : Dans une situation où il y a trop de joueurs sur la glace, il n'est pas forcément possible d'identifier clairement un seul joueur fautif. Le cas échéant, l'entraîneur de l'équipe fautive peut désigner n'importe quel des joueurs qui étaient sur la glace au moment de l'infraction pour purger la punition.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 4.3 (a)

Lorsqu'une équipe écope d'une punition mineure de banc, cette punition doit être purgée par un joueur qui est sur la glace. Si, pendant le même arrêt de jeu, l'équipe écope d'une autre punition mineure de banc, un second joueur qui se trouve sur la glace doit purger cette deuxième punition mineure de banc. L'équipe fautive reprend alors le jeu à court de deux joueurs.

Règle 4.4 Punitions majeures

Une punition majeure est une punition en temps de cinq minutes. Tout joueur qui se voit imposer une punition majeure doit aussi recevoir une punition d'extrême inconduite.

- 4.4 (a) Tout joueur, gardien de but ou officiel d'équipe qui se voit imposer une punition majeure doit aussi écopier d'une punition d'extrême inconduite, se rendre à son vestiaire pour le reste du match et faire l'objet d'un rapport auprès de la ligue ou du membre visé, qui prendra les mesures qui s'imposent. L'entraîneur de l'équipe fautive, par l'entremise du capitaine, désigne un des joueurs sur la glace au moment de l'infraction pour purger la punition.
- 4.4 (b) Si un joueur se voit imposer une punition mineure et une punition majeure en même temps, la punition majeure est purgée en premier.

Remarque 1 : Lorsqu'une punition mineure et une punition majeure sont imposées en même temps à deux joueurs différents d'une même équipe, la punition mineure est inscrite comme étant la première imposée.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 4.4 (a)

QUESTION :

Un joueur de l'équipe A est victime d'un double-échec causant blessure. Le geste n'a pas été constaté par l'arbitre. Immédiatement après, un joueur de l'équipe B se trouve en échappée, mais on le fait trébucher par derrière. L'arbitre signale un tir de punition. Puisqu'il s'agit du premier arrêt du jeu, le juge de lignes rapporte l'infraction liée au double-échec causant une blessure à l'arbitre.

Remarque 1 : Lorsqu'une punition mineure et une punition majeure sont imposées en même temps à deux joueurs différents d'une même équipe, la punition mineure est inscrite comme étant la première imposée.

DÉCISION :

Il faut imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour double-échec au joueur fautif de l'équipe B et une punition mineure pour avoir fait trébucher au joueur fautif de l'équipe A. Ceci annule le tir de punition, puisque le jeu aurait dû être arrêté avant que l'infraction connexe survienne.

Règle 4.5 Punitions coïncidentes

Des punitions coïncidentes sont des punitions en temps de durée égale imposées aux deux équipes lors d'un même arrêt de jeu.

- 4.5 (a) Lorsque des punitions mineures coïncidentes sont imposées à des joueurs de chaque équipe pendant le même arrêt de jeu, des substitutions immédiates sont effectuées pour ces joueurs. Aucune équipe n'est contrainte de jouer en infériorité numérique en raison de punitions coïncidentes.
- 4.5 (b) Lorsque la règle des punitions coïncidentes est appliquée et qu'il existe une différence dans le temps total des punitions, les punitions causant cette différence sont purgées en premier à titre de punitions en temps de la façon normale. Toute différence dans le total des punitions en temps doit être purgée par des joueurs qui étaient sur la glace au moment de l'infraction.
- 4.5 (c) Lorsque la règle des punitions coïncidentes est appliquée, ces punitions et toute autre punition en temps doivent être purgées au banc des punitions par les joueurs fautifs.

Remarque 1 : Il existe une seule exception à cette règle, soit lorsqu'un joueur fautif est retiré d'un match en raison d'une punition d'expulsion du match, d'extrême inconduite, de match ou d'inconduite grossière. Le cas échéant, le joueur doit se rendre directement à son vestiaire. Dans une telle situation, un joueur qui était sur la glace au moment de l'infraction doit tout de même purger toute punition en temps connexe. Si des punitions majeures ou de match sont coïncidentes, il n'est pas nécessaire de désigner un substitut.

Remarque 2 : Conformément à la règle 4.13 (a), Remarque 1, lorsqu'un gardien de but est visé par une punition coïncidente, un joueur qui était sur la glace doit purger celle-ci.

- 4.5 (d) Lorsque des punitions coïncidentes sont imposées, les officiels doivent suivre la procédure suivante pour déterminer quelles punitions doivent être annulées :
 - i) *Toujours annuler le plus de punitions possible.*
 - ii) *Annuler des punitions de sorte que l'équipe soit en désavantage numérique d'un seul joueur.*
 - iii) *Annuler les punitions de manière à éviter de priver une équipe d'un autre joueur sur la glace.*
 - iv) *Annuler les punitions en utilisant l'ordre dans lequel l'arbitre les a signalées.*

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 4.5 (d)

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

QUESTION :

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

RÉPONSE :

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

Interprétation 2 Règle 4.5 (d)

Les exemples suivants illustrent la procédure susmentionnée lorsque des punitions mineures sont imposées. Toutes les punitions ont été imposées pendant le même arrêt du jeu.

- i. A6 - 2 B11 - 2
Substitution immédiate - Formation complète
- ii. A6 - 2 B11 - 2
A7 - 2 B14 - 2
Substitution immédiate - Formation complète
- iii. A6 - 2 B11 - 2 + 2
A7 - 2
Substitution immédiate - Formation complète
- iv. A6 - 2 B11 - 2
A7 - 2
L'équipe A joue à court d'un joueur. A7 purge la punition en temps de deux minutes. La punition à A6 est annulée en vertu de l'ordre dans lequel les punitions ont été imposées.
- v. A6 - 2 B11 - 2
A7 - 2 B14 - 2 + 2
L'équipe B joue à court d'un joueur pendant deux minutes. B11 doit purger la punition en temps pour éviter qu'un autre joueur soit retiré de la glace.
- vi. A6 - 2 B11 - 2 + 2
L'équipe B joue à court d'un joueur pendant deux minutes. Un autre joueur qui était sur la glace doit purger la punition en temps.
- vii. A6 - 2 B11 - 2 + 2
B14 - 2
L'équipe B joue à court d'un joueur pendant quatre minutes. B11 purge les punitions en temps afin que l'équipe B ne soit à court que d'un joueur.

SECTION 4 – TYPES DE PUNITIONS

Interprétation 3 Règle 4.5 (d)

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

A9 - 2 + 2	B14 - 2	8:40
	B marque un but	8:25

La règle des punitions coïncidentes s'applique, et une substitution immédiate est permise pour B14. L'équipe A doit envoyer un joueur qui était sur la glace au banc des punitions pour purger la punition en temps imposée à A9. La punition en temps commence à 8:40. En raison du but marqué par l'équipe B à 8:25, la punition en temps qui était purgée prend fin. Toutefois, A9 doit purger la totalité de sa punition et quittera le banc des punitions au premier coup de sifflet après 6:25.

Interprétation 4 Règle 4.5 (d)

A7 - 2	B8 - 2	4:00
A8 - 2		3:30
	B marque un but	3:00

A8 retourne sur la glace à 3:00. Les punitions coïncidentes imposées A7 et B8 ne placent pas les équipes en désavantage numérique.

Interprétation 5 Règle 4.5 (d)

B3 - 2	5:00
A8 - 2	4:30
A9 - 2	4:00
B marque un but	3:50

A8 retourne sur la glace à 3:50. L'équipe A joue en désavantage numérique. La première des punitions de temps prend fin.

Interprétation 6 Règle 4.5 (d)

A8 - 2 + 2	4:00
A9 - 2	3:30
B marque un but	3:00

La première punition imposée à A8 prend fin. Personne ne revient au jeu.

Interprétation 7 Règle 4.5 (d)

A9 - 2	4:00
A8 - 2 + 2	4:00
B marque un but	3:00

A9 revient au jeu. L'ordre d'imposition des punitions est le facteur déterminant.

Interprétation 8 Règle 4.5 (d)

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

A9 retourne sur la glace. La deuxième punition de A8 a débuté à 3:00.

Interprétation 9 Règle 4.5 (d)

A6 - 2	B7 - 2	1:30
--------	--------	------

Dans cette situation, à la fin d'une période où les joueurs ne sont pas admissibles à retourner sur la glace avant la fin de cette période, il est acceptable d'envoyer les joueurs à leurs vestiaires respectifs afin d'éviter toute confrontation en fin de période. Il incombe à l'arbitre de prendre cette situation en main. (Cette procédure n'est recommandée que dans les situations où il y a des entractes complets entre les périodes.)

Interprétation 10 Règle 4.5 (d)

Les exemples suivants illustrent la procédure d'annulation lorsque des punitions majeures sont imposées. Toutes les punitions ont été imposées pendant le même arrêt du jeu.

- i. A6 – PUNITION DE MATCH (5) B12 – 5 + E. I.
Substitution immédiate – Formation complète
- ii. A6 – 5 + E. I. + 5 + E. I. B12 – 5 + E. I.
B11 – 5 + E. I.
Substitution immédiate – Formation complète
- iii. A6 – 5 + E. I. B12 – 5 + E. I.
A7 – 5 + E. I.
L'équipe A reprend le jeu à court d'un joueur. Un joueur qui était sur la glace doit purger la punition en temps d'A7. La punition à A6 est annulée en vertu de l'ordre dans lequel les punitions ont été imposées.
- iv. A6 – 5 + E. I. + 2 B7 – 5 + E. I. + 2
Substitution immédiate – Formation complète
- v. A6 – 5 + E. I. + 2 B7 – 2 B8 – 5 + E. I.
Substitution immédiate – Formation complète
- vi. A6 – 5 + E. I. + 2 B8 – 2 + 2
A7 – 5 + E. I. + 2 B9 – 5 + E. I. + 5 + E. I.
Substitution immédiate – Formation complète

Interprétation 11 Règle 4.5 (d)

A3 – 2 B7 – 2
A4 – 2 B8 – 5 + E. I.
A6 – 5 + E. I.

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

Interprétation 12 Règle 4.5 (d)

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

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

Interprétation 13 Règle 4.5 (d)

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

L'équipe A et l'équipe B reprennent chacune le jeu à court d'un joueur. A6 purge la punition en temps de quatre minutes. L'équipe B doit retirer un joueur de la glace pour purger la punition en temps de cinq minutes imposée à B12.

Interprétation 14 Règle 4.5 (d)

B3 – 2 5:00
A8 – 2 4:30
A9 – 5 + E. I. 4:00

B marque un but 3:30

A8 retourne sur la glace. L'équipe A joue en désavantage numérique et purge une punition mineure.

Règle 4.6 Punitions mineures coïncidentes (hockey junior)

La règle suivante s'applique à l'ensemble des classes juniors, lorsque des punitions en temps de durée égale sont imposées aux deux équipes lors du même arrêt.

- 4.6 (a) Dans les classes juniors, lorsque les équipes sont à forces égales à cinq contre cinq et qu'une seule punition mineure est imposée à un seul joueur de chaque équipe pendant le même arrêt de jeu, le jeu reprend avec un joueur en moins pour chacune des deux équipes pour la durée des punitions. Il n'est pas permis de déléguer immédiatement des substituts pour les joueurs punis.

À moins d'avoir été expulsés du match, les joueurs fautifs se voyant imposer de telles punitions doivent prendre place au banc des punitions et y rester jusqu'à l'expiration de leurs punitions. Ils peuvent dès lors retourner immédiatement sur la glace.

Remarque 1 : Cette règle s'applique uniquement aux situations où les punitions imposées aux joueurs fautifs de chaque équipe sont de même durée. Pour en savoir plus, se reporter à la règle 4.6 (b) - Punitions coïncidentes.

Remarque 2 : Cette règle s'applique seulement lorsqu'une seule punition mineure est imposée à un seul joueur de chaque équipe. Si plusieurs punitions mineures sont imposées à un seul joueur de chaque équipe ou qu'une seule punition mineure est imposée à plusieurs joueurs de chaque équipe, ces punitions sont considérées comme coïncidentes et doivent être purgées conformément à la règle 4.5 - Punitions coïncidentes.

- 4.6 (b) Dans les classes juniors, lorsque des punitions mineures coïncidentes sont imposées à des joueurs de chaque équipe pendant le même arrêt de jeu, mais que **les durées des punitions imposées diffèrent**, des substitutions immédiates sont effectuées pour les punitions coïncidentes. À moins d'avoir été expulsés du match, les joueurs fautifs se voyant imposer de telles punitions doivent prendre place au banc des punitions et y rester jusqu'au premier arrêt de jeu suivant l'expiration de leurs punitions. La punition en temps qui entraîne la différence dans les durées est purgée par un substitut de l'équipe fautive, conformément à la règle 4.5 (b) - Punitions coïncidentes.
- 4.6 (c) La présente règle ne s'applique pas aux punitions majeures ou de match. Pour les situations impliquant des punitions majeures ou de match coïncidentes, se reporter à la règle 4.5 - Punitions coïncidentes.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 4.6 (a)

QUESTION : Les punitions suivantes ont été imposées pendant le même arrêt de jeu. Combien de joueurs chaque équipe aura-t-elle sur la glace à la reprise du jeu?

A6 2 minutes

B9 2 minutes

RÉPONSE : Les deux équipes jouent à 4 contre 4 pendant deux minutes. A6 et B9 prennent place au banc des punitions et en sortent immédiatement à l'expiration de leurs punitions en temps.

Interprétation 2 Règle 4.6 (b)

QUESTION : Les punitions suivantes ont été imposées pendant le même arrêt de jeu. Combien de joueurs chaque équipe aura-t-elle sur la glace à la reprise du jeu?

A6 2 minutes + 2 minutes

B11 2 minutes

RÉPONSE : L'équipe A joue à court d'un joueur (5 contre 4) pendant deux minutes. Un substitut de l'équipe A doit purger une punition en temps de deux minutes pour A6. A6 et B11 purgent la totalité de leurs punitions et quitteront le banc des punitions jusqu'au premier arrêt de jeu suivant l'expiration de leurs punitions.

Interprétation 3 Règles 4.6 (a) et (b)

A3 – 2 5:00

B7 – 2 5:00

B12 – 2 4:30

A marque un but 4:00

B12 revient au jeu. Les punitions à A3 et à B7 sont coincidentes et ne peuvent pas être annulées par un but marqué.

Règle 4.7 Punitions d'inconduite

Une punition d'inconduite est une punition autre qu'une punition en temps qui n'entraîne pas un désavantage numérique pour l'équipe fautive. Le joueur fautif est retiré du jeu pour une période de 10 minutes de temps de jeu.

- 4.7 (a) Un joueur autre qu'un gardien de but qui se voit imposer une punition d'inconduite doit être retiré du jeu pour une période de 10 minutes de temps de jeu réel. Il est permis de déléguer un substitut pour le joueur puni immédiatement. Un joueur purgeant une punition d'inconduite doit demeurer au banc des punitions jusqu'au premier arrêt de jeu suivant l'expiration de sa punition.
- 4.7 (b) Lorsqu'un joueur écope d'une punition mineure et d'une punition d'inconduite, l'équipe punie doit immédiatement envoyer un substitut au banc des punitions pour purger la punition mineure. La punition d'inconduite commence lorsque la punition mineure prend fin.
- 4.7 (c) Tout joueur qui se voit imposer une deuxième punition d'inconduite au cours d'un même match écope automatiquement d'une punition d'extrême inconduite.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 4.7 (a)

Lorsqu'une équipe se voit imposer une punition d'inconduite (à retardement), l'arbitre lève le bras pour signaler une punition à retardement. Si l'équipe fautive se fait marquer un but avant l'arrêt du jeu, la punition d'inconduite est tout de même imposée.

Interprétation 2 Règle 4.7 (a)

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

DÉCISION :

L'équipe A doit envoyer un autre joueur au banc des punitions pour finir de purger la punition mineure initiale. Le joueur fautif de l'équipe A doit rester au banc des punitions pendant 10 minutes, en plus du temps restant à sa punition initiale.

Règle 4.8 Punitions d'expulsion du match et d'extrême inconduite

Une punition d'expulsion du match ou d'extrême inconduite est une punition autre qu'une punition en temps qui n'entraîne pas un désavantage numérique pour l'équipe fautive. Le joueur fautif est retiré du match.

- 4.8 (a) Tout joueur ou officiel d'équipe qui écope d'une punition d'extrême inconduite doit être retiré du match, envoyé à son vestiaire pour le reste du match et faire l'objet d'un rapport à la ligue ou au membre visé, qui prendra les mesures qui s'imposent. Il est permis de déléguer un substitut pour le joueur puni immédiatement. Un total de 10 minutes est inscrit à la feuille de match officielle au nom du joueur fautif qui s'est vu imposer une punition d'extrême inconduite.

Remarque 1 : Lorsqu'on ordonne à un joueur ou à un officiel d'équipe de se rendre à son vestiaire en application de la présente règle, il suffit qu'il reste à l'écart du banc des joueurs ou du banc des punitions et qu'il évite toute interaction avec l'une ou l'autre des équipes et les officiels. Toute infraction à cette règle sera punie en application de la règle 10.4 (f) – Quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions.

- 4.8 (b) Un joueur doit se voir imposer une punition d'expulsion du match dans les cas suivants :
- i. Lorsqu'un joueur écope de trois punitions mineures pour des infractions avec le bâton au cours d'un même match. Aux fins de cette règle, les infractions avec le bâton sont prévues à la règle 9.1 – Six-pouces, à la règle 9.2 – Double-échec, à la règle 9.3 – Coup de bâton, à la règle 9.4 – Darder, et à la règle 9.5 – Bâton élevé (hockey junior et senior).
 - ii. Au hockey mineur ou féminin, lorsqu'un joueur écope de trois punitions mineures ou punitions mineures doubles en application de la règle 7.6 – Contact à la tête, au cours d'un même match.
 Tout joueur qui écope d'une punition d'expulsion du match doit être retiré du match et envoyé à son vestiaire pour le reste du match. Aucune punition en temps n'est inscrite à la feuille de match officielle au nom du joueur fautif qui s'est vu imposer une punition d'expulsion du match. Il est permis de déléguer un substitut pour le joueur puni immédiatement.

- 4.8 (c) Tout joueur ou officiel d'équipe qui se voit imposer une punition d'extrême inconduite pendant les 10 dernières minutes du temps de jeu réglementaire, en tout temps en prolongation ou à la fin d'un match est automatiquement suspendu pour au moins le match de la saison régulière ou des séries éliminatoires suivant, ou pour au moins sept jours.

Remarque 1 : Une expulsion du match n'est pas l'équivalent d'une punition d'extrême inconduite. Un joueur qui écope d'une punition d'expulsion du match n'est pas automatiquement suspendu.

INTERPRÉTATIONS**Interprétation 1 Règle 4.8 (a)**

*En raison d'une erreur des officiels, un joueur qui aurait dû être expulsé d'un match parce qu'il a écopé d'une punition d'extrême inconduite ou d'expulsion du match ne l'a pas été. Si les officiels en prennent connaissance **avant** la fin du match, l'arbitre doit corriger la situation et retirer le joueur du match. Tout but marqué par le joueur fautif ou pour lequel il a récolté une mention d'aide après le moment à partir duquel il aurait dû être retiré du match doit être annulé.*

Remarque 1 : Aucun but ne doit être annulé si l'arbitre prend connaissance de la situation une fois le match terminé, mais la situation doit tout de même être notée sur la feuille de match officielle.

Interprétation 2 Règle 4.8 (b)

Aux fins de l'accumulation d'infractions menant à une punition d'expulsion du match, une punition mineure double est considérée comme une seule infraction.

Règle 4.9 Punitiions d'inconduite grossière

Une punition d'inconduite grossière est une punition autre qu'une punition en temps qui n'entraîne pas un désavantage numérique pour l'équipe fautive. Le joueur fautif est retiré du match.

- 4.9 (a) Tout joueur ou officiel d'équipe qui se voit imposer une punition d'inconduite grossière doit se rendre à son vestiaire pour le reste du match et faire l'objet d'un rapport auprès de la ligue ou du membre visé, qui prendra les mesures qui s'imposent. Il est permis de déléguer un substitut pour le joueur puni immédiatement. Un total de 10 minutes est inscrit à la fiche du joueur se voyant imposer une punition d'inconduite grossière.
- 4.9 (b) Tout joueur ou officiel d'équipe qui se voit imposer une punition d'inconduite grossière pendant les 10 dernières minutes du temps de jeu réglementaire, en tout temps en prolongation ou à la fin du match, est automatiquement suspendu pour au moins le match de la saison régulière ou des séries éliminatoires suivant, ou pour au moins sept jours.

Remarque 1 : Lorsqu'on ordonne à un joueur ou à un officiel d'équipe de se rendre à son vestiaire en application de la présente règle, il suffit qu'il reste à l'écart du banc des joueurs ou du banc des punitions et qu'il évite toute interaction avec l'une ou l'autre des équipes et les officiels. Toute infraction à cette règle sera punie en application de la règle 10.4 (f) - Quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions.

Règle 4.10 Punitiions de match

Une punition de match est une punition en temps de cinq minutes qui entraîne un désavantage numérique pour l'équipe fautive et le retrait du joueur fautif du match.

- 4.10 (a) Tout joueur ou officiel d'équipe écopant d'une punition de match doit immédiatement se retirer à son vestiaire pour le reste du match et ne peut participer à aucun autre match jusqu'à ce que la ligue ou le membre visé ait pris une décision à son égard.

Remarque 1 : Lorsqu'on ordonne à un joueur ou à un officiel d'équipe de se rendre à son vestiaire en application de la présente règle, il suffit qu'il reste à l'écart du banc des joueurs ou du banc des punitions et qu'il évite toute interaction avec l'une ou l'autre des équipes et les officiels. Toute infraction à cette règle sera punie en application de la règle 10.4 - Quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions.

- 4.10 (b) Lorsqu'une punition de match est imposée, l'équipe du joueur fautif doit envoyer un substitut au banc des punitions pour purger la punition en temps de cinq minutes. Le joueur choisi pour purger cette punition en temps doit être l'un de ceux qui étaient sur la glace au moment de l'infraction. La présente section ne s'applique pas dans le cas de la règle des punitions majeures ou de match coïncidentes.

Remarque 1 : Les arbitres sont tenus de rapporter à la ligue au ou membre visé toute punition de match, ainsi que les circonstances entourant la punition, immédiatement après le match en cause.

Règle 4.11 Tirs de punition

Un tir de punition est une punition autre qu'une punition en temps qui profite à l'équipe non fautive plutôt que d'entraîner une punition mineure à l'équipe fautive.

L'entraîneur ou le capitaine de l'équipe non fautive peut désigner n'importe quel joueur admissible autre qu'un gardien de but pour effectuer le tir de punition. Si l'entraîneur ou le capitaine refuse de choisir un joueur, l'arbitre en désigne un. Aux fins de la présente règle, tout joueur expulsé du match ou qui est en train de purger une punition au moment où le tir de punition est accordé ne peut être considéré comme admissible.

4.11 (a) Un tir de punition est accordé à la suite des gestes suivants :

- i. Lorsqu'un joueur est victime d'une faute pendant qu'il est en échappée, et que la situation répond aux cinq critères ci-dessous :
 - le porteur de la rondelle est en zone neutre ou en zone offensive;
 - le porteur de la rondelle est en possession et en contrôle de la rondelle;
 - le porteur de la rondelle n'a aucun joueur adverse à déjouer (autre que le gardien de but);
 - le porteur de la rondelle trébuche ou est entravé en raison d'un geste d'un adversaire derrière lui ou du gardien de but;
 - le porteur de la rondelle est privé d'une occasion raisonnable de marquer.
- ii. Au cours des deux dernières minutes de temps de jeu réglementaire ou en tout temps en prolongation, lorsqu'une équipe est punie pour une substitution non réglementaire délibérée (règle 10.1 – Retarder le match).
- iii. Lorsqu'un gardien de but ou tout autre joueur à la défense enlève délibérément son casque ou son protecteur facial pendant une échappée en zone neutre ou en zone offensive. Lorsqu'un joueur à la défense participe délibérément au jeu sans casque ou protecteur facial pendant une échappée en zone neutre ou en zone offensive. Lorsqu'un gardien de but dans sa zone défensive enlève délibérément son casque ou son protecteur facial pendant les deux dernières minutes du temps de jeu réglementaire ou en tout temps en prolongation (infractions aux règles 3.6 (b) et (c) – Équipement protecteur, et à la règle 10.1 (a) – Retarder le match).
- iv. Lorsqu'un gardien de but amasse délibérément de la neige ou place un autre obstacle devant ou près de son filet d'une manière qui, de l'avis de l'arbitre, pourrait empêcher qu'un but soit compté alors que le gardien de but de l'équipe fautive se trouve sur la glace de façon réglementaire (règle 8.3 (a) – Obstruction).
- v. Lorsqu'un joueur à la défense autre que le gardien de but ramasse la rondelle sur la glace avec la main pendant que la rondelle se trouve dans l'enceinte du but de son équipe (règle 10.2 (a)(v) – Manier la rondelle ou tomber sur la rondelle).
- vi. Lorsqu'un joueur en échappée en zone neutre ou en zone offensive est entravé par un joueur de l'équipe adverse qui participe au match de façon non réglementaire, par un joueur jugé inadmissible en raison d'une infraction pour « équipement non réglementaire » ou par un joueur ou officiel d'équipe au banc des joueurs ou au banc des punitions (règle 10.4 (a)(iii) – Quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions, et règle 10.6 – Équipement non réglementaire).
- vii. Lorsqu'un joueur de l'équipe à la défense, y compris le gardien de but, lance, tire ou botte délibérément son bâton ou toute partie de celui-ci ou tout autre objet vers la rondelle ou le porteur de la rondelle dans

SECTION 4 – TYPES DE PUNITIONS

la zone défensive ou pendant qu'un joueur de l'équipe adverse est en possession et en contrôle de la rondelle et qu'il est en échappée en zone neutre ou offensive (règle 10.5 (a)(ii)(iii) – Lancer ou tirer un bâton ou un objet).

- viii. Lorsqu'un gardien de but ou tout autre joueur à la défensive, dans sa zone défensive, déplace délibérément le but de sa position pendant les deux dernières minutes du temps de jeu réglementaire ou en tout temps en prolongation (règle 10.1 (iv) – Retarder le match).
 - ix. Lorsqu'un gardien de but déplace délibérément le but de sa position pendant une échappée en zone neutre ou en zone offensive (règle 10.1 (iv) – Retarder le match).
 - x. Si, au cours des deux dernières minutes du temps de jeu réglementaire ou en tout temps en prolongation, l'entraîneur se voit imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour avoir refusé de se mettre au jeu, un tir de punition est aussi accordé (règle 10.8 – Refus de se mettre au jeu).
 - xi. Si une situation inhabituelle provoque l'arrêt du jeu au moment où un joueur est en échappée en zone neutre ou en zone offensive et que, d'après l'arbitre, il restait suffisamment de temps au cadran pour que le joueur termine l'exécution du jeu. Il peut s'agir notamment du déclenchement accidentel de la sirène, d'un spectateur qui nuit au déroulement du jeu ou de toute autre situation qui n'est pas expressément couverte par les règles de jeu.
- 4.11 (b) Les tirs de punition se déroulent comme suit :
- i. Au cours d'un tir de punition, les joueurs des deux équipes doivent se retirer à leurs bancs respectifs.
 - ii. Si, au moment où un tir de punition est accordé, le gardien de but de l'équipe fautive a été retiré de la glace et remplacé par un joueur supplémentaire, le gardien de but peut revenir sur la glace avant que le tir soit effectué.
 - iii. L'entraîneur de l'équipe non fautive peut désigner n'importe quel joueur admissible autre qu'un gardien de but pour effectuer le tir de punition. Le joueur désigné doit attendre le coup de sifflet de l'arbitre pour s'exécuter.
 - iv. Pendant un tir de punition, la rondelle doit être maintenue en mouvement vers la ligne des buts adverse et, dès qu'elle est tirée ou touchée par le gardien de but, le joueur ne peut toucher à nouveau la rondelle. Aucun but ne peut être marqué sur quelque retour que ce soit. Dès que la rondelle est complètement immobile ou qu'elle franchit la ligne des buts, le tir est réputé complété.
 - v. Le gardien de but doit demeurer dans l'enceinte de son but jusqu'à ce que le joueur désigné touche la rondelle au centre de la glace et, dans le cas d'une infraction à la présente règle, le joueur désigné pour effectuer le tir a droit à une reprise.
 - vi. Le gardien de but peut tenter d'arrêter le tir de n'importe quelle façon autre qu'en lançant son bâton ou tout autre objet ou encore en déplaçant intentionnellement le filet, cas dans lesquels un but est accordé.

Remarque 1 : Le joueur qui effectue le tir de punition peut perdre momentanément le contrôle de la rondelle, pourvu que celle-ci demeure en mouvement vers la ligne des buts adverse.

Remarque 2 : En ce qui a trait aux retours, dès que la rondelle est tirée par le joueur ou touchée par le gardien de but, le joueur ne peut pas toucher à nouveau la rondelle. Toutefois, si la rondelle poursuit sa course d'elle-même et traverse la ligne des buts, un but est accordé.

- 4.11 (c) Si un joueur ou un officiel de l'équipe adverse nuit au gardien de but ou le distrait pendant le tir de punition, tout but inscrit est refusé. Une deuxième tentative N'EST PAS accordée, et le joueur ou l'officiel d'équipe fautif se voit imposer une punition en application de la règle appropriée.

Dans l'éventualité où le joueur qui effectue le tir de punition commet une faute sur le gardien de but durant le jeu, tout but inscrit est refusé et le joueur se voit imposer la punition appropriée.

Si un joueur ou un officiel de l'équipe adverse nuit au joueur effectuant le tir ou le distrait, l'arbitre doit laisser le joueur compléter sa tentative. Si le tir est raté, une deuxième tentative est accordée, et le joueur ou l'officiel d'équipe fautif se voit imposer une punition en application de la règle appropriée.

Si le gardien de but commet une faute sur le joueur qui effectue le tir de punition, l'arbitre doit laisser le joueur compléter sa tentative. Si le tir est raté, une deuxième tentative est accordée, et le gardien de but se voit imposer une punition en application de la règle appropriée.

Remarque 1 : Si la faute commise par le gardien de but justifie une punition mineure, la deuxième tentative remplace la punition en question. Si la faute justifie une punition majeure ou une punition de match, la punition en temps est ajoutée à la deuxième tentative.)

- 4.11 (d) Si la faute est commise tandis que le temps s'écoule toujours au cadran, le tir de punition est accordé même si l'arbitre n'a pas encore sifflé pour signaler le tir de punition au moment où le temps au cadran finit de s'écouler. Le temps requis pour effectuer le tir de punition n'est pas inclus dans le temps réglementaire ni à toute prolongation.
- 4.11 (e) Si un joueur désigné pour effectuer un tir de punition commet lui-même une infraction relative au même jeu ou aux mêmes circonstances après l'attribution du tir de punition, il lui est INTERDIT d'effectuer le tir avant de se rendre au banc des punitions pour y purger sa punition ou avant son expulsion du match.
- 4.11 (f) Lorsqu'un tir de punition mène à un but, aucune autre punition n'est imposée au joueur fautif, à moins que l'infraction pour laquelle le tir de punition a été accordé soit telle qu'elle exige une punition majeure ou de match. Dans un tel cas, la punition prévue pour cette infraction est imposée. Si l'infraction pour laquelle le tir de punition a été accordé en est une qui, normalement, exige l'imposition d'une punition mineure, aucune autre punition mineure n'est imposée, quel que soit le résultat du tir de punition.
- Si l'infraction pour laquelle le tir de punition a été accordé en est une qui, normalement, exige l'imposition d'une punition mineure double (p. ex., pour avoir dardé), le tir de punition remplace une punition mineure, mais la seconde punition mineure est imposée, quel que soit le résultat du tir de punition.
- 4.11 (g) Le mesurage du bâton du joueur désigné pour effectuer le tir de punition peut être demandé avant que le tir soit effectué, comme s'il s'agissait d'un jeu normal. Si le bâton s'avère non réglementaire, l'équipe fautive se voit refuser le tir de punition, mais aucune autre punition n'est imposée. Par contre, si le mesurage prouve que le bâton est réglementaire, le tir de punition est effectué de façon normale, et l'équipe demanderesse se voit imposer une punition pour une demande injustifiée de mesurage (règle 10.1 - Retarder le match), que le tir de punition soit réussi ou non.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 4.11 (a)

Un joueur se trouve en échappée alors que le gardien de but adverse est dans son filet, et la sirène se fait entendre, causant un arrêt de jeu. Le son de la sirène a été causé par une erreur du chronométrateur ou une panne mécanique. Selon l'arbitre, il y avait assez de temps au tableau indicateur pour que le joueur puisse compléter son échappée.

DÉCISION :

Accorder un tir de punition.

Interprétation 2 Règle 4.11 (a)

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

DÉCISION :

Oui, la punition est imposée et doit être purgée, peu importe si le tir de punition est réussi ou non.

Interprétation 3 Règle 4.11 (a)

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

Interprétation 4 Règle 4.11 (a)

Un joueur en échappée en zone neutre ou en zone offensive trébuche ou est entravé en raison d'un geste d'un adversaire derrière lui, de sorte qu'un tir de punition devrait être accordé. Avant l'arrêt du jeu, un joueur ou le gardien de but de l'équipe fautive lance un bâton ou tout autre objet en direction de la rondelle dans la zone défensive.

DÉCISION :

Accorder deux tirs de punition. Si un but est marqué lors du premier tir de punition, annuler le second. Cependant, la punition prévue par les règles pour la seconde infraction est alors imposée (p. ex., accrocher, coup de bâton).

Remarque 1 : Un maximum de deux tirs de punition peut être accordé à un ou deux joueurs (selon le cas) pendant le même jeu. Si une autre infraction qui justifie un troisième tir de punition est commise par la même équipe pendant le même jeu, ce tir de punition est remplacé par la punition prévue par les règles pour l'infraction donnée.

Interprétation 5 Règle 4.11 (b)

Pour déterminer si un tir de punition doit être arrêté en raison d'une perte de contrôle, l'arbitre doit utiliser les critères suivants :

- i. Perte de contrôle : On considère que le joueur a le contrôle de la rondelle si celle-ci est à sa portée, même s'il ne fait rien pour la transporter délibérément avec son bâton ou ses patins. La perte de*

contrôle survient lorsque le joueur n'est plus en mesure d'atteindre la rondelle ou que celle-ci entre en contact avec un objet, comme le filet ou la bande.

- ii. *Durée de la perte de contrôle : Les arbitres doivent faire preuve de bon sens pour déterminer s'il s'agit d'un cas où le joueur perd momentanément le contrôle de la rondelle ou s'il y a une période prolongée où le joueur n'a plus le contrôle de la rondelle.*
- iii. *Mouvement vers l'avant : La rondelle doit toujours garder un certain mouvement vers l'avant lors d'un tir de punition. Les joueurs disposent d'une grande latitude pour se déplacer latéralement ou pivoter afin de tromper le gardien de but, mais si le mouvement de la rondelle n'est pas en direction générale de la ligne des buts adverse, le jeu est arrêté.*

Remarque 1 : Cela comprend les manœuvres avec une rotation complète de 360°, considérées comme réglementaires pourvu que la rondelle demeure en mouvement vers la ligne des buts adverse.

Interprétation 6 Règle 4.11 (b)

QUESTION :

Un joueur peut-il effectuer une feinte ressemblant à une manœuvre de crosse?

RÉPONSE :

Oui, pourvu que la rondelle qui se trouve sur la lame du bâton ne soit pas soulevée ou transportée au-dessus de la hauteur des épaules. Si elle l'est, l'arbitre arrête immédiatement le tir.

Interprétation 7 Règle 4.11 (b)

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

DÉCISION :

Non. Dès que le gardien de but touche la rondelle et que le joueur en perd le contrôle, ce dernier n'a plus le droit d'y toucher. Cependant, si la rondelle continue par elle-même son chemin dans le filet, le but doit être accordé.

Interprétation 8 Règle 4.11 (b)

En ce qui a trait aux retours, les arbitres doivent appliquer les directives suivantes :

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

Interprétation 9 Règle 4.11 (b)

Si un gardien de but quitte l'enceinte du but trop vite lors d'un tir de punition, l'arbitre doit laisser le jeu se terminer et, si un but n'est pas marqué, le joueur peut reprendre le tir de punition. L'arbitre avertira le gardien de but qu'une deuxième infraction entraînera une pénalité pour inconduite.

Interprétation 10 Règle 4.11 (b)

Si le gardien de but décroche accidentellement le but de ses amarres avant qu'un tir de punition soit complété, un deuxième tir de punition doit être accordé.

Interprétation 11 Règle 4.11 (f)

A10 purge une punition mineure. A8 doit se voir imposer une punition à retardement pour avoir donné un coup de bâton. Avant l'arrêt du jeu, un tir de punition est accordé à l'équipe B en raison d'une autre infraction commise par l'équipe A. L'équipe B marque lors du tir de punition.

DÉCISION :

La punition imposée à A10 reste en vigueur, et A8 doit purger la punition en temps pour avoir donné un coup de bâton.

Remarque 1 : Les buts marqués lors de tirs de punitions n'ont aucune influence sur les punitions en train d'être purgées ou à retardement. Se reporter à la règle 4.2 (b) – Punitions mineures.

Interprétation 12 Règle 4.11 (f)

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

DÉCISION :

La punition majeure et la punition d'extrême inconduite automatique sont imposées, nonobstant le fait qu'un tir de punition a été accordé sur le jeu et qu'un but peut être marqué sur le jeu ou lors du tir de punition.

Interprétation 13 Règle 4.11 (g)

Un tir de punition a été accordé à un joueur. L'équipe adverse fait une demande de mesurage du bâton de ce joueur avant l'exécution du tir de punition. Que se passe-t-il si le joueur refuse de remettre son bâton ou le brise intentionnellement lorsqu'on lui demande de le rendre pour le mesurer?

DÉCISION :

L'équipe du joueur fautif est privée du tir de punition, et le joueur coupable de ce geste se voit imposer une punition d'inconduite en application de la règle 10.6 – Équipement non réglementaire. Il convient de noter que la punition mineure pour bâton non réglementaire n'est pas imposée du fait qu'elle est remplacée par l'annulation du tir de punition.

Règle 4.12 Buts accordés

- 4.12 (a) Un but est accordé à l'équipe à l'offensive lorsque l'équipe adverse a remplacé son gardien de but par un patineur additionnel et qu'elle commet une infraction qui donnerait normalement lieu à un tir de punition en application de la règle 4.11 (a)(i), (ii), (iii), (iv), (v), (vi), (vii), (viii) ou (xi).
- 4.12 (b) Aux fins de la règle précédente, le gardien de but est considéré comme « remplacé » si une substitution réglementaire de joueurs a été effectuée en vertu de la règle 6.1 (b) – Substitution de joueurs, peu importe si le gardien de but se trouve toujours sur la glace ou non.
- 4.12 (c) Un but accordé en pareilles circonstances ne donne lieu à aucune mention d'aide.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 4.12 (a)

L'élément déterminant de cette règle est la présence de la rondelle, et non du joueur qui en a pris possession et contrôle ou de ses patins, en zone neutre ou en zone offensive. Un but est accordé lorsqu'une telle infraction est commise après que la rondelle pénètre en zone neutre ou en zone offensive. En ce qui concerne de telles infractions commises avant que la rondelle pénètre en zone neutre ou en zone offensive, une punition mineure, majeure ou de match, selon le cas, doit être imposée.

Interprétation 2 Règles 4.12 (a) et (b)

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

DÉCISION :

Lorsque le gardien de but se trouve toujours sur la glace et n'a pas encore été remplacé par un patineur additionnel, une punition mineure lui est imposée si le joueur en échappée se trouve en zone neutre et que le bâton a été lancé en provenance du côté. L'arbitre n'accorde pas de but en vertu de la règle 10.5 (a) – Lancer ou tirer un bâton ou un objet. Si le gardien de but lance toutefois son bâton de derrière le joueur qui est en échappée et que ce joueur est entravé par-derrière d'une manière qui l'empêche d'obtenir un tir franc, non obstrué, au but, un tir de punition est accordé, peu importe si le joueur se trouve en zone neutre ou en zone offensive, conformément à la règle 4.11 (a) – Tirs de punition. Si la rondelle ou le porteur de la rondelle se trouve en zone offensive (zone défensive du gardien de but), un tir de punition est accordé en vertu de la règle 10.5 (a) – Lancer ou tirer un bâton ou un objet.

Si le gardien de but s'est déjà fait remplacer de façon réglementaire, à moins de 3,05 m (10 pieds) du banc des joueurs, l'arbitre accorde un but.

Interprétation 3 Règles 4.12 (a) et (b)

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

DÉCISION :

Non. Aucun but ne peut être accordé, car le gardien de but est sur la glace et n'a pas été remplacé de façon réglementaire. Il faut plutôt imposer la punition appropriée en application de la règle 10.1 – Retarder le match.

Interprétation 4 Règles 4.12 (a) et (b)

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

QUESTION :

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

- a) *pendant que le gardien de but est en train de quitter la glace?*
- b) *lorsque le gardien de but a quitté la glace (ou a été remplacé de façon réglementaire à moins de 3,05 m [10 pieds] du banc des joueurs)?*

RÉPONSE :

- a) *Un tir de punition est accordé, car le gardien de but se trouve encore sur la glace.*
- b) *Un but est accordé.*

Interprétation 5 Règles 4.12 (a) et (b)

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

DÉCISION :

Accorder un but.

LIGNES DIRECTRICES :

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

Remarque 1 : Si aucun tir n'est effectué ou si la rondelle ne s'est pas rendue là où se trouve habituellement le but, aucun but n'est accordé. Si aucun but n'est accordé à la suite de ce geste, il faut appliquer la règle 10.1 (c) – Retarder le match.

Interprétation 6 Règles 4.12 (a) et (b)

Le gardien de but a été retiré, et un joueur adverse prend possession de la rondelle et la contrôle tandis qu'il est en échappée en zone neutre ou en zone offensive. Un joueur à la défensive lance un bâton, ce qui fait perdre la rondelle au joueur à l'offensive. Ce dernier n'est pas entravé et pourrait facilement reprendre possession de la rondelle.

QUESTION :

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

RÉPONSE :

Arrêter immédiatement le jeu et accorder un but (que le bâton fasse contact ou non).

Règle 4.13 Punitions au gardien de but

Les gardiens de but peuvent se voir imposer des punitions. Toutefois, ils ne sont pas envoyés au banc des punitions pour y purger les punitions en temps.

- 4.13 (a) Toute punition mineure, majeure ou d'inconduite imposée à un gardien de but doit être purgée par un joueur de son équipe qui était sur la glace au moment de l'infraction. Ce joueur doit être désigné par l'entraîneur de l'équipe fautive par l'entremise du capitaine.

Remarque 1 : Lorsqu'un gardien de but est visé par une punition coïncidente, un joueur qui était sur la glace doit tout de même purger celle-ci.

- 4.13 (b) Un gardien de but substitut peut prendre la place d'un gardien de but partant qui écope d'une punition d'expulsion du match, d'extrême inconduite, d'inconduite grossière ou de match. Lorsqu'il n'y a pas de gardien de but substitut désigné sur la formation initiale, la place du gardien

de but partant peut être prise par n'importe quel joueur inscrit sur la feuille de match officielle. Ce remplaçant a droit à une période de 5 minutes pour revêtir l'équipement complet du gardien de but.

- 4.13 (c) Si un gardien de but amorce délibérément un contact avec un joueur adverse autrement que dans le cadre de tout geste lié à sa position ou qu'il participe intentionnellement au jeu de quelque façon que ce soit alors qu'il se trouve au-delà de la ligne rouge centrale, il se voit imposer une punition en application de la règle 8.3 (a) – Obstruction.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 4.13 (a)

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

EXEMPLE A :

N° 30 de l'équipe A (gardien de but) - 2

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

EXEMPLE B :

N° 30 de l'équipe A (gardien de but) - 2 + 2

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

EXEMPLE C :

N° 30 de l'équipe A (gardien de but) - 2

N° 22 de l'équipe B (patineur) - 2

Ces punitions sont coïncidentes, donc aucune équipe ne joue à court d'un joueur. Toutefois, B22 doit purger la totalité de sa punition au banc des punitions, et l'équipe A doit désigner un joueur qui était sur la glace au moment de l'infraction pour purger la punition imposée au gardien de but au banc des punitions.

EXEMPLE D :

N° 30 de l'équipe A (gardien de but) - 5 + E. I. + 2

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

Puisque le gardien de but écope d'une punition d'extrême inconduite, le gardien de but substitut doit le remplacer immédiatement, et aucun échauffement n'est permis, conformément à la règle 2.2 (h) – Joueurs en uniforme.

EXEMPLE E :

N° 30 de l'équipe A (gardien de but) - 5 + E. I., n°14 de l'équipe B - 5 + E. I.

Aucun joueur ne purge la punition de cinq minutes pour le gardien de but.

Puisque la règle des punitions coïncidentes s'applique, aucune équipe ne se trouve en désavantage numérique. Il n'y a aucun substitut pour un joueur ou l'autre, puisque les deux joueurs se voient automatiquement imposer des punitions d'extrême inconduite. Puisque le gardien de but écope d'une punition d'extrême inconduite, le gardien de but substitut doit le remplacer immédiatement, et aucun échauffement n'est permis, conformément à la règle 2.2 (h) – Joueurs en uniforme.

EXEMPLE F :

N° 30 de l'équipe A (gardien de but) - 5 + E. I. + 2, n°14 de l'équipe B - 2

Un joueur purge la punition majeure au gardien de but, ce qui place l'équipe A en

désavantage numérique pendant cinq minutes. Puisque le gardien de but écope d'une punition d'extrême inconduite, le gardien de but substitut doit le remplacer immédiatement, et aucun échauffement n'est permis, conformément à la règle 2.2 (h) - Joueurs en uniforme.

EXEMPLE G :

N° 30 de l'équipe A (gardien de but) - 5 + E. I.

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

Puisque le gardien de but écope d'une punition d'extrême inconduite, le gardien de but substitut doit le remplacer immédiatement, et aucun échauffement n'est permis, conformément à la règle 2.2 (h) - Joueurs en uniforme.

Interprétation 2 Règle 4.13 (c)

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

DÉCISION :

Non. L'élément déterminant est la position des patins du gardien de but, et non celle de la rondelle. Imposer une punition mineure au gardien de but en application de la règle 8.3 (a) - Obstruction.

Règle 4.14 Punitions différées

Seulement deux (2) joueurs d'une même équipe peuvent purger des punitions en temps simultanément. Une équipe ne peut pas jouer avec moins de trois (3) joueurs (plus un gardien de but) sur la glace. Une troisième punition à la même équipe est considérée comme une « punition différée ».

Une punition différée doit tout de même être purgée et commence seulement à la fin ou à l'annulation (à la suite d'un but de l'équipe adverse) d'une punition en temps antérieure qui a contraint l'équipe fautive de jouer avec le minimum de trois (3) patineurs.

- 4.14 (a) Si un troisième joueur d'une équipe est puni alors que deux joueurs de la même équipe purgent déjà des punitions, le temps de la troisième punition ne peut pas commencer avant que le temps de la punition déjà en cours de l'un des deux joueurs ne soit expiré. Néanmoins, le troisième joueur puni doit se rendre immédiatement au banc des punitions, mais doit être remplacé sur la glace par un substitut jusqu'à ce que le chronométrage de sa punition commence.
- 4.14 (b) Lorsque trois joueurs d'une équipe purgent des punitions en même temps et qu'un substitut remplace le troisième joueur puni sur la glace, aucun des trois joueurs punis se trouvant au banc des punitions ne peut revenir sur la glace avant que le jeu ne soit arrêté. Lorsque le jeu est arrêté, le joueur dont la punition est expirée peut revenir au jeu.
- 4.14 (c) Lorsque les punitions aux joueurs punis sont expirées et que l'équipe en cause a droit d'avoir plus de quatre joueurs sur la glace, le chronométrage des punitions doit permettre aux joueurs punis de revenir sur la glace dans l'ordre d'expiration de leurs punitions.

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

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

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 4.14 (a)

A 4 - 2 8:00
 A 6 - 2 7:20
 A 8 - 2 7:00

QUESTION :

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

DÉCISION :

Conformément à la règle 4.14 (c), lorsque les punitions aux joueurs ont pris fin et que l'équipe punie a droit d'avoir plus de quatre joueurs sur la glace, le chronométrateur des punitions permet aux joueurs punis de revenir sur la glace, selon l'ordre d'expiration de leurs punitions.

SOLUTION :

Pour tout cas semblable, les officiels sur glace et hors glace auront avantage à décomposer les diverses durées pertinentes de la façon suivante :

N° du joueur	Temps	Retrait	Début	Fin	Retour
A4	2:00	8:00	8:00	6:00	5:20
A6	2:00	7:20	7:20	5:20	4:00
A8	2:00	7:00	6:00	4:00	1 ^{er} arrêt après 4:00

Remarque 1 : Les joueurs A4 et A6 reviendraient plus tôt sur la glace s'il y avait un arrêt de jeu après l'expiration de leurs propres punitions. La punition mineure à A8 est une punition différée.

Règle 4.15 Signalisation des punitions

- 4.15 (a) Si un joueur de l'équipe en possession de la rondelle commet une infraction aux règles de jeu qui exige une punition mineure, une punition mineure de banc, une punition majeure, une punition de match, une punition d'inconduite, une punition d'extrême inconduite ou une punition d'inconduite grossière, l'arbitre doit siffler immédiatement et imposer les punitions aux joueurs fautifs.
- 4.15 (b) Si un joueur de l'équipe qui n'est pas en possession de la rondelle commet une infraction qui exige une punition, l'arbitre doit signaler la punition « à retardement » en levant le bras au-dessus de sa tête. Il siffle pour arrêter le jeu dès que l'équipe fautive prend possession et contrôle de la rondelle.
- Si la punition à retardement qui doit être imposée est une punition mineure ou une punition mineure de banc et qu'un but est marqué sur le jeu par l'équipe non fautive avant que le jeu soit arrêté, la punition mineure n'est pas imposée. Toutefois, si la punition signalée à retardement est une punition

majeure, de match, d'inconduite, d'extrême inconduite ou d'inconduite grossière, cette punition est imposée normalement, même si un but a été marqué.

Remarque 1 : Si, après que l'arbitre a signalé une punition à retardement, mais avant qu'il ait sifflé l'arrêt du jeu, un membre de l'équipe non fautive marque un but dans son propre filet de quelque façon que ce soit, sans contact par l'équipe fautive, le but est accordé, et la punition signalée est imposée normalement, sauf dans les cas où l'on accorde un tir de punition. En cas de tir de punition, la punition de temps prévue par les règles est imposée.

Remarque 2 : Si l'arbitre signale une ou plusieurs punitions mineures ou mineures de banc à retardement contre une équipe qui est déjà en désavantage numérique à cause d'une ou de plusieurs punitions mineures ou mineures de banc, ou qui le sera en raison d'une punition à retardement, et qu'un but est marqué par l'équipe non fautive avant que le jeu soit arrêté, le but est accordé, et la punition mineure ou mineure de banc pour laquelle il reste le moins de temps à purger prend fin. Par conséquent, la ou les punitions signalées à retardement doivent être imposées et purgées normalement. Si deux (2) punitions mineures ou mineures de banc qui placent une équipe en désavantage numérique doivent se terminer en même temps, c'est alors la punition mineure imposée en premier qui prend fin au moment où un but est marqué.

Remarque 3 : Si une équipe en désavantage numérique marque tandis qu'une punition en temps à retardement est signalée contre l'équipe adverse, la punition à retardement est tout de même imposée, puisque l'équipe qui se fait marquer un but n'est pas considérée comme « en désavantage numérique ».

Remarque 4 : Si l'arbitre signale une punition à retardement exigeant un tir de punition contre une équipe qui est déjà en désavantage numérique et qu'un but est marqué par l'équipe non fautive avant que le jeu soit arrêté, le but est accordé. La punition en train d'être purgée prend fin et, si l'infraction associée au tir de punition entraîne normalement une punition mineure, majeure ou de match, cette punition est alors imposée au lieu du tir de punition.

- 4.15 (c) L'arbitre a le droit d'arrêter le jeu immédiatement pour une punition de match, peu importe quelle équipe est en possession de la rondelle. La mise au jeu subséquente a lieu conformément à la règle 6.3 – Emplacement des mises au jeu.
- 4.15 (d) Lorsqu'un arbitre a signalé une punition et qu'il est incapable de déterminer le numéro du joueur fautif, il doit, de concert avec le capitaine, choisir un joueur qui était sur la glace au moment de l'infraction pour purger la punition.
- 4.15 (e) Avant la reprise du jeu, l'arbitre peut modifier ou corriger sa décision, peu importe si la punition a été signalée, annoncée ou affichée au tableau indicateur.

Remarque 1 : Cette règle n'a pas pour but d'entraîner un excès de délibérations de la part des arbitres lors de chaque décision, mais plutôt de leur permettre de corriger une erreur. Par exemple, si un arbitre impose une punition mineure, pour ensuite se rendre compte que le joueur puni a blessé le joueur adverse, il doit alors imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 4.15 (a)

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

DÉCISION :

À moins que l'équipe qui n'est pas en possession de la rondelle ait commis l'infraction, le jeu doit, en théorie, être immédiatement arrêté au moment où l'infraction se produit. Dans certains cas, le temps de réaction normal d'un arbitre ne lui permet pas d'arrêter le jeu avant qu'un but soit marqué. Aucun but n'est toutefois accordé si l'infraction a lieu avant que le but soit marqué.

Interprétation 2 Règle 4.15 (b)

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

DÉCISION :

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

Interprétation 3 Règle 4.15 (b)

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

DÉCISION :

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

Interprétation 4 Règles 4.15 (b) et (c)

L'arbitre signale une punition à retardement contre A6 et il est sur le point d'accorder un tir de punition en raison de cette infraction. Avant l'arrêt du jeu, A6 commet une autre infraction pour laquelle une punition mineure doit être imposée.

Quelle est la décision de l'arbitre si :

- a) *l'équipe B marque avant l'arrêt du jeu?*
- b) *l'équipe B ne marque pas avant l'arrêt du jeu?*
- c) *l'équipe B marque lors du tir de punition?*

DÉCISION :

- a) *Annuler le tir de punition, mais imposer la punition mineure.*
- b) *Accorder le tir de punition et imposer la punition mineure.*
- c) *Imposer la punition mineure.*

Interprétation 5 Règle 4.15 (b)

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

DÉCISION :

Le mesurage d'un bâton et la punition subséquente appropriée sont permis à la suite d'un but. Le but est accordé, et la punition à retardement à l'équipe A est annulée. L'arbitre ne peut jamais annuler la punition mineure pour avoir retardé le match pour un mesurage non fondé d'un bâton ou pour un bâton non réglementaire.

Interprétation 6 Règle 4.15 (b)

L'arbitre a signalé une punition mineure double à retardement à A14 (pour dardage). L'équipe B marque avant l'arrêt du jeu. Annule-t-on l'une des punitions?

DÉCISION :

Le but marqué par l'équipe B annule l'une des punitions mineures. La seconde est purgée normalement et doit être inscrite à titre de punition mineure sur la feuille de match officielle.

Interprétation 7 Règle 4.15 (b)

Quelle punition à l'équipe A prend fin lorsque le but est marqué?

A8 - 2	5:00
B3 - 2 (punition à retardement)	4:00
L'équipe A marque un but à	3:45

Aucune punition prend fin. La punition mineure à retardement à B3 est imposée, car l'équipe B ne se retrouvera pas en infériorité numérique à cause de cette punition.

Interprétation 8 Règle 4.15 (b)

Quelle punition prend fin lorsque le but est marqué?

A10 - 2	4:30
B7 - 2	3:30
A6 - 2 (punition à retardement)	3:00
L'équipe B marque un but à	3:00

La punition mineure à A10 prend fin, puisque l'équipe A deviendrait autrement en désavantage numérique et qu'il s'agit de la punition à laquelle il reste le moins de temps à écouler.

Interprétation 9 Règle 4.15 (b)

Quelle punition prend fin lorsque le but est marqué?

A8 - 2	5:00
B3 - 2	4:45
A6 - 2	4:30
B9 - 2 (à retardement)	4:00
L'équipe A marque un but à	3:50

Aucune punition prend fin. La punition mineure à retardement à B9 est imposée, car l'équipe B ne se retrouvera pas en infériorité numérique à cause de cette punition.

Interprétation 10 Règle 4.15 (b)

Quelle punition prend fin lorsque le but est marqué?

A8 - 2 + 2 5:00

B5 - 2 3:30

A6 - 2 (à retardement) 3:00

L'équipe B marque un but à 3:00

La punition mineure en train d'être purgée par A8 prend fin. Lorsque l'équipe B marque à 3:00, il reste deux minutes à purger à la punition à A8, et il en vaut de même pour A6 en raison de la punition mineure à retardement. Étant donné qu'il reste le même temps à purger aux deux punitions, la punition à A8, qui est survenue en premier, prend fin.

Interprétation 11 Règle 4.15 (b)

L'arbitre signale une punition à retardement contre un joueur de l'équipe A. L'équipe B retire son gardien de but en faveur d'un attaquant supplémentaire. Que doit faire l'arbitre dans les situations suivantes?

EXEMPLE 1 :

Un joueur de l'équipe B tire la rondelle, et celle-ci frappe un joueur de l'équipe A et pénètre dans le filet désert.

DÉCISION 1 :

Le but est refusé. La rondelle a pénétré dans le filet en raison d'un contact avec un joueur de l'équipe fautive.

EXEMPLE 2 :

Un joueur de l'équipe B transporte la rondelle devant son filet et, lorsqu'un joueur de l'équipe A tente de lui enlever la rondelle à l'aide de son bâton, la rondelle pénètre dans le filet.

DÉCISION 2 :

Le but est refusé. La rondelle a pénétré dans le filet en raison du geste d'un joueur de l'équipe fautive.

Interprétation 12 Règle 4.15 (b)

Un joueur est blessé à la suite d'un double-échec. Le juge de lignes est témoin du geste, mais non l'arbitre. Le juge de lignes est incapable d'identifier le joueur fautif.

DÉCISION :

L'arbitre, après avoir consulté le capitaine de l'équipe fautive, doit choisir un joueur pour purger la punition majeure et un second joueur qui écope de la punition d'extrême inconduite. Les deux joueurs choisis devaient être sur la glace au moment de l'infraction. L'arbitre doit tout faire pour déterminer l'identité du joueur coupable avant de consulter le capitaine.



SECTION 5
OFFICIALS

SECTION 5 – OFFICIELS**Règle 5.1 Affectation des officiels**

- 5.1 (a) Les membres peuvent utiliser un système à deux, à trois ou à quatre officiels pour les matchs qui relèvent de leur compétence.
- 5.1 (b) Les arbitres, juges de lignes et officiels hors glace doivent être traités avec courtoisie en tout temps par les joueurs et officiels des équipes. Toute infraction à la présente règle doit être rapportée à la ligue ou au membre visé, qui peut imposer des mesures disciplinaires correspondantes à l'infraction en application de la section 11 – Maltraitance.
- 5.1 (c) L'arbitre a autorité complète, et sa décision est irrévocable lorsqu'il est appelé à trancher un débat. Sa décision est irrévocable et sans appel sur toutes les questions de jugement.
- 5.1 (d) Pour les matchs éliminatoires et les championnats régionaux ainsi que les championnats nationaux, les officiels doivent être désignés conformément aux exigences établies dans la trousse technique de l'événement ou aux recommandations du Programme des officiels de Hockey Canada.
- 5.1 (e) Tous les officiels travaillant dans des matchs régis par Hockey Canada doivent être affiliés au membre où ils agissent comme officiels et relever de celui-ci.
- 5.1 (f) Les arbitres et juges de lignes doivent être complètement impartiaux.

Règle 5.2 Arbitres et juges de lignes

- 5.2 (a) Les arbitres et les deux juges de lignes sont les représentants officiels de Hockey Canada ou du membre de Hockey Canada duquel un match relève.
- 5.2 (b) Les arbitres doivent veiller à ce que les équipes soient appelées sur la glace à l'heure prévue pour le début du match et de chaque période réglementaire ou de prolongation. Les arbitres doivent être sur la glace à la fin de toute période réglementaire ou de prolongation jusqu'à ce que les joueurs aient quitté la patinoire pour se rendre à leur vestiaire.
- 5.2 (c) Les arbitres doivent vérifier l'équipement porté par un joueur lorsqu'une telle vérification leur est demandée par l'entraîneur de l'une des équipes par l'intermédiaire de son capitaine.
- 5.2 (d) Les arbitres doivent imposer toutes les punitions prévues aux règles de jeu. À leur discrétion, les arbitres peuvent consulter les juges de lignes.
- 5.2 (e) Lorsqu'un but est contesté, les arbitres doivent rendre une décision irrévocable. À leur discrétion, les arbitres peuvent consulter les juges de lignes et le juge de buts concernés.
- 5.2 (f) Avant le début d'un match, les arbitres s'assurent que le chronométrateur du match, le chronométrateur des punitions, le marqueur officiel et les juges de buts sont à leurs places respectives.
- 5.2 (g) Les arbitres doivent annoncer au marqueur officiel la durée des punitions et la nature des infractions ainsi que l'identité des joueurs devant être crédités d'un but ou d'une aide.
- 5.2 (h) Si possible, les arbitres doivent veiller à ce que les joueurs adverses soient séparés les uns des autres au banc des punitions pour éviter les altercations.
- 5.2 (i) Après chaque match, les arbitres doivent vérifier et signer la feuille de match officielle et la remettre au marqueur officiel.
- 5.2 (j) Si un officiel quitte accidentellement la glace ou subit une blessure qui peut affecter son travail pendant que le jeu est en cours, le jeu doit être arrêté.

- 5.2 (k) Si, pour quelque raison que ce soit, les arbitres ou les juges de lignes dûment désignés ne peuvent pas se présenter, les responsables ou entraîneurs des deux équipes en présence doivent choisir ensemble des arbitres et des juges de lignes temporaires. Le rôle d'officiel temporaire peut être rempli par tout officiel certifié de Hockey Canada parmi les joueurs, les officiels d'équipe ou les spectateurs présents au match ou à l'aréna. En l'absence d'officiels certifiés, les équipes peuvent désigner un (1) officiel d'équipe ou joueur par équipe à titre d'officiels temporaires.

Remarque 1 : Les officiels temporaires doivent porter au minimum des patins, un casque et un protecteur facial (visière).

Si les officiels dûment désignés arrivent au cours du match, ils doivent immédiatement remplacer les officiels temporaires.

- 5.2 (l) Si un juge de lignes désigné est incapable, à la dernière minute, d'accomplir son travail, ou si, par suite d'une maladie ou d'un accident, il est incapable de terminer le match, l'arbitre a le pouvoir de désigner un remplaçant, au besoin.
- 5.2 (m) Si, à cause d'une maladie ou d'un accident, un arbitre est incapable de continuer son travail tandis qu'il est aidé de deux juges de lignes, un des juges de lignes doit assumer les responsabilités de l'arbitre. Ce juge de lignes est nommé par l'arbitre ou, au besoin, par les responsables ou les entraîneurs des équipes présentes.
- 5.2 (n) Lorsque l'on fait référence aux juges de lignes aux règles 5.2 et 5.3 (toutes les clauses), les responsabilités des juges de lignes incombent aux deux arbitres.

Règle 5.3 Juges de lignes

- 5.3 (a) Les juges de lignes ont le pouvoir d'arrêter le jeu dans les cas suivants :
- i. Il y a un hors-jeu.
 - ii. Il y a un dégagement refusé.
 - iii. Il y a eu une entrée prématurée dans le cercle de mise au jeu.
 - iv. La rondelle quitte la surface de jeu.
 - v. Une personne inadmissible touche la rondelle.
 - vi. La rondelle a été frappée avec la main, d'un joueur à un coéquipier alors qu'il est évident que l'arbitre n'a pas vu l'infraction se produire.
 - vii. La rondelle a été frappée à l'aide d'un bâton élevé alors qu'il est évident que l'arbitre n'a pas vu l'infraction se produire.
 - viii. Une équipe compte trop de joueurs sur la glace. S'il s'agit d'une punition à retardement, le juge de lignes doit arrêter le jeu lorsque l'équipe fautive prend possession et contrôle de la rondelle, mais le juge de lignes NE DOIT PAS lever le bras dans une telle situation.
 - ix. Le but a été déplacé de sa position normale à l'insu de l'arbitre. Les juges de lignes doivent suivre les directives données à l'interprétation 1 de la présente règle et à la règle 10.1 – Retarder le match (interprétation 1).
 - x. Le gardien de but a été remplacé de façon prématurée.
 - xi. L'arbitre est blessé ou quitte accidentellement la glace, ce qui l'empêche de remplir ses fonctions.
 - xii. Il est évident qu'un joueur a subi une blessure grave et que l'arbitre ne s'est pas rendu compte de la situation.

- 5.3 (b) Si un juge de lignes constate une infraction pour trop de joueurs sur la glace et que l'équipe fautive n'est pas en contrôle de la rondelle, il doit signaler l'infraction à l'arbitre au prochain arrêt de jeu.
- 5.3 (c) Si les juges de lignes estiment qu'une infraction aux règles de jeu passible d'une punition mineure, mineure de banc ou mineure double a été commise, ils doivent identifier le joueur fautif et en faire rapport à l'arbitre au premier arrêt de jeu. Les règles visées sont les suivantes :
- i. 7.1 (a) – Tentative de blesser ou blessure délibérée
 - ii. 7.6 (a) – Contact à la tête (punition mineure double seulement)
 - iii. 7.8 (a) – Coup de genou
 - iv. 7.11 (a) – Instigateur et agresseur
 - v. 8.4 (a) – Obstruction depuis un banc
 - vi. 8.8 (a) – Faucher les patins
 - vii. 9.1 (a) – Six-pouces
 - viii. 9.4 (a) – Darder
 - ix. 9.5 (a) – Bâton élevé (hockey junior et senior)
(punition mineure double seulement)
 - x. 10.1 (a) – Retarder le match
 - xi. 10.4 (a) – Quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions
 - xii. 10.5 (a) – Lancer ou tirer un bâton ou un objet
 - xiii. 10.6 (a) – Équipement non réglementaire
 - xiv. 10.7 (a) – Trop de joueurs
 - xv. 11.1 (a) – Conduite antisportive
- 5.3 (d) Si les juges de lignes estiment qu'une infraction aux règles de jeu passible d'une punition majeure, de match, d'inconduite, d'extrême inconduite ou d'inconduite grossière a été commise, ils doivent identifier le joueur fautif et en faire rapport à l'arbitre au premier arrêt de jeu.
- 5.3 (e) À la demande de l'arbitre, les juges de lignes doivent donner leur version de tout incident qui a pu survenir au cours d'un match.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 5.3 (a)

Les juges de lignes doivent arrêter le jeu lorsqu'une équipe compte trop de joueurs sur la glace. Ils doivent toutefois suivre la procédure normale pour signaler les punitions. Si l'équipe fautive est en contrôle de la rondelle, les juges de lignes doivent immédiatement arrêter le jeu. Cependant, si l'équipe fautive n'est pas en contrôle de la rondelle, la signalisation de la punition se fait alors à retardement. Dans les deux cas, les juges de lignes doivent informer l'arbitre de l'infraction au premier arrêt de jeu.

Remarque 1 : Les juges de lignes ne doivent rien signaler dans une situation de punition à retardement.

Interprétation 2 Règle 5.3 (c)

Un juge de lignes ne peut pas accorder un tir de punition lorsqu'un joueur en échappée en zone neutre ou en zone offensive est entravé par-derrière et que l'arbitre n'a pas vu l'infraction se produire.

Interprétation 3 Règle 5.3 (c)

Un juge de lignes est sur le point de rapporter une punition à l'arbitre (punition mineure, mineure de banc, mineure double, majeure, d'inconduite, d'extrême

inconduite, d'inconduite grossière ou de match), mais avant qu'il ne puisse informer l'arbitre, l'équipe fautive marque un but. Quelle procédure doit suivre l'arbitre?

DÉCISION :

L'arbitre doit annuler le but, puisque l'infraction a été commise avant que le but soit marqué. Les juges de lignes n'arrêtent pas le jeu et doivent attendre le premier arrêt de jeu pour faire part à l'arbitre de leur version de l'infraction. Par conséquent, si l'infraction est commise avant qu'un but soit marqué, elle doit être signalée à l'arbitre, qui annule le but et impose la punition nécessaire.

Interprétation 4 Règle 5.3 (c)

Un juge de lignes ne peut pas rapporter une infraction pour une mise en échec par-derrière passible d'une punition mineure et d'une punition d'extrême inconduite.

Règle 5.4 Juges de buts

- 5.4 (a) Un juge de buts doit être posté à l'arrière de chaque but. Les juges de buts ne doivent pas être membres des équipes présentes et ne doivent pas être remplacés au cours d'un match, à moins qu'il ne devienne évident que, en raison de partisanerie ou d'un autre motif, un des juges de buts ou les deux rendent des décisions injustes. Le cas échéant, l'arbitre peut nommer un ou des juges de buts pour les remplacer.
- 5.4 (b) Chaque juge de buts doit être posté à l'endroit désigné à l'arrière de chaque but et y demeurer tout au long du match sans changer d'extrémité une fois que le match est en cours. Sa compétence se limite au match en cours.
- 5.4 (c) Lorsqu'un but est réclamé par une équipe, le juge de buts en cause doit décider si la rondelle est passée entre les poteaux des buts et entièrement au-delà de la ligne des buts ou non. Sa décision se limite simplement à indiquer s'il y a un but ou non.
- 5.5 (d) L'arbitre n'est pas tenu de consulter un juge de buts en ce qui a trait à un but contesté s'il est certain de sa décision.

Règle 5.5 Chronométrateur des punitions

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

Règle 5.6 Marqueur officiel

- 5.6 (a) Avant le début du match, le marqueur officiel doit obtenir, du responsable ou de l'entraîneur de chaque équipe, la formation complète vérifiée et signée par l'officiel responsable de l'équipe. Le capitaine et le ou les capitaines adjoints de chaque équipe doivent être dûment inscrits sur la feuille de match officielle.

Le marqueur officiel doit exiger que tous les joueurs affiliés en uniforme pour le match soient identifiés comme tels sur la feuille de match officielle par l'utilisation du symbole JA après leur nom (de façon similaire à l'identification d'un capitaine ou d'un capitaine adjoint). Un joueur affilié est un joueur qui n'a pas signé un certificat de joueur de l'équipe pour laquelle il joue.

- 5.6 (b) Le marqueur officiel doit remettre les formations complètes des deux équipes à l'arbitre dans son vestiaire avant le match et porter à son attention tout cas qu'il croit non conforme aux règles de jeu.
- 5.6 (c) Le marqueur officiel doit inscrire correctement sur la feuille de match officielle les buts marqués ainsi que les auteurs des buts et, le cas échéant, des mentions d'aide.
Il doit également conserver un registre exact de toutes les punitions imposées, des noms et numéros des joueurs punis, de la durée de chaque punition, de la nature de l'infraction et du temps auquel les punitions ont été imposées.
- 5.6 (d) Lorsqu'un système de haut-parleurs est disponible, le marqueur officiel annonce ou fait annoncer, immédiatement après un but, le nom du joueur ayant marqué, ainsi que le nom de chaque joueur à qui une aide a été attribuée.
- 5.6 (e) Le marqueur officiel doit avertir l'arbitre lorsqu'un même joueur écope d'une deuxième punition d'inconduite (règle 4.7 – Punitions d'inconduite), ou encore d'une troisième punition pour une infraction commise avec le bâton ou d'une troisième punition pour un contact à la tête au cours d'un même match (règle 4.8 – Punitions d'expulsion du match et d'extrême inconduite).
- 5.6 (f) À la fin de chaque match, le marqueur officiel doit signer la feuille de match officielle et s'assurer que l'arbitre fait de même. Par la suite, il doit faire parvenir la feuille de match officielle au secrétaire de la ligue ou du membre visé.

Règle 5.7 Chronomètreur du match

- 5.7 (a) Le chronomètreur du match doit inscrire l'heure du début et de la fin de chaque match de même que le temps écoulé au cours du match.
- 5.7 (b) Le chronomètreur du match doit indiquer à l'arbitre qu'il est l'heure de commencer le match, la deuxième ou la troisième période ou toute période de prolongation. Si la patinoire n'est pas équipée d'une sirène automatique ou si cet équipement venait à faire défaut, le chronomètreur du match doit signaler, à l'aide d'une sirène ou d'un sifflet, la fin de toute période, de toute prolongation ou du match.
- 5.7 (c) Le chronomètreur du match doit annoncer ou faire annoncer qu'il ne reste qu'UNE MINUTE DE JEU dans chaque période réglementaire ou de prolongation.
- 5.7 (d) Lorsqu'il y a contestation concernant le chronométrage, la question est présentée à l'arbitre, qui rend une décision irrévocable.



SECTION 6
DÉROULEMENT DU MATCH

SECTION 6 – DÉROULEMENT DU MATCH

Règle 6.1 Substitution de joueurs

- 6.1 (a) Lorsque le jeu est en cours, un maximum de six joueurs (y compris un gardien de but) peut se trouver sur la glace en même temps.

Les joueurs peuvent être remplacés par des substituts au banc des joueurs en tout temps au cours du match, pourvu que les joueurs quittant la glace soient au banc des joueurs (en deçà de 3,05 m [10 pi]) et hors du jeu avant que tout changement ne soit effectué.

Une équipe qui enfreint la présente règle se voit imposer une punition en application de la règle 10.7 (a) – Trop de joueurs sur la glace.

- 6.1 (b) Un joueur qui est au banc des punitions et qui doit être remplacé après l'expiration de sa punition doit se rendre, par la glace, à son banc des joueurs avant que tout changement ne soit effectué. Un joueur qui enfreint la présente règle se voit imposer une punition mineure en application de la règle 10.4 (a) – Quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions.
- 6.1 (c) Une équipe est tenue de placer le nombre exact de joueurs sur la glace à la demande de l'arbitre. L'équipe visiteuse doit toujours être la première à déléguer ses joueurs sur la glace. Chaque équipe a droit à une seule substitution de joueurs durant un arrêt de jeu. Une équipe qui enfreint la présente règle se voit imposer une punition mineure de banc en application de la règle 10.1 (a) – Retarder le match.
- 6.1 (d) Lorsqu'il y a substitution d'un ou de plusieurs joueurs au cours d'un arrêt de jeu, l'arbitre doit amorcer la procédure de substitution de joueurs dès qu'il est sécuritaire de le faire pour la mise au jeu qui suit et ensuite accorder une période de cinq secondes durant laquelle l'équipe visiteuse peut changer de joueurs. À la fin de cette période de cinq secondes, l'arbitre doit lever un bras pour indiquer que l'équipe visiteuse ne peut plus substituer de joueurs. L'arbitre garde alors le bras levé pour indiquer que l'équipe locale dispose à son tour de cinq secondes pour la substitution de joueurs. À la fin de cette deuxième période de cinq secondes, l'arbitre doit baisser le bras pour indiquer que l'équipe locale ne peut plus substituer de joueurs.
- Si une équipe tente de substituer un ou des joueurs après le temps qui lui est accordé, l'arbitre doit renvoyer le ou les joueurs au banc de l'équipe. Si, au cours du même match, une équipe récidive, l'arbitre doit lui imposer une punition mineure de banc en application de la règle 10.1 (a)(vii) – Retarder le match.
- 6.1 (e) Si une mêlée ou un attroupement survient lors d'une substitution de joueurs pendant un arrêt de jeu, les joueurs qui arrivent sur la glace doivent rester à leur banc respectif jusqu'à ce que l'attroupement soit dispersé et que l'arbitre indique que le changement de joueurs peut se faire. Toute omission de demeurer au banc de l'équipe pourrait entraîner l'imposition d'une punition mineure de banc en application de la règle 10.4 (a) – Quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions.
- 6.1 (f) Dans les catégories M18 AAA, juniors et, à la discrétion des membres, seniors, la règle sur l'interdiction de substitution de joueurs lors d'un dégagement refusé s'applique. Lorsque l'interdiction est appliquée, les équipes coupables d'un dégagement refusé ne peuvent pas procéder à une substitution de joueurs, conformément à la règle 6.7 (d) – Dégagement refusé.
- 6.1 (g) Dans les catégories M18 AAA, juniors et, à la discrétion des membres, seniors, si le cadrage d'un but est accidentellement déplacé par tout joueur à la défensive, y compris le gardien de but, de façon à causer un arrêt de jeu, il en résulte une interdiction de substitution de joueurs pour l'équipe à la défensive, qui sera soumise aux mêmes restrictions que celles prévues à la règle 6.7 (d)(i).

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 6.1 (b)

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

Interprétation 2 Règle 6.1 (d)(f)

Chaque équipe n'a droit qu'à une seule substitution complète de joueurs par arrêt de jeu. Il y a deux exceptions où une équipe sera autorisée à procéder à une substitution de joueurs additionnelle :

- i. Après une substitution de joueurs, mais avant la reprise du jeu, une équipe se voit imposer une punition qui la place en désavantage numérique. Le cas échéant, les deux équipes seront autorisées à procéder à une substitution de joueurs additionnelle pendant ce même arrêt de jeu.*
- ii. Si une substitution est effectuée et qu'un temps d'arrêt est demandé par la suite, d'autres changements peuvent être apportés, sauf dans les cas où s'applique la règle 6.1 (f), « Aucune substitution de joueurs après un dégagement refusé ».*

Lorsqu'une équipe tente d'effectuer une substitution de joueurs après son temps alloué lors d'un arrêt de jeu et que l'arbitre renvoie les joueurs à leur banc, il donne alors un avertissement que toute violation subséquente entraînera une punition mineure de banc.

Interprétation 3 Règle 6.1 (f)

Une équipe peut envoyer ses joueurs pour une substitution à différents moments durant l'arrêt du jeu. Cette façon de faire est acceptable, pourvu que l'équipe respecte la procédure et les contraintes de temps. Une seule substitution complète est permise pendant un arrêt de jeu donné. Si une substitution est effectuée et qu'un temps d'arrêt est demandé par la suite, d'autres changements peuvent être apportés. Si l'équipe locale désire exercer son droit au dernier changement, elle doit alors respecter strictement la procédure.

Règle 6.2 Déroulement des mises au jeu

Une mise au jeu correspond au geste d'un officiel qui laisse tomber la rondelle entre les lames des bâtons de deux joueurs adverses pour commencer ou reprendre le jeu. Une mise au jeu commence lorsque les officiels indiquent l'endroit de cette mise au jeu et que les officiels et les joueurs prennent leurs positions respectives. Une mise au jeu est considérée comme terminée lorsqu'un officiel a laissé tomber la rondelle de manière réglementaire et équitable, soit lorsque la rondelle touche à la glace avant de toucher au bâton ou à toute partie du corps des joueurs qui effectuent la mise au jeu. Si la rondelle touche accidentellement au bâton ou à toute partie du corps d'un joueur qui effectue la mise au jeu, l'officiel doit arrêter le jeu au moyen d'un coup de sifflet et reprendre la mise au jeu.

Les joueurs dont les bâtons sont ceux entre lesquels la rondelle est mise au jeu sont considérés comme ceux qui « effectuent » la mise au jeu. Tous les autres joueurs sur la glace, à l'exception des gardiens de but, sont considérés comme « prenant part » à la mise au jeu.

- 6.2 (a) Les joueurs qui effectuent la mise au jeu doivent se placer face à l'extrémité de la patinoire de leur adversaire à une distance d'environ un bâton et poser le bout de la lame de leur bâton à plat sur la glace. Tous les autres joueurs prenant part à la mise au jeu doivent se trouver à au moins 4,57 m (15 pi) des joueurs qui effectuent la mise au jeu et doivent tous être en jeu relativement

au point de mise au jeu donné. Lorsque la mise au jeu a lieu à l'un ou l'autre des points de mise au jeu aux extrémités, les joueurs qui effectuent la mise au jeu doivent se positionner en jeu perpendiculairement aux lignes d'empiètement de façon à ne pas empiéter sur celles-ci.

Le bout de la lame du bâton des deux joueurs doit toucher la glace à l'intérieur de l'espace blanc désigné à cette fin, et le joueur de l'équipe visiteuse doit être le premier à déposer son bâton à l'endroit prescrit. Tous les autres joueurs sur la glace, y compris leur bâton, doivent être en jeu. Si un joueur autre que celui qui effectue la mise au jeu quitte sa position, entre en contact avec un adversaire ou empiète sur le cercle de mise au jeu avant que la rondelle tombe sur la glace, le joueur de l'équipe fautive qui effectue la mise au jeu est chassé de celle-ci.

- 6.2 (b) Aucun gardien de but ne peut participer à une mise au jeu.
- 6.2 (c) Lors d'une mise au jeu à n'importe quel endroit de la patinoire, aucun joueur qui effectue la mise au jeu ne doit entrer en contact avec le corps de son adversaire au moyen de son corps ou de son bâton, sauf pour jouer la rondelle lorsque la mise au jeu aura été effectuée. Pour une infraction à la présente règle, l'arbitre doit imposer une punition mineure aux joueurs responsables du contact.
- 6.2 (d) Lorsqu'un joueur commet une infraction lors d'une mise au jeu, l'officiel doit chasser le joueur de l'équipe fautive qui effectuait la mise au jeu. Tout autre joueur de cette équipe autre que le gardien de but peut désormais effectuer la mise au jeu. Le joueur qui commet un empiètement doit être clairement identifié comme étant celui qui a causé l'infraction et devient ainsi inadmissible à effectuer la mise au jeu. Aucune substitution de joueurs ne sera autorisée, même si la rondelle a été déposée sur la glace, à moins qu'une punition ait été imposée, plaçant ainsi l'une des équipes en désavantage numérique.
- 6.2 (e) Une équipe qui commet une deuxième infraction à l'une des dispositions prévues aux points (a), (b), (c) ou (d) durant la même mise au jeu pourrait se voir imposer une punition mineure par l'arbitre en application de la règle 10.1 (viii) - Retarder le match.
- Une équipe qui commet une deuxième infraction à l'une des dispositions prévues aux points (a), (b), (c) ou (d) lors de la même mise au jeu et dont le joueur fautif entre par la suite en contact avec le juge de lignes avant que celui-ci ait eu suffisamment de temps pour quitter l'emplacement de la mise au jeu se voit imposer une punition mineure par l'arbitre en application de la règle 10.1 (a) - Retarder le match.
- 6.2 (f) Dans le cas d'un « faux départ », où l'officiel laisse tomber la rondelle sans que la mise au jeu se soit déroulée de manière réglementaire, l'officiel doit arrêter le jeu. Aucune substitution de joueurs ne peut alors avoir lieu, puisque le jeu n'a pas officiellement commencé. Si le chronomètre du match a été activé, il doit être réinitialisé.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 6.2 (a)

Lorsque les joueurs prennent position en vue des mises au jeu aux extrémités (à l'exception des joueurs qui effectuent la mise au jeu), l'équipe à l'offensive doit prendre position en premier, et l'équipe à la défensive a le droit de positionner ses joueurs.

Pour toutes les mises au jeu, le joueur de l'équipe visiteuse qui effectue la mise au jeu doit placer son bâton sur la glace en premier, peu importe si son équipe est alors à l'offensive ou à la défensive. Toute infraction à cette règle entraîne un

avertissement à l'équipe fautive. Une deuxième infraction survenant lors du même arrêt du jeu entraîne une punition mineure en application de la règle 10.1 (a) - Retarder le match. Toutefois, le joueur de l'équipe locale peut choisir de placer son bâton sur la glace en premier pour une mise au jeu, tant que ce geste ne crée aucun problème. Si cette situation entraîne un problème, il suffit alors d'appliquer la règle à la lettre.

Règle 6.3 Emplacement des mises au jeu

L'emplacement des mises au jeu est un aspect clé du jeu, puisqu'il avantage souvent une équipe.

La présente règle est construite en fonction de la zone où une mise au jeu a lieu.

- 6.3 (a) Les mises au jeu ont lieu au centre de la patinoire seulement au début de chaque période, après un but, lors d'une substitution prématurée d'un gardien de but (sauf si une mise au jeu au centre de la glace donne un avantage territorial à l'équipe fautive) ou lorsque les officiels arrêtent le jeu après avoir signalé un dégagement refusé par erreur.
- 6.3 (b) Sauf mention contraire dans les règles de jeu, lorsqu'une infraction aux règles de jeu est commise par des joueurs des deux équipes, la mise au jeu subséquente a lieu au point de mise au jeu qui se situe dans la même zone et le plus près de l'endroit où le jeu a été arrêté, à l'exception du point de mise au jeu central.

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

- 6.3 (c) Lorsque cette situation fait en sorte qu'une ou plusieurs punitions en temps sont indiquées au chronomètre des punitions d'une équipe, la mise au jeu subséquente se fait à l'un des deux points de mise au jeu de la zone défensive de l'équipe fautive.

Il existe cinq exceptions :

- i. Quand une punition est imposée après un but, la mise au jeu se fait au centre de la glace.
- ii. Quand une punition est imposée à la fin (ou avant le début) d'une période, la mise au jeu se fait au centre de la glace.
- iii. Lorsqu'un attroupement survient, qu'une punition est imposée à l'équipe à la défensive et qu'un joueur de l'équipe à l'offensive qui se trouvait au-delà du haut des cercles de l'extrémité au moment de l'arrêt du jeu pénètre profondément dans la zone offensive, la mise au jeu subséquente se fait en zone neutre à l'un des points de mise au jeu à l'extérieur de la zone défensive de l'équipe fautive (se reporter à la règle 6.3 (e)).
- iv. Quand l'équipe non fautive fait un dégagement refusé, la mise au jeu subséquente se fait à l'un des points de mise au jeu à l'extérieur de la zone de l'équipe qui a dégagé la rondelle.
- v. Quand le jeu est interrompu en raison d'une substitution prématurée d'un gardien de but, la mise au jeu subséquente a lieu au point de mise au jeu central, à moins que l'équipe fautive n'en tire un avantage territorial. Le cas échéant, la mise au jeu a lieu au point de mise au jeu le plus près qui ne donne pas lieu à un tel avantage.

- 6.3 (d) Les mises au jeu en zone neutre doivent avoir lieu à l'un des deux points de mise au jeu le plus près de la ligne bleue de l'équipe qui a provoqué l'arrêt du jeu, ce qui entraîne ainsi la perte de l'avantage territorial, sauf dans les cas suivants :
- i. Lorsqu'il y a infraction à la règle sur les hors-jeu (se reporter à la règle 6.12 - Hors-jeu), le jeu doit être arrêté, et la mise au jeu a lieu en zone neutre au point de mise au jeu le plus près de la zone offensive de l'équipe fautive et le plus près de l'endroit où la rondelle a traversé la ligne bleue.
 - ii. Nonobstant ce qui précède, si un joueur à l'offensive déjà en position de hors-jeu reçoit une passe, ce qui crée un hors-jeu, la mise au jeu doit avoir lieu au point de mise au jeu le plus près du point d'origine de la passe sans pour autant donner un avantage territorial à l'équipe fautive. Il peut en résulter une mise au jeu dans la zone défensive de l'équipe fautive.
 - iii. Nonobstant ce qui précède, si, de l'avis des officiels, une équipe effectue un hors-jeu intentionnel, la mise au jeu doit avoir lieu dans la zone défensive de l'équipe fautive.
 - iv. Lorsqu'une infraction aux règles de jeu autre qu'une punition en temps est commise par un joueur à l'attaque dans sa zone offensive, la mise au jeu subséquente doit avoir lieu en zone neutre au point de mise au jeu le plus près, sauf dans les cas prévus à la règle 6.3 (e)(i).
 - v. Lorsqu'un but marqué est jugé non réglementaire en raison d'un geste d'un joueur à l'offensive, la mise au jeu doit avoir lieu en zone neutre.
 - vi. Lorsqu'un attroupement survient à une extrémité à la suite d'un arrêt du jeu et que, après cet arrêt du jeu, un joueur de l'équipe à l'offensive pénètre dans l'extrémité au-delà du haut des cercles de mise au jeu, la mise au jeu subséquente se fait au point de mise au jeu le plus près en zone neutre, près de la ligne bleue de l'équipe à la défensive.
- 6.3 (e) L'emplacement des mises au jeu aux extrémités est déterminé selon les critères suivants :
- i. Tout arrêt de jeu dans une extrémité causé par une rondelle quittant la patinoire ou devenant injouable donne lieu à une mise au jeu à cette même extrémité, au point de mise au jeu le plus près de l'endroit où la rondelle a été jouée de façon réglementaire pour la dernière fois, peu importe si l'arrêt du jeu a été causé par l'équipe à la défensive ou à l'offensive.

Remarque 1 : Nonobstant ce qui précède, les arbitres doivent punir tout joueur de l'une ou l'autre des équipes qui tire, frappe ou lance délibérément la rondelle à l'extérieur de la surface de jeu en application de la règle 10.1 (ii) - Retarder le match.
 - ii. Lorsqu'une équipe effectue un dégagement refusé, le jeu doit être arrêté, et la mise au jeu a lieu au point de mise au jeu de la zone défensive de l'équipe fautive le plus près de l'endroit où la rondelle a été tirée.
 - iii. Lorsqu'un but est marqué de façon non réglementaire parce que la rondelle a dévié sur un officiel avant de pénétrer DIRECTEMENT dans le but, la mise au jeu se fait au point de mise au jeu de l'extrémité le plus rapproché.
 - iv. Lorsqu'une équipe effectue un hors-jeu intentionnel, le jeu doit être arrêté, et la mise au jeu a lieu au point de mise au jeu de la zone défensive de l'équipe fautive le plus près de l'endroit où le jeu a été arrêté.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 6.3 (b)

Lorsque la rondelle frappe un officiel et quitte la surface de jeu, la mise au jeu doit avoir lieu au point de mise au jeu le plus près dans la zone où l'officiel se trouvait lorsqu'il a été atteint par la rondelle.

Interprétation 2 Règles 6.3 (d) et (e)

QUESTION :

Le juge de lignes signale un hors-jeu à retardement.

- i. Le joueur à la défensive envoie directement, de sa propre zone défensive, la rondelle par-dessus la bande en zone neutre et à l'extérieur de la surface de jeu. Où la mise au jeu doit-elle avoir lieu?*
- ii. Pendant qu'elle se trouve dans sa zone défensive, l'équipe à la défensive tire directement la rondelle hors de la surface de jeu. Où la mise au jeu doit-elle avoir lieu?*
- iii. Le gardien de but de l'équipe à la défensive effectue un arrêt et dévie la rondelle hors de la surface de jeu à la suite d'un tir effectué pendant qu'un joueur était en position de hors-jeu. La zone a été dégagée, et le juge de lignes a baissé le bras avant que la rondelle quitte la surface de jeu. Où la mise au jeu doit-elle avoir lieu?*

RÉPONSE :

- i. La mise au jeu a lieu au point de mise au jeu de la zone défensive le plus près de l'endroit où la rondelle a été tirée.*
- ii. La mise au jeu doit avoir lieu au point de mise au jeu situé au-delà de la ligne bleue de l'équipe à la défensive. Le hors-jeu à retardement a préséance dans ce cas, puisque la rondelle est déjà dans la zone de façon non réglementaire.*
- iii. La mise au jeu a lieu au point de mise au jeu à l'extrémité, puisque le hors-jeu à retardement n'était plus en vigueur.*

Interprétation 3 Règles 6.3 (d)

QUESTION :

La rondelle est tirée par un joueur qui se trouve derrière sa propre ligne bleue. Un coéquipier précède la rondelle au-delà de la ligne bleue offensive et touche la rondelle en zone offensive. Un hors-jeu est signalé. Où la mise au jeu doit-elle avoir lieu?

RÉPONSE :

La rondelle doit être mise au jeu au point de mise au jeu de l'extrémité le plus près de l'endroit d'où provenait le tir.

Interprétation 4 Règle 6.3 (d)

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

DÉCISION :

La mise au jeu doit avoir lieu au point de mise au jeu situé au-delà de la ligne bleue de l'équipe à la défensive.

Interprétation 5 Règle 6.3 (e)

L'élément déterminant pour décider à quel point de mise au jeu des extrémités la mise au jeu a lieu est le côté de la glace vers lequel la rondelle est frappée, à moins qu'elle ne soit immobilisée sur la glace par le gardien de but, où la mise au jeu a alors lieu du côté de la glace où le gardien de but a immobilisé la rondelle.

Règle 6.4 Emplacement des mises au jeu (hockey junior et senior)

- 6.4 (a) Au hockey junior et senior, lorsqu'un joueur de l'équipe à la défensive autre que le gardien de but tire, frappe, lance, botte ou dirige autrement la rondelle accidentellement à l'extérieur de la surface de jeu, aucune punition n'est imposée à cette équipe, mais elle ne peut pas procéder à une substitution de joueurs.

Remarque 1 : Si le joueur tire, frappe ou lance délibérément la rondelle à l'extérieur de la surface de jeu, il est puni en application de la règle 10.1 (ii) - Retarder le match.

- 6.4 (b) Au hockey junior et senior, lorsqu'une mise au jeu a lieu à une extrémité à la suite d'un dégagement refusé ou de l'imposition d'une punition en temps, l'équipe à l'offensive (non fautive) décide de l'emplacement de cette mise au jeu.

L'équipe à l'offensive doit indiquer l'emplacement souhaité pour la mise au jeu à l'arbitre avant le début de la procédure de substitution de joueurs. Autrement, la mise au jeu doit avoir lieu à l'emplacement prévu par la règle 6.3 - Emplacement des mises au jeu.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 6.4 (a)

Cette règle s'applique aux situations où le dernier contact réglementaire avec la rondelle est survenu à une extrémité. Toute autre situation doit faire l'objet d'une décision en application de la règle 6.3.

EXEMPLE 1 :

Un joueur de l'équipe à la défensive tire la rondelle en zone neutre, et la rondelle quitte directement la surface de jeu. La mise au jeu doit être effectuée dans la zone de l'équipe à la défensive. Aucune substitution de joueurs n'est permise.

EXEMPLE 2 :

Un joueur de l'équipe à la défensive tire la rondelle en zone neutre, où la rondelle dévie sur un coéquipier et quitte la surface de jeu. La mise au jeu doit être effectuée au point de mise au jeu en zone neutre le plus près de l'endroit où la déviation a eu lieu sans donner à l'équipe à la défensive un avantage territorial. Une substitution de joueurs est permise.

EXEMPLE 3 :

Un joueur en zone neutre tire la rondelle vers le filet de l'équipe adverse. La rondelle frappe un poteau du but et quitte directement la surface de jeu. La mise au jeu doit avoir lieu au point de mise au jeu à l'extrémité de la patinoire la plus proche.

Règle 6.5 Infraction lors d'une mise au jeu (hockey junior)

- 6.5 (a) Au hockey junior, lorsqu'une mise au jeu a lieu à la suite d'un dégagement refusé, toute infraction connexe, y compris une arrivée tardive, un empiètement ou un mouvement prématuré, donne lieu à un avertissement. Cet avertissement est servi par le juge de lignes, qui siffle et lève un bras en pointant l'index vers le haut pour signifier qu'une infraction a eu lieu et qu'un avertissement est donné.
- 6.5 (b) Une deuxième infraction par la même équipe survenant lors du même arrêt du jeu entraîne une punition mineure en application de la règle 10.1 (vii) – Retarder le match.

Règle 6.6 Buts et aides

- 6.6 (a) Un but est marqué lorsque la rondelle entière est passée entre les poteaux des buts de façon réglementaire sous la barre horizontale et complètement au-delà de la ligne des buts.
- 6.6 (b) Un but est marqué si la rondelle est projetée dans le but de quelque façon que ce soit par un joueur de l'équipe à la défensive. Le dernier joueur de l'équipe à l'offensive à avoir touché la rondelle est crédité du but.
- 6.6 (c) Le but N'EST PAS accordé si la rondelle a été dirigée dans le but à la suite d'un coup de patin évident d'un joueur à l'offensive ou si, à la suite d'un coup de patin, la rondelle dévie sur un joueur ou un objet, puis dans le but. En outre, le but n'est pas accordé si un joueur à l'offensive dirige délibérément la rondelle dans le but avec toute partie de son corps autre que ses patins.
- 6.6 (d) Si le tir d'un joueur à l'offensive dévie dans le but en frappant le bâton, les patins ou toute partie du corps d'un joueur à l'offensive, le but est accordé. Le joueur sur qui la rondelle a dévié est crédité du but, et le joueur ayant effectué le tir se voit créditer d'une aide.
- 6.6 (e) Si un but est marqué par suite d'une déviation directe de la rondelle sur un officiel, le but n'est pas accordé. Pour que le but soit accordé après que la rondelle eut frappé un officiel, celle-ci doit d'abord être propulsée par un joueur dans le filet.
- 6.6 (f) Si un joueur pousse la rondelle jusque dans l'enceinte du but de l'équipe adverse et que cette rondelle devient libre et disponible à un joueur à l'offensive, la rondelle est considérée comme étant dans l'enceinte de manière réglementaire, et tout but marqué sur un tel jeu est accordé.
- 6.6 (g) Chaque but et aide comptent pour un point dans les statistiques. Un seul point peut être crédité à un joueur sur un but.
Une mention d'aide sera créditée à un maximum de deux joueurs à l'offensive qui touchent la rondelle avant l'auteur du but, à condition qu'aucun joueur à la défensive n'ait ensuite eu la possession et le contrôle de la rondelle avant le but. Aucune mention d'aide ne sera créditée si un joueur à la défensive marque dans son propre but, de quelque façon que ce soit.
- 6.6 (h) Au hockey junior, si le poteau d'un but est déplacé, de manière délibérée ou accidentelle, par un joueur à la défensive (y compris le gardien de but) avant que la rondelle traverse la ligne des buts à l'intérieur de l'espace délimité par les poteaux de but lorsqu'ils sont en position normale, l'arbitre peut accorder un but.
- i. Pour qu'un but soit accordé dans une telle situation, le poteau du but doit avoir été déplacé à la suite d'un geste posé par un joueur à la défensive (y compris le gardien de but), le joueur à l'offensive devant avoir une occasion de marquer imminente avant que le poteau soit déplacé, et il doit être établi que la rondelle aurait pénétré dans le

filet à l'intérieur de l'espace délimité par les poteaux des buts lorsqu'ils sont en position normale.

- ii. Si le poteau d'un but est déplacé délibérément par le gardien de but alors qu'il faisait face à une échappée, un but est accordé à l'équipe non fautive.
- iii. Si le poteau d'un but est déplacé délibérément par l'équipe à la défensive alors qu'elle a retiré son gardien de but au profit d'un attaquant supplémentaire, empêchant ainsi un but imminent de l'équipe à l'offensive, l'arbitre doit accorder un but à celle-ci.
- iv. Le cadrage d'un but est réputé avoir été déplacé dès que l'une des amarres ou les deux amarres des poteaux ont quitté leur trou respectif dans la glace ou dès que le filet a sorti complètement de l'une des amarres ou des deux amarres des poteaux avant que la rondelle pénètre dans le filet.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 6.6 (a)

Aucun but ne peut être marqué si l'arbitre juge que le jeu était arrêté au moment où la rondelle a traversé le filet. Ceci s'applique même si l'arbitre n'a pas eu l'occasion de donner un coup de sifflet. Il peut y avoir un laps de temps entre le moment où l'arbitre juge que le jeu est arrêté et le moment où il siffle.

Interprétation 2 Règle 6.6 (a)

L'équipe A tire la rondelle dans le but de l'équipe B. La rondelle ressort du but sans que l'arbitre s'en aperçoive. L'arbitre soupçonne qu'il y a eu un but, mais laisse le jeu se poursuivre. À l'arrêt de jeu suivant, il vérifie auprès de ses juges de lignes ou du juge de buts (s'il y a lieu). Au moins l'une des personnes consultées a vu la rondelle pénétrer dans le but. L'arbitre accorde le but à l'équipe A.

QUESTION 1 :

Le juge de lignes qui a vu la rondelle pénétrer dans le filet aurait-il dû arrêter immédiatement le jeu?

RÉPONSE :

Le juge de lignes doit attendre le premier arrêt de jeu pour rapporter ce qu'il a vu à l'arbitre qui, à ce moment, peut accorder le but.

QUESTION 2 :

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

RÉPONSE :

Oui. Le chronomètre doit être réinitialisé le plus précisément possible.

QUESTION 3 :

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

RÉPONSE :

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

QUESTION 4 :

Si, avant l'arrêt de jeu suivant, l'arbitre a signalé une punition à retardement à l'une ou l'autre des équipes, la punition doit-elle tout de même être imposée?

RÉPONSE :

Oui.

Interprétation 3 Règle 6.6 (a)

Un but est marqué. Après vérification, l'arbitre apprend que le chronomètre n'était pas en marche lorsque le but a été marqué.

DÉCISION :

Si la période n'était pas terminée, le but doit être accordé.

Interprétation 4 Règle 6.6 (a)

Aucun but n'est accordé si le but est déplacé, peu importe s'il a été délibérément déplacé ou non, sauf dans les circonstances suivantes :

- i. Conformément à la règle 4.11 (b)(vi) – Tirs de punition, lorsque le gardien de but déplace délibérément le but lors d'un tir de punition.*
- ii. Conformément aux règles 4.12 (a) et (b) – Buts accordés, lorsque le gardien de but a été retiré et que ce gardien ou n'importe quel autre coéquipier a délibérément déplacé le but et ainsi empêché qu'un but soit marqué.*
- iii. Conformément à la règle 6.6 (h) au hockey junior, lorsque le poteau du but est déplacé par un joueur ou le gardien de but de l'équipe à la défensive, à un moment qui coïncide avec une occasion de marquer imminente du joueur à l'offensive, qui mène au but.*

Interprétation 5 Règle 6.6 (g)

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

Règle 6.7 Dégagement refusé

Un dégagement refusé survient lorsqu'un joueur tire, frappe, botte ou fait dévier la rondelle depuis sa propre moitié de la glace, délimitée par la ligne rouge centrale, de sorte que la rondelle traverse la ligne des buts dans la zone défensive de l'équipe adverse. Si la rondelle pénètre dans le but lors d'une telle séquence, il n'y a alors pas de dégagement refusé. Si un dégagement refusé doit être signalé, le juge de lignes qui arrête le jeu doit siffler et lever l'autre bras pour indiquer le dégagement refusé.

6.7 (a) Lorsque tout joueur d'une équipe qui joue avec au moins autant de joueurs que l'équipe adverse tire, frappe ou fait dévier la rondelle de sa propre moitié de la glace au-delà de la ligne des buts de l'équipe adverse, le dégagement est refusé.

6.7 (b) Il n'y a pas de dégagement refusé et le jeu se poursuit lorsque l'équipe qui dégage la rondelle est en désavantage numérique par rapport à l'équipe adverse au moment où la rondelle est tirée.

Remarque 1 : Une équipe n'est plus considérée comme étant en désavantage numérique quand la punition prend fin, peu importe si le joueur puni a quitté le banc des punitions ou non.

6.7 (c) Il n'y a pas de dégagement refusé dans les circonstances suivantes :

- i. Si, à tout moment avant de franchir la ligne des buts, la rondelle touche à toute partie du corps, du bâton ou des patins d'un joueur adverse.*
- ii. Si, à tout moment après avoir franchi la ligne rouge centrale et avant de franchir la ligne des buts, la rondelle touche à toute partie du corps, du bâton ou des patins de tout joueur.*
- iii. Si, de l'avis de l'officiel, un joueur de l'équipe adverse autre que le gardien de but était capable de jouer la rondelle, mais ne l'a pas fait.*

- iv. Si le geste qui cause le dégagement découle directement du joueur qui effectue une mise au jeu.
- v. Si la rondelle est tirée et qu'elle rebondit sur le corps ou le bâton d'un adversaire se trouvant dans sa propre moitié de la glace, pour ensuite franchir la ligne des buts du joueur ayant effectué le tir.

6.7 (d) Dans les catégories M18 AAA, juniors et, à la discrétion des membres, seniors, la règle sur l'interdiction de substitution de joueurs lors d'un dégagement refusé suivante s'applique :

- i. Une équipe qui effectue un dégagement refusé n'est pas autorisée à substituer un joueur avant la mise au jeu subséquente, sous réserve des exceptions suivantes :
 - (1) pour remettre un gardien de but qui a été remplacé par un attaquant supplémentaire devant le filet;
 - (2) pour remplacer un joueur blessé;
 - (3) lorsqu'au moins une punition est imposée à l'une ou l'autre des équipes.
- ii. La détermination de l'identité des joueurs sur la glace se fait au moment où la rondelle quitte le bâton du joueur fautif.
- iii. À la suite d'un dégagement refusé, les deux équipes sont autorisées à demander un temps d'arrêt en vertu de la règle 6.18 - Durée d'un match, mais pendant celui-ci, l'équipe coupable du dégagement refusé ne peut pas procéder à une substitution de joueurs.

6.7 (e) Dans les catégories M18 AAA, juniors et, à la discrétion des membres, seniors, la règle sur les dégagements hybrides suivante s'applique :

- i. S'il n'y a pas de course pour la rondelle dans une situation potentielle de dégagement refusé, celui-ci ne sera pas signalé tant qu'un joueur à la défensive (autre que le gardien de but) n'a pas atteint les points de mise au jeu de sa zone défensive et que la rondelle n'a pas dépassé complètement la ligne des buts.
- ii. Si une course pour la rondelle est engagée dans une situation potentielle de dégagement refusé, il y a deux décisions qu'un juge de lignes doit prendre en application de la règle sur les dégagements hybrides.
 - (1) D'abord, le juge de lignes doit déterminer si la rondelle traversera bel et bien la ligne des buts dans la zone offensive. S'il juge que la rondelle NE TRAVERSERA PAS la ligne des buts, le dégagement refusé est annulé. Toutefois, s'il juge que la rondelle traversera la ligne des buts, le juge de lignes doit prendre la deuxième décision liée aux dégagements hybrides.
 - (2) Cette deuxième décision du juge de lignes consiste à déterminer si ce sera un joueur à la défensive ou un joueur à l'offensive qui serait potentiellement le premier à toucher la rondelle après que celle-ci ait traversé la ligne des buts. Cette décision doit être prise au plus tard à l'instant où un premier joueur va au-delà des points de mise au jeu de l'extrémité. S'il est déterminé que le joueur à la défensive serait potentiellement le premier à toucher la rondelle, il en découle un dégagement refusé et un arrêt de jeu. S'il est déterminé que le joueur à l'offensive serait potentiellement le premier à toucher la rondelle, il en découle une annulation du dégagement refusé, et le jeu se poursuit.

Remarque 1 : Si un dégagement refusé est signalé, le juge de lignes qui arrête le jeu doit siffler et lever l'autre bras pour indiquer qu'un dégagement refusé a eu lieu.

- iii. Si la rondelle est tirée ou projetée d'une manière qui fait en sorte qu'elle longe la bande ou bondit contre celle-ci au fond de l'extrémité (derrière la ligne des buts), le juge de lignes doit déterminer quel joueur serait potentiellement le premier à toucher la rondelle selon ces nouvelles conditions.
- iv. Si la course pour la rondelle est trop serrée pour déterminer quel joueur serait potentiellement le premier à y toucher, un dégagement refusé doit être signalé. Les juges de lignes doivent privilégier la sécurité des joueurs dans le cas de jeux serrés et favoriser un arrêt du jeu en raison d'un dégagement refusé.
- v. Dans les situations de dégagement hybride donnant lieu à un arrêt du jeu, les règles concernant les contacts pouvant être évités entre les joueurs, que ce soit dans les moments précédant ou suivant le signalement d'un dégagement refusé, doivent être appliquées avec rigueur. Les arbitres doivent punir les contacts inutiles.
- vi. Si les deux patins du gardien de but quittent l'enceinte du but parce qu'il se dirige vers la rondelle, le juge de lignes doit annuler le dégagement refusé potentiel. Toutefois, si le gardien de but est déjà à l'extérieur de l'enceinte au moment où un dégagement refusé potentiel est signalé (p. ex., pour récupérer son bâton ou être remplacé par un attaquant supplémentaire) et qu'il revient ensuite vers l'enceinte, la règle sur les dégagements hybrides demeure en vigueur.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 6.7 (a)

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

Interprétation 2 Règle 6.7 (b)

Lorsqu'une punition en cours place une équipe en désavantage numérique et que cette équipe tire la rondelle de l'arrière de sa ligne rouge jusqu'au-delà de la ligne des buts adverse, AUCUN DÉGAGEMENT REFUSÉ n'est signalé, et le jeu doit se poursuivre, sauf si la punition prend fin avant que la rondelle ne soit tirée. Si l'équipe revient à égalité numérique après le tir par un de ses joueurs, il N'Y A PAS DE DÉGAGEMENT REFUSÉ. Le facteur déterminant repose sur la force numérique au moment où le tir est effectué.

Interprétation 3 Règle 6.7 (b)

Lorsqu'une punition prend fin, l'officiel hors glace doit ouvrir la porte du banc des punitions. S'il se produit une situation de dégagement refusé et que le temps de la punition est écoulé (0:00), on considère que le joueur a fini de purger sa punition et se trouve sur la glace (pour déterminer s'il y a égalité numérique ou non entre les deux équipes).

Interprétation 4 Règle 6.7 (c)(ii)

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

Interprétation 5 Règle 6.7 (c)(ii)

La rondelle est passée par un joueur derrière la ligne bleue à un coéquipier dont les deux patins sont derrière la ligne rouge centrale. La rondelle frappe le bâton de ce joueur, qui est au-delà de la ligne rouge centrale, puis franchit la ligne des buts adverse. AUCUN DÉGAGEMENT REFUSÉ. Le facteur déterminant est l'endroit où se trouvait la rondelle la dernière fois où elle a été touchée, relativement à la ligne rouge centrale, avant de traverser la ligne des buts.

Interprétation 6 Règle 6.7 (c)(iii)

Un joueur de l'équipe A dégage la rondelle à partir de sa zone défensive. La rondelle dévie sur un joueur de l'équipe B, puis dévie de nouveau sur un joueur de l'équipe A avant la ligne rouge centrale. La rondelle aboutit au-delà de la ligne des buts de l'équipe adverse, satisfaisant tous les critères d'un dégagement refusé. AUCUN DÉGAGEMENT REFUSÉ. Dès que la rondelle dévie sur un joueur de l'équipe B, le dégagement refusé est annulé.

Interprétation 7 Règle 6.7 (c)(iii)

La rondelle est tirée par un joueur situé derrière sa ligne bleue. Un dégagement refusé potentiel est signalé par le juge de lignes arrière. Un joueur de l'équipe adverse est à moins de 10 pieds de son banc des joueurs, et son substitut s'avance sur la glace au moment où la rondelle passe à la portée de ces deux joueurs. Jouer la rondelle constituerait une punition mineure de banc en application de la règle 10.7 – Trop de joueurs sur la glace. Les joueurs adverses ne font aucun effort pour jouer la rondelle dans cette situation, et la rondelle continue son chemin pour franchir la ligne des buts. AUCUN DÉGAGEMENT REFUSÉ. L'équipe qui a tiré la rondelle ne doit pas être punie parce qu'une substitution de joueurs est effectuée.

Interprétation 8 Règle 6.7 (c)(iii)

Pendant un match de hockey mineur ou féminin (sauf lors de l'application de la règle 6.7 (e) – Dégagement hybride), l'équipe A dégage la rondelle, et le gardien de but de l'équipe B quitte son enceinte et pourrait jouer la rondelle, mais décide de ne pas le faire.

DÉCISION :

DÉGAGEMENT REFUSÉ, à moins que le gardien de but empêche un joueur à l'offensive de jouer la rondelle, où le dégagement refusé serait alors annulé.

Interprétation 9 Règle 6.7 (c)(iii)

Un joueur qui se trouve derrière la ligne rouge centrale exécute un tir. La rondelle traverse l'enceinte du but adverse, puis franchit la ligne des buts. DÉGAGEMENT REFUSÉ. Le gardien de but n'est pas tenu de jouer la rondelle dans une situation de dégagement refusé potentiel.

Règle 6.8 Obstruction par les spectateurs

La présente règle porte sur les spectateurs qui font obstacle physiquement aux joueurs ou au jeu.

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

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 6.8 (a)

Si un joueur est en échappée en zone neutre ou offensive sans aucun joueur à la défensive entre lui et le but et qu'il est en possession et en contrôle de la rondelle, mais qu'un spectateur intervient de sorte que l'arbitre doive arrêter le jeu, le joueur se voit accorder un tir de punition.

Règle 6.9 Contact de la rondelle avec un bâton élevé

Les joueurs et les gardiens de but ne peuvent pas toucher la rondelle avec leur bâton au-dessus de la hauteur normale des épaules.

- 6.9 (a) Les joueurs ne peuvent pas toucher la rondelle avec leur bâton au-dessus de la hauteur normale des épaules. Si un tel contact se produit et que le joueur fautif ou un de ses coéquipiers prend ensuite possession et contrôle de la rondelle, le jeu doit être arrêté.

Le jeu peut se poursuivre seulement si, à la suite du contact de la rondelle avec un bâton élevé, un joueur de l'équipe non fautive prend possession et contrôle de la rondelle.

Remarque 1 : La hauteur normale des épaules est établie en fonction d'une position debout, bien droite, pour un joueur.

- 6.9 (b) Aucun but ne peut être marqué à la suite d'un contact avec la rondelle avec un bâton élevé, à moins qu'un joueur de l'équipe fautive dirige ainsi la rondelle dans son propre but. Dans un tel cas, le but est accordé.

Le facteur déterminant pour établir si le bâton à l'origine d'un but était élevé ou non est sa hauteur relativement à la barre horizontale du filet. Si l'endroit où la rondelle fait contact avec le bâton se trouve sous la barre horizontale (et ce, même si toute autre partie du bâton se trouve au-dessus de la barre horizontale) et que la rondelle pénètre directement dans le filet, le but doit être accordé.

- 6.9 (c) Au hockey mineur ou féminin, tout joueur qui frappe ou tente de frapper la rondelle avec un bâton élevé et, ce faisant, atteint un joueur adverse avec son bâton se voit imposer une punition en application de la règle 7.6 – Contact à la tête.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 6.9 (a)(i)

Lorsque la rondelle est frappée par un bâton élevé, qu'elle dévie sur un joueur adverse et est reprise par un joueur de l'équipe fautive, le jeu doit être arrêté. Une déviation équivaut à une possession de la rondelle, mais non à son contrôle.

Interprétation 2 Règle 6.9 (a)(i)

Lorsqu'un joueur frappe la rondelle avec un bâton élevé, l'arbitre doit retarder la signalisation de l'infraction. S'il devient évident que les deux équipes s'abstiennent de jouer la rondelle, l'arbitre doit immédiatement arrêter le jeu. Sauf mention contraire dans les règles de jeu, la mise au jeu subséquente doit avoir lieu au point de mise au jeu le plus près de l'endroit où l'arrêt du jeu est survenu.

Le jeu est arrêté parce que les deux équipes ont commis une infraction aux règles. Une équipe a touché la rondelle au moyen d'un bâton élevé, tandis que l'autre a omis de maintenir la rondelle en mouvement en ne tentant pas d'en prendre possession ou contrôle.

Interprétation 3 Règle 6.9 (a)(i)

Un joueur à la défensive frappe la rondelle avec un bâton élevé, la rondelle tombe dans l'enceinte du but, et un joueur adverse envoie la rondelle dans le filet. LE BUT EST ACCORDÉ.

Interprétation 4 Règle 6.9 (a)(i)

Un joueur tient son bâton au-dessus de la hauteur normale de ses épaules. La rondelle frappe toutefois le bout du manche sous la hauteur de ses épaules et entre dans le but. LE BUT EST ACCORDÉ. Le facteur déterminant est la hauteur à laquelle la rondelle fait contact avec le bâton.

Interprétation 5 Règle 6.9 (a)(i)

Un joueur de l'équipe A frappe la rondelle avec un bâton élevé et, pendant que la rondelle est encore dans les airs, un joueur de l'équipe B frappe aussi la rondelle avec un bâton élevé. LE JEU DOIT IMMÉDIATEMENT ÊTRE ARRÊTÉ. Le jeu est immédiatement arrêté, et la mise au jeu doit avoir lieu au point de mise au jeu le plus près de l'endroit où la seconde infraction a eu lieu, sauf mention contraire dans les règles de jeu. Si le joueur de l'équipe B était le joueur à l'offensive dans la zone offensive, la mise au jeu doit avoir lieu dans la zone neutre. Aucun but ne peut être marqué dans un tel cas.

Règle 6.10 Botter la rondelle

Botter la rondelle consiste en un geste délibéré d'un joueur pour propulser la rondelle avec son pied. Une rondelle qui dévie sur le patin d'un joueur ne faisant aucun geste pour botter délibérément la rondelle n'est pas considérée comme ayant été bottée.

6.10 (a) Il est permis de botter la rondelle dans toutes les zones.

6.10 (b) Un but ne peut pas être marqué au moyen d'une rondelle bottée, à moins qu'un joueur botte la rondelle dans son propre filet. Il en va de même lorsqu'un joueur à l'offensive botte la rondelle et que celle-ci dévie sur tout autre joueur ou sur un objet avant de pénétrer dans le filet. Le principe clé de la présente règle est qu'aucun but ne peut découler d'une rondelle bottée par un joueur à l'offensive.

6.10 (c) Aucun but ne peut être marqué lorsqu'un joueur à l'offensive botte un autre objet qui, à son tour, propulse la rondelle directement ou indirectement dans le but.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règles 6.10 (b) et (c)

Aucun but ne peut être marqué lorsqu'un joueur à l'offensive botte la rondelle à un coéquipier et que celle-ci :

- i. *dévie sur un patin, le corps ou le bâton du coéquipier;*
- ii. *est délibérément dirigée dans le but par un coéquipier avec son bâton, sans qu'aucun tir ait été effectué;*
- iii. *est déviée ou délibérément dirigée (sans être bottée) dans le but par un coéquipier avec son patin.*

Règle 6.11 Hors-jeu

Il y a hors-jeu lorsque les joueurs de l'équipe à l'offensive précèdent la rondelle en zone offensive.

Lorsque la rondelle a complètement traversé la ligne bleue, c'est la position des patins d'un joueur, et non celle de son bâton ou de toute autre partie de son corps, qui est le facteur déterminant dans toute situation de hors-jeu potentiel. Seuls les patins d'un joueur qui touchent à la glace seront pris en compte pour déterminer s'il y a hors-jeu.

Il ne peut y avoir de hors-jeu avant que la rondelle n'ait complètement franchi la ligne bleue.

- 6.11 (a) Un joueur est en position de hors-jeu lorsque ses deux patins sont complètement au-delà du bord situé du côté de la zone défensive de la ligne bleue en cause avant que la rondelle ait traversé cette ligne bleue.

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

Remarque 1 : Un joueur N'EST PAS hors-jeu lorsqu'une partie de ses patins touche la ligne ou est de son propre côté de la ligne au moment où la rondelle franchit complètement le bord situé du côté de la zone défensive de la ligne bleue en cause, quelle que soit la position du bâton du joueur.

- 6.11 (b) Si un joueur à l'offensive précède une rondelle qui a été tirée, passée ou déviée en zone offensive par un coéquipier, ou encore une rondelle qui a dévié sur un joueur à la défensive ou un officiel sur glace pour se retrouver en zone offensive, le juge de lignes doit signaler un hors-jeu à retardement.

Le juge de lignes doit abaisser le bras pour annuler le hors-jeu et permettre au jeu de se poursuivre si :

- i. l'équipe à la défensive passe ou transporte la rondelle en zone neutre;
- ii. tous les joueurs à l'offensive se trouvant en zone offensive quittent celle-ci en touchant la ligne bleue avec un patin de manière à ce qu'aucun joueur à l'offensive ne se trouve en zone offensive.

Lorsqu'il y a hors-jeu à retardement :

- i. si la rondelle entre dans le filet, soit directement ou à la suite d'une déviation, le but n'est pas accordé, puisque le tir initial est survenu pendant une situation de hors-jeu;

Remarque 1 : Il en va de même si, une fois la rondelle tirée, l'équipe à l'offensive quitte la zone offensive et que le juge de lignes baisse son bras pour annuler le hors-jeu à retardement avant que la rondelle pénètre dans le filet.

- ii. si un joueur à l'offensive touche la rondelle ou tente de prendre possession d'une rondelle libre alors que la rondelle se trouve toujours en zone offensive, le juge de lignes doit arrêter le jeu.

- 6.11 (c) Un joueur à l'offensive qui précède la rondelle en zone offensive n'est pas considéré comme étant hors-jeu dans les situations suivantes :

- i. ce joueur était en possession et en contrôle de la rondelle avant que ses deux patins traversent la ligne bleue offensive et que, au moment de traverser celle-ci avant la rondelle, il maintient cette possession et ce contrôle;

- ii. si un joueur transporte ou passe la rondelle de façon réglementaire de la zone neutre vers l'arrière dans sa propre zone défensive alors que le joueur à l'offensive de l'équipe adverse se trouve dans cette zone défensive.
- 6.11 (d) Un joueur à l'offensive est considéré comme ayant commis un hors-jeu intentionnel dans les circonstances suivantes :
- i. ce joueur, délibérément, joue ou tente de jouer la rondelle, ou encore contre ou tente de contrer un joueur adverse dans une situation de hors-jeu à retardement, tout en sachant qu'il est en position de hors-jeu;
 - ii. ce joueur transporte délibérément la rondelle en zone offensive, tout en sachant que des joueurs de son équipe se trouvent en position de hors-jeu.
- Le cas échéant, il faut immédiatement arrêter le jeu, et la mise au jeu doit avoir lieu à un point de mise au jeu en zone défensive de l'équipe fautive.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 6.11 (a)

L'un des patins d'un joueur se trouve sur la ligne bleue et l'autre, au-delà de la ligne bleue, au moment où la rondelle franchit complètement la ligne bleue. AUCUN HORS-JEU.

Interprétation 2 Règle 6.11 (a)

Les deux patins d'un joueur se trouvent en zone neutre, et son bâton est au-delà de la ligne bleue au moment où la rondelle franchit complètement la ligne bleue. AUCUN HORS-JEU.

Interprétation 3 Règle 6.11 (a)

L'un des patins d'un joueur se trouve au-dessus de la ligne bleue (sans toucher à la glace) et l'autre, au-delà de la ligne bleue au moment où la rondelle franchit complètement la ligne bleue. HORS-JEU.

Interprétation 4 Règle 6.11 (a)

Les deux patins d'un joueur se trouvent au-delà de la ligne bleue, mais la rondelle est encore sur la ligne bleue. Il y a potentiellement HORS-JEU, mais pas avant que la rondelle franchisse complètement la ligne bleue.

Interprétation 5 Règle 6.11 (a)

Les deux patins d'un joueur à l'offensive se trouvent au-delà de la ligne bleue. Un coéquipier en zone neutre exécute un tir. La rondelle frappe un adversaire, dévie sur son corps ou son bâton, puis franchit la ligne bleue. HORS-JEU À RETARDEMENT.

Interprétation 6 Règle 6.11 (a)

L'équipe à l'offensive contrôle la rondelle en zone offensive. Une passe est faite vers la ligne bleue. La moitié de la rondelle se trouve au-delà de la ligne bleue (une moitié est sur la ligne et l'autre, au-delà de cette ligne), puis la rondelle est renvoyée profondément dans la zone. AUCUN HORS-JEU.

Interprétation 7 Règle 6.11 (a)

La rondelle est en possession d'un joueur à l'offensive dont les deux patins se trouvent au-delà de la ligne bleue offensive. Il la ramène ensuite au-delà de la ligne bleue en zone neutre avec son bâton alors que ses patins se trouvent encore en zone offensive, pour ensuite ramener à nouveau la rondelle en zone offensive. HORS-JEU.

Interprétation 8 Règle 6.11 (b)

Lorsqu'un dégagement refusé survient alors qu'un joueur à l'offensive est en position de hors-jeu, l'infraction signalée est un dégagement refusé, et la mise au jeu subséquente doit avoir lieu dans la zone défensive de l'équipe fautive.

Interprétation 9 Règle 6.11 (b)

Une fois une punition terminée, le chronométrateur des punitions doit ouvrir la porte du banc des punitions. Si la porte du banc des punitions est située en zone offensive, le joueur qui quitte le banc des punitions est considéré en position de hors-jeu. Même s'il attend que la rondelle franchisse la ligne bleue pour se rendre sur la glace, il demeure tout de même hors-jeu. Dès que le chronométrateur des punitions ouvre la porte du banc des punitions, on considère que le joueur se trouve sur la glace.

Interprétation 10 Règle 6.11 (b)

LIGNES DIRECTRICES POUR LES HORS-JEU À RETARDEMENT

- i. La zone offensive doit être complètement dégagée de tout joueur à l'offensive avant que le hors-jeu soit annulé.*
- ii. Les joueurs à l'offensive qui n'étaient pas en position de hors-jeu lorsque le hors-jeu à retardement a été signalé doivent attendre qu'il soit annulé avant de pénétrer en zone offensive.*
- iii. Si le tir provient de l'autre côté de la ligne rouge centrale (situation de dégagement refusé) tandis que des joueurs à l'offensive se trouvent en zone offensive et qu'un joueur à la défensive n'est pas en mesure de jouer la rondelle avant qu'elle ne franchisse la ligne des buts, un dégagement refusé est signalé au lieu d'un hors-jeu. Si le jeu est arrêté en raison d'un hors-jeu, la mise au jeu subséquente doit avoir lieu au point de mise au jeu le plus près de l'endroit où le tir a été exécuté.*

Interprétation 11 Règle 6.11 (b)

Un hors-jeu à retardement est signalé par le juge de lignes. Les joueurs à l'offensive A5 et A8 quittent la zone offensive pour la zone neutre (en touchant la ligne bleue). Un autre joueur à l'offensive, A10, retourne à son banc des joueurs en empruntant la porte donnant dans sa zone offensive. La rondelle demeure en zone offensive.

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

Interprétation 12 Règle 6.11 (c)

Un joueur dont les deux patins se trouvent au-delà de la ligne bleue en zone offensive reçoit une passe d'un coéquipier. Il capte la rondelle en zone neutre avec son bâton, puis la ramène en zone offensive. HORS-JEU.

Le joueur doit contrôler la rondelle tandis qu'un de ses pieds touche à la ligne bleue ou se trouve en zone neutre pour que la règle lui permettant d'envoyer la rondelle dans la zone s'applique.

Interprétation 13 Règle 6.11 (c)

Un joueur à la défensive exécute un tir au-delà de sa ligne bleue défensive pour envoyer la rondelle en zone neutre. La rondelle dévie alors sur un autre joueur à la défensive en zone neutre et revient en zone défensive pendant qu'un joueur à l'offensive se trouve dans cette zone. HORS-JEU À RETARDEMENT.

Règle 6.12 Rondelle hors de la patinoire ou injouable

La rondelle est considérée comme étant hors de la patinoire lorsqu'elle quitte la surface de jeu ou frappe un obstacle au-dessus de la bande ou de la baie vitrée.

La rondelle est considérée comme étant injouable lorsqu'elle est coincée le long de la bande ou sous un joueur ou qu'elle est tirée sur l'arrière du filet du but et ne peut être immédiatement remise en jeu.

- 6.12 (a) Lorsque la rondelle est hors de la patinoire ou devient injouable, le jeu est arrêté, et une mise au jeu doit avoir lieu conformément à la règle 6.3 - Emplacement des mises au jeu.
- 6.12 (b) Si un joueur envoie la rondelle hors de la patinoire ou la rend injouable délibérément pour provoquer l'arrêt du jeu, ce joueur se voit imposer une punition en application de la règle 10.1 - Retarder le match.
- 6.12 (c) Si la rondelle est tirée sur l'arrière du filet du but et revient en jeu sans délai ou si un joueur la déloge de l'arrière de cet endroit sans retarder inutilement le jeu, celui-ci se poursuit. Cependant, si la rondelle est immobilisée entre des joueurs adverses ou ne peut pas être retirée de l'arrière du filet du but, l'arbitre arrête le jeu, et une mise au jeu doit avoir lieu conformément à la règle 6.3 - Emplacement des mises au jeu.
- 6.12 (d) Un gardien de but qui laisse tomber ou lance délibérément la rondelle sur le filet du but pour provoquer un arrêt de jeu se voit imposer une punition en application de la règle 10.1 - Retarder le match.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 6.12 (a)

Un tir est exécuté depuis l'arrière du filet et se rend sous la plaque de base ou traverse le filet pour se retrouver devant le but. Le cas échéant, le jeu doit être arrêté, et une mise au jeu doit avoir lieu conformément à la règle 6.3 - Emplacement des mises au jeu.

Règle 6.13 Rondelle hors de vue et rondelle non réglementaire

Une rondelle est considérée comme étant hors de vue lorsque l'officiel perd la rondelle de vue.

Une rondelle est considérée comme étant non réglementaire dès qu'il ne s'agit pas d'une rondelle mise au jeu de façon réglementaire par un officiel pour amorcer ou reprendre le jeu.

- 6.13 (a) Dès que l'arbitre perd la rondelle de vue, le jeu doit être arrêté.
- 6.13 (b) Si, pendant que le jeu est en cours, une rondelle autre que celle en jeu de façon réglementaire apparaît sur la glace, le jeu n'est pas arrêté, à moins que la rondelle non réglementaire nuise au jeu. Si la rondelle non réglementaire ne peut pas être retirée du jeu, celui-ci doit être arrêté dès qu'il devient apparent que cette rondelle nuira au jeu.

Remarque 1 : Si un joueur exécute délibérément un tir avec la deuxième rondelle en direction d'un joueur adverse qui est en possession et en contrôle de la rondelle réglementaire, le joueur fautif se voit imposer une punition en application de la règle 10.5 - Lancer ou tirer un bâton ou un objet.

Règle 6.14 Rondelle qui frappe un officiel

- 6.14 (a) Le jeu n'est pas arrêté si la rondelle touche à un officiel sur la glace, sauf si, après avoir touché à l'officiel, elle dévie directement dans le but ou quitte la surface de jeu, ou encore si l'officiel semble blessé (se reporter aux règles 6.6 (e) - Buts et aides, 6.3 (b) - Emplacement des mises au jeu (interprétation 1), et 5.2 (j) - Arbitres et juges de lignes).

Règle 6.15 Début des matchs ou des périodes

- 6.15 (a) Le début d'un match doit avoir lieu à l'heure prévue au moyen d'une mise au jeu effectuée au point de mise au jeu central. Le match doit reprendre promptement de la même façon à la fin de chaque entracte. Aucun délai n'est accordé en raison d'une cérémonie, d'une exposition, d'une démonstration ou d'une présentation quelconque, à moins que l'équipe visiteuse ait consenti de manière raisonnable à ce délai.
- 6.15 (b) Pour le début d'un match et de chaque période (y compris les périodes de prolongation) ainsi qu'après chaque but, l'arbitre doit effectuer une mise au jeu au point de mise au jeu central.
- 6.15 (c) Au début de chaque période, seuls les joueurs devant prendre part à la mise au jeu peuvent prendre place sur la glace. Les autres joueurs ne prenant pas part à la mise au jeu doivent se rendre directement à leur banc. Les équipes qui contreviennent à la présente règle se voient imposer une punition en application de la règle 10.1 – Retarder le match.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 6.15 (c)

La présente section ne s'applique pas lorsque les équipes se rendent sur la glace pour leur échauffement préalable au match et restent sur la glace pour le début du match (et que la surface de la glace n'est pas refaite après la période d'échauffement). L'arbitre doit simplement siffler, et les joueurs se rendent ensuite à leur banc. De même, la règle ne s'applique pas lorsque la surface de la glace est refaite dans l'intervalle entre la fin de la troisième période et le début de la première période de prolongation, à moins que les équipes quittent la glace et se rendent à leur vestiaire. Lorsque la surface de la glace est refaite dans l'intervalle entre la fin de l'échauffement préalable au match et le début du match ou lorsque les équipes quittent la glace avant le début du match, la règle s'applique.

Interprétation 2 Règle 6.15 (c)

Lorsque cette règle est appliquée au début d'une période, aucune substitution de joueurs ne peut avoir lieu avant qu'on laisse tomber la rondelle pour commencer la période. Les joueurs sur la glace doivent être ceux qui amorcent la période, à moins qu'une punition soit imposée à ce moment, ce qui met une équipe en désavantage numérique.

Règle 6.16 Match nul

Un match est considéré comme étant nul si, à la fin de trois périodes réglementaires, les deux équipes ont marqué le même nombre de buts.

Les périodes de prolongation sont toujours à verdict instantané, c'est-à-dire que le match prend fin dès qu'un but est marqué.

Les membres et les ligues peuvent établir leurs propres règles en ce qui concerne la prolongation pour les matchs qui relèvent de leur compétence.

6.16 (a) Les dispositions suivantes s'appliquent si un match est nul :

- i. Si l'arbitre le juge nécessaire, il peut exiger que la surface de la glace soit refaite à la fin des trois périodes réglementaires.
- ii. La rondelle doit être mise au jeu au centre de la glace, et le jeu doit se poursuivre pour une période de prolongation de 10 minutes ou jusqu'à ce qu'un but soit marqué.
- iii. Si la marque est toujours égale après la période de prolongation de 10 minutes, les équipes prennent une période de repos normale et

retourner au jeu pour une ou plusieurs autres périodes de prolongation de 20 minutes, jusqu'à ce qu'un but soit marqué.

Remarque 1 : Les équipes changent d'extrémité seulement lorsque la surface de la glace est refaite.

- 6.16 (b) Toute période de prolongation est considérée comme partie intégrante du match, et les punitions en cours demeurent en vigueur.
- 6.16 (c) Si l'une ou l'autre des équipes refuse de jouer les périodes de prolongation requises, l'arbitre doit appliquer la règle 10.8 - Refus de se mettre au jeu, et faire rapport de la situation à la ligue ou au membre visé.
- Le cas échéant, la ligue ou le membre visé doit déclarer le match comme une défaite pour l'équipe fautive.

Règle 6.17 Durée d'un match

Les ligues et les membres peuvent établir leurs propres règles en ce qui concerne la durée d'un match pour les matchs qui relèvent de leur compétence. Cependant, la présente règle doit s'appliquer aux compétitions intermembres ou nationales.

Les membres peuvent appliquer leur propre politique quant à la suspension de matchs en raison de facteurs hors du contrôle des équipes ou des officiels (p. ex., une panne de courant).

- 6.17 (a) Un match doit être divisé en trois périodes de jeu réglementaires d'au plus 20 minutes chacune, avec un entracte d'environ 10 minutes entre les périodes (lorsque la glace est refaite).

Remarque 1 : Les ligues et les membres peuvent établir leurs propres règles en ce qui concerne le temps réglementaire pour les matchs qui relèvent de leur compétence, pourvu que ces règles respectent les dispositions de la présente règle.

- 6.17 (b) L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts au cours des trois périodes de jeu réglementaires est déclarée gagnante et est créditée d'une victoire au classement de sa ligue.
- 6.17 (c) Les équipes doivent changer d'extrémités à la fin de chaque période réglementaire et de chaque période de prolongation (sauf mention contraire à la règle 6.17 - Match nul).

Au cours des entractes, la surface de la glace doit être refaite, à moins d'une entente mutuelle entre les équipes prenant part à la compétition ou à moins que l'équipement ne soit pas disponible.

- 6.17 (d) Si un délai inhabituel survient alors qu'il reste moins de cinq minutes de jeu en première ou en deuxième période, l'arbitre peut exiger que l'entracte suivant ait lieu immédiatement. Le cas échéant, le reste de la période est complété à la reprise du jeu, où les équipes défendent les mêmes buts jusqu'à la fin de la période, après quoi elles changent d'extrémité et entreprennent immédiatement la période suivante.
- 6.17 (e) Chaque équipe a le droit de prendre un temps d'arrêt de 30 secondes pendant le temps réglementaire ou la prolongation d'un match. Ce temps d'arrêt doit être pris lors d'un arrêt de jeu normal. Tout joueur désigné par l'entraîneur peut indiquer à l'arbitre que son équipe exerce son option, et l'arbitre fait rapport de ce temps d'arrêt au chronométrateur du match, qui est responsable de signaler la fin du temps d'arrêt.

L'arbitre doit permettre à une équipe de demander un temps d'arrêt en tout temps pendant un arrêt de jeu, jusqu'à ce que l'officiel siffle pour amorcer la procédure de mise au jeu.

Remarque 1 : Tous les joueurs qui sont sur la glace au moment du temps d'arrêt, y compris les gardiens de but, sont autorisés à se rendre au banc de leur équipe.

Remarque 2 : Les deux équipes peuvent prendre leur temps d'arrêt respectif lors du même arrêt de jeu. Toutefois, dès qu'une équipe a demandé son temps d'arrêt, si l'autre équipe désire elle aussi prendre un temps d'arrêt au cours du même arrêt de jeu, elle doit faire part de ses intentions avant que les 30 secondes initiales soient écoulées.

Remarque 3 : La règle sur les temps d'arrêt est permise lors des matchs chronométrés de hockey mineur et féminin lorsque le membre visé donne son approbation. Lors des championnats régionaux et nationaux de hockey mineur et de hockey féminin de Hockey Canada, la règle du temps d'arrêt doit être utilisée.

Règle 6.18 Sécurité des gardiens de but **AJOUT**

- 6.18 (a) Dans les divisions des M13 et moins, si un gardien de but reçoit une rondelle à la tête, l'arbitre doit arrêter le jeu dès qu'il est sécuritaire de le faire, à moins que la rondelle dévie directement dans le filet. Le cas échéant, un but doit être accordé. Si aucun but n'est marqué à la suite d'une déviation directe sur le gardien de but, le jeu doit être arrêté, et la mise au jeu subséquente doit avoir lieu au point de mise au jeu de l'extrémité le plus près de l'endroit d'où provenait le tir.

En vertu de la présente règle, les officiels doivent toujours permettre au personnel d'une équipe d'examiner son gardien de but pendant un arrêt de jeu (au besoin), de manière à pouvoir suivre les protocoles sur les commotions cérébrales.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 6.18 (a)

Pour déterminer si un but doit être accordé lorsque la rondelle dévie dans le filet après avoir frappé la tête d'un gardien de but, il est préférable que l'arbitre s'abstienne de siffler immédiatement pour signaler un arrêt de jeu. Après avoir frappé la tête du gardien de but, la rondelle peut dévier directement dans le filet ou sur le cadrage du but, puis directement dans le filet, pourvu que la rondelle n'ait pas été touchée par un autre joueur de l'une ou l'autre des équipes avant de pénétrer dans le filet. Dès qu'un joueur de l'une ou l'autre des équipes touche la rondelle après qu'elle ait frappé la tête du gardien de but, l'arbitre peut siffler pour signaler un arrêt de jeu, et tout but marqué après un tel contact doit être refusé.

Interprétation 2 Règle 6.18 (a)

Aux fins de cette règle, la mention de la tête du gardien de but comprend son masque ou son casque protecteur, mais NON les protège-cous pouvant être fixés ou accrochés aux masques ou casques.

A male ice hockey referee is shown in profile, facing left. He is wearing a black and white vertically striped jersey with red accents on the shoulders and sleeves. A black hockey helmet with clear face protection is worn over his head. His right arm is raised, with the hand open. The background is a plain, light-colored wall.

PARTIE II

FAUTES EN SITUATION DE JEU

SECTION 7	FAUTES PHYSIQUES
SECTION 8	FAUTES D'ENTRAVE
SECTION 9	FAUTES COMMISES AVEC LE BÂTON
SECTION 10	AUTRES FAUTES
SECTION 11	MALTRAITANCE

PARTIE II : FAUTES EN SITUATION DE JEU – NOTES DE RÉVISION

Les sections suivantes des règles de jeu ont été organisées pour en faciliter la consultation et la compréhension. Il y a eu des efforts concertés pour harmoniser l'ensemble des règles ainsi qu'éliminer les contradictions et les situations qui portaient à confusion. Par conséquent, certaines interprétations ont été mises à jour, et certains libellés qui manquaient de précision ou s'en remettaient précédemment à la discrétion des officiels ont été révisés. L'intention derrière les règles de jeu est de créer un cadre clair pour un sport sécuritaire et juste que le personnel d'arbitrage peut appliquer dans toute situation, y compris celles qui ne sont pas spécifiquement décrites dans le présent document.

Les règles comprises dans les sections 7 à 11 sont organisées comme suit :

Règle N° Nom de la règle

Définition de la faute et de tout terme clé connexe.

- a) Options et critères pour l'imposition d'une punition mineure ou mineure double
- (b) Options et critères pour l'imposition d'une punition majeure
- (c) Options et critères pour l'imposition d'une punition de match
- (d) Options et critères pour l'imposition d'une punition d'inconduite
- (e) Options et critères pour l'imposition d'une punition d'extrême inconduite
- (f) Options et critères pour l'imposition d'une punition d'inconduite grossière (s'il y a lieu)

INTERPRÉTATIONS

Les interprétations sont présentées dans le même ordre que les règles. Par exemple, les interprétations portant sur les punitions mineures apparaissent avant celles sur les punitions majeures, et ainsi de suite.

Remarque 1 : Toutes les règles suivent ce format, même s'il n'y a pas l'option d'imposer un type de punition donné pour cette règle (p. ex., il n'y a pas de punition majeure prévue pour un dardage, mais la règle 9.4 contient quand même un alinéa (b)).



SECTION 7
FAUTES PHYSIQUES

SECTION 7 – FAUTES PHYSIQUES

Règle 7.1 Tentative de blesser ou blessure délibérée

Tout geste d'un joueur ou officiel d'équipe qui, à l'aide d'un bâton, d'un patin ou de tout autre objet, ou encore à l'aide de son corps, frappe ou tente de frapper un joueur ou un officiel de l'équipe adverse, ou encore un officiel du match avec l'intention de le blesser. Aux fins de cette règle, l'« intention » est déterminée en fonction de la nature délibérée du geste de la part de la personne fautive, ainsi que de l'attente raisonnable que ce geste puisse entraîner une blessure, peu importe s'il y a blessure ou non.

- 7.1 (a) Une punition mineure double est imposée à tout joueur qui commet l'un des gestes suivants avec un degré de violence faible et sans utiliser ce geste à son avantage ou pour infliger une correction ou une blessure :
- i. tirer les cheveux d'un adversaire;
 - ii. saisir le protecteur facial, le casque, la mentonnière ou le protège-cou d'un adversaire;
 - iii. donner ou tenter de donner un coup de tête à un adversaire.

Remarque 1 : Si la personne fautive est un officiel d'équipe, une punition d'inconduite grossière doit aussi être imposée. De telles infractions doivent être rapportées conformément à la règle 7.1 (f).

- 7.1 (b) À la discrétion de l'arbitre, selon le degré de violence de l'impact, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite peuvent être imposées pour avoir tiré les cheveux d'un adversaire ou avoir saisi son protecteur facial, son casque, sa mentonnière ou son protège-cou.

Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui blesse un adversaire en lui tirant les cheveux, ou encore en saisissant son protecteur facial, son casque, sa mentonnière ou son protège-cou et est ainsi coupable d'une infraction autrement passible d'une punition mineure double.

- 7.1 (c) Une punition de match est imposée à tout joueur ou officiel d'équipe qui, délibérément, tente de blesser ou blesse un adversaire, un officiel, un officiel d'équipe ou un spectateur de quelque façon que ce soit qui n'est pas visée par les règles de jeu. La présente règle vise notamment les infractions suivantes :
- i. Donner un coup de tête avec force ou blesser un adversaire de cette manière.
 - ii. Tirer les cheveux d'un adversaire ou saisir le protecteur facial, le casque, la mentonnière ou le protège-cou d'un adversaire avec un degré de violence moyen ou élevé, ou encore utiliser ce geste à son avantage ou pour infliger une correction ou une blessure (se reporter à la règle 7.10 (c) – Bagarre).
 - iii. Donner délibérément un coup de pied à un adversaire ou tenter de le faire.
 - iv. Utiliser un casque, un protecteur facial ou toute autre pièce d'équipement comme une arme.

- 7.1 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour une tentative de blesser.

- 7.1 (e) Aucune punition d'extrême inconduite ne peut être imposée pour une tentative de blesser.

- 7.1 (f) Une punition d'inconduite grossière, en plus d'une punition mineure double, est imposée à tout officiel d'équipe qui donne un coup de tête à un adversaire avec un degré de violence faible ou tente de le faire. Si ce geste

est fait avec un degré de violence élevé ou donne lieu à une blessure, une punition de match doit être imposée en application de la règle 7.1 (c), en plus de toute autre punition dont l'officiel d'équipe pourrait écopier en application des règles de jeu.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 7.1 (a)

Les infractions passibles d'une punition mineure double pour avoir donné un coup de tête sont, par exemple, les coups donnés casque à casque ou protecteur facial à protecteur facial sans l'usage d'une force excessive. C'est la force du coup donné qui permet à l'arbitre de déterminer s'il doit imposer une punition mineure double ou une punition de match.

Interprétation 2 Règle 7.1 (e)

Mordre un adversaire constitue une tentative de blesser. Un joueur coupable d'un tel geste doit se voir imposer une punition de match.

Règle 7.2 Donner de la bande

Une punition pour avoir donné de la bande est imposée à tout joueur qui met en échec ou pousse un adversaire sans méfiance de sorte que celui-ci est projeté violemment ou dangereusement contre la bande.

La sévérité de la punition est établie selon le degré de violence de l'impact du joueur contre la bande. Les arbitres doivent faire preuve de beaucoup de jugement dans l'application de cette règle. Il incombe au joueur qui applique une mise en échec de veiller à ce que son adversaire ne soit pas en position vulnérable. Mais le cas échéant, il doit éviter ou minimiser le contact. Cela dit, au moment de déterminer si un tel contact aurait pu être évité, les circonstances entourant la mise en échec, y compris la question de savoir si l'adversaire s'est mis dans une position vulnérable immédiatement avant ou pendant la mise en échec ou si la mise en échec était inévitable, doivent être prises en compte.

S'il y a un contact inutile avec un joueur qui joue la rondelle alors qu'il y a clairement une situation de dégagement refusé ou de hors-jeu et que, par suite de ce geste, le joueur est projeté dans la bande, il s'agit d'une infraction pour avoir donné de la bande qui doit faire l'objet d'une punition à ce titre. Dans les cas où le joueur n'est pas projeté dans la bande, l'infraction doit être considérée comme étant un assaut.

- 7.2 (a) Une punition mineure est imposée à tout joueur qui met en échec ou pousse un adversaire vulnérable de sorte que celui-ci est projeté violemment ou dangereusement contre la bande.
- 7.2 (b) À la discrétion de l'arbitre, selon le degré de violence de l'impact, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite peuvent être imposées pour avoir donné de la bande.
Si un joueur est blessé en raison d'une infraction pour avoir donné de la bande autrement passible d'une punition mineure, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite doivent être imposées.
- 7.2 (c) Une punition de match est imposée à tout joueur qui tente de blesser ou blesse délibérément un adversaire en donnant de la bande.
- 7.2 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour avoir donné de la bande.
- 7.2 (e) Une punition d'extrême inconduite doit être imposée dès qu'une punition majeure est imposée pour avoir donné de la bande, conformément à la règle 7.2 (b).

Règle 7.3 Mise en échec corporelle

La présente règle s'applique seulement aux divisions des M13 et moins, au hockey féminin et à toute autre division approuvée par un membre de Hockey Canada.

Un contact corporel correspond à un contact accidentel entre deux joueurs adverses à la poursuite de la rondelle ou se dirigeant dans la même direction sur la glace. Si, de l'avis de l'arbitre, un contact accidentel se produit, aucune punition ne doit être imposée.

Une mise en échec corporelle correspond à une tentative d'un joueur d'obtenir un avantage par rapport à l'adversaire en utilisant délibérément son corps. Une mise en échec corporelle survient lorsqu'un joueur entre délibérément en contact avec un joueur adverse en appliquant une force en direction opposée, change sa trajectoire pour provoquer un contact avec cet adversaire, ou encore utilise un bras, une épaule ou une hanche pour maximiser ce contact physique avec l'adversaire après l'avoir orienté.

- 7.3 (a) Dans les divisions des M13 et moins, au hockey féminin et dans toute autre division approuvée par un membre de Hockey Canada, une punition mineure est imposée à tout joueur qui, de l'avis de l'arbitre, met en échec, frappe, pousse ou bouscule intentionnellement un adversaire.
- 7.3 (b) À la discrétion de l'arbitre, selon le degré de violence de l'impact, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite peuvent être imposées pour une mise en échec corporelle.
Si un joueur est blessé en raison d'une infraction pour une mise en échec corporelle autrement passible d'une punition mineure, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite doivent être imposées.
- 7.3 (c) Une punition de match est imposée à tout joueur qui tente de blesser ou blesse un adversaire en lui assénant une mise en échec corporelle.
- 7.3 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour une mise en échec corporelle.
- 7.3 (e) Une punition d'extrême inconduite doit être imposée dès qu'une punition majeure est imposée pour une mise en échec corporelle, conformément à la règle 7.3 (b).

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 7.3 (a)

Un joueur peut orienter ou diriger un adversaire vers la bande sans le toucher ni lui asséner de mise en échec corporelle. Il s'agit d'un geste réglementaire. On voit souvent de telles situations lorsqu'un joueur se dirige vers le but adverse avec la rondelle et doit contourner un défenseur. Il arrive souvent que le porteur de la rondelle tente de contourner le défenseur du côté de la bande. Dans ce cas, le défenseur a le droit de bloquer l'accès à la bande afin de forcer le porteur de la rondelle à ralentir ou à virer vers le centre de la glace. Une telle manœuvre est réglementaire, tant qu'aucun joueur ne se sert de son corps pour mettre en échec, frapper, pousser ou bousculer intentionnellement un adversaire.

Règle 7.4 Assaut

Un joueur est coupable d'un assaut lorsqu'il :

- i. saute pour mettre en échec un adversaire;
- ii. prend deux foulées ou plus pour accélérer avant le contact;
- iii. parcourt une distance excessive dans le seul but d'appliquer une mise en échec;

- iv. met un adversaire violemment ou inutilement en échec de quelque façon que ce soit;
- v. applique une mise en échec corporelle du côté non protégé d'un adversaire.

Un assaut peut découler d'une mise en échec dans la bande, dans les poteaux d'un but ou à tout autre endroit sur la glace.

7.4 (a) Une punition mineure est imposée à tout joueur qui assaille un adversaire.

7.4 (b) À la discrétion de l'arbitre, selon le degré de violence de l'impact, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite peuvent être imposées pour un assaut.

Si un joueur est blessé en raison d'une infraction pour un assaut autrement passible d'une punition mineure, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite doivent être imposées.

7.4 (c) Une punition de match est imposée à tout joueur qui assaille un adversaire alors que celui-ci ne peut se défendre ou qui tente délibérément de blesser un adversaire au moyen d'un assaut.

7.4 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour un assaut.

7.4 (e) Une punition d'extrême inconduite doit être imposée dès qu'une punition majeure est imposée pour un assaut, conformément à la règle 7.4 (b).

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 7.4 (a)

Aux fins de cette règle, « sauter » est défini comme lorsque les pieds d'un joueur quittent la glace avant que celui-ci entre en contact avec l'adversaire. Si les pieds d'un joueur quittent la glace après le contact avec l'adversaire au moment de lui asséner une mise en échec autrement réglementaire, il NE S'AGIT PAS d'un geste passible d'une punition pour un assaut, car les patins du joueur se trouvaient sur la glace au moment du contact corporel.

Interprétation 2 Règle 7.4 (a)

Une mise en échec du côté non protégé est définie comme une mise en échec au centre de la glace exécutée avec un angle d'approche supérieur à un point de vue périphérique de 90° d'un adversaire vulnérable, peu importe s'il est en possession de la rondelle ou non. Si une mise en échec est exécutée au centre de la glace avec un angle d'approche inférieur à 90° d'une manière autrement réglementaire en tous points, aucune punition n'est imposée pour ce geste. La détermination de l'angle d'approche, à savoir s'il est ou non inférieur à 90°, se fait en fonction de l'orientation du corps du joueur avant qu'il reçoive la mise en échec. La direction vers laquelle se déplace le joueur qui reçoit la mise en échec ne fait pas partie des facteurs importants à prendre en considération pour déterminer s'il s'agit d'une mise en échec du côté non protégé.

Interprétation 3 Règle 7.4 (b)

Lorsqu'un gardien de but situé dans son enceinte subit un contact d'un joueur à l'offensive et que le geste correspond à un assaut, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour obstruction doivent être imposées (se reporter à la règle 8.5 (b) – Obstruction du gardien de but).

Règle 7.5 Mise en échec par-derrière

Une mise en échec par-derrière correspond à un geste où un joueur pousse un adversaire, le met en échec, le frappe à l'aide d'un double-échec ou le frappe par-derrière.

Les arbitres doivent être au courant des conséquences tragiques des lésions médullaires et strictement appliquer les règles dans les cas suivants :

- i. Quand un joueur sur le point d'être mis en échec se tourne et, ce faisant, crée un contact par-derrière.
- ii. Lorsqu'un joueur qui se déplace le long de la bande, la tête baissée, cherche la rondelle ou tente de la dégager et qu'il est frappé par-derrière et projeté tête première dans la bande.
- iii. Lorsqu'un joueur sur le point de mettre en échec un adversaire lui donne un coup de coude et d'avant-bras dans le dos avec l'intention de projeter l'adversaire dans la bande.
- iv. Lorsqu'un joueur fait sauter ou tire les patins d'un adversaire par-derrière puis le pousse dans la bande.

En tout temps, il incombe au joueur qui applique la mise en échec d'éviter ou de minimiser un contact avec le dos d'un adversaire. Seulement une application uniforme et stricte des punitions pour ce type d'infractions permet aux joueurs et aux officiels d'équipe de se rendre compte à quel point ces infractions sont dangereuses.

7.5 (a) Une punition mineure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui pousse ou met en échec un joueur adverse, lui donne un double-échec pendant qu'il est en mouvement, ou le frappe autrement par-derrière intentionnellement n'importe où sur la glace.

7.5 (b) À la discrétion de l'arbitre, selon le degré de violence de l'impact, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite peuvent être imposées pour une mise en échec par-derrière.

Si un joueur est blessé en raison d'une infraction pour une mise en échec par-derrière autrement passible d'une punition mineure, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite doivent être imposées.

7.5 (c) Une punition de match est imposée à tout joueur qui, par-derrière, pousse un adversaire, lui assène une mise en échec corporelle, lui assène un double-échec ou le frappe contre la bande ou les poteaux d'un but d'une manière qui empêche cet adversaire de se protéger.

Une punition de match est imposée à tout joueur qui tente de blesser ou blesse un adversaire en lui assénant une mise en échec par-derrière.

7.5 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour une mise en échec par-derrière.

7.5 (e) Une punition d'extrême inconduite doit être imposée dès qu'une punition mineure ou majeure est imposée pour une mise en échec par-derrière, conformément aux règles 7.5 (a) et (b).

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 7.5 (a)

QUESTION :

Quelle punition est imposée à un joueur qui assène un double-échec dans le dos d'un adversaire sans projeter celui-ci contre la bande ou dans les poteaux d'un but?

RÉPONSE :

Le facteur déterminant pour différencier une mise en échec par-derrière d'un double-échec est le fait que le joueur qui applique la mise en échec est en mouvement ou non. Si le joueur est stationnaire et qu'il donne un double-échec par-derrière à un adversaire, alors une punition pour un double-échec doit être imposée. Si le joueur est en mouvement et donne un double-échec par-derrière à un adversaire, alors une punition pour une mise en échec par-derrière doit être imposée. Si un joueur est mis en échec par-derrière contre la bande ou le but, une punition pour une mise en échec par-derrière doit être imposée.

Interprétation 2 Règle 7.5 (a)

QUESTION :

Quelle punition doit être imposée quand un joueur sur le point d'être mis en échec se tourne et, ce faisant, crée un contact par-derrière?

RÉPONSE :

La punition appropriée qui doit être imposée au joueur qui applique la mise en échec est une punition pour une mise en échec par-derrière. Il incombe toujours au joueur qui applique la mise en échec d'éviter ou de minimiser un contact avec le dos d'un adversaire.

Interprétation 3 Règle 7.5 (a)

Cette règle n'a pas pour but de punir un contact accidentel qui survient lorsque les deux joueurs jouent la rondelle. Dans la mesure où la violence du contact est négligeable et ne compromet pas la sécurité d'un adversaire, il n'y a pas lieu d'imposer une punition. Il est permis d'immobiliser un adversaire contre la bande à basse vitesse avec un impact faible, même si le contact se fait par-derrière (sous réserve de l'application de la règle 7.3 – Mise en échec corporelle, s'il y a lieu).

Interprétation 4 Règle 7.5 (a)

QUESTION :

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

RÉPONSE :

Oui.

Règle 7.6 Contact à la tête

Aucun type de contact à la tête, au visage ou au cou n'est permis. Il incombe aux joueurs d'éviter d'entrer en contact avec la tête, le visage ou le cou d'un adversaire, et ce, en tout temps. Un contact à la tête peut être un contact direct à la tête ou un contact accidentel avec comme point de contact principal l'épaule ou la poitrine. Peu importe les circonstances, les joueurs doivent être punis pour un contact à la tête, au visage ou au cou d'un adversaire, et ce, en tout temps.

Les arbitres doivent porter une attention particulière à l'évaluation du degré de violence de l'impact lorsqu'il s'agit d'un contact à la tête, au visage ou au cou. Même si les critères restent les mêmes, le risque de blessure est beaucoup plus élevé dans le cas d'infractions pour un contact à la tête comparativement aux autres infractions. Les arbitres ne doivent pas hésiter à imposer des punitions sévères lorsqu'il s'agit d'un contact violent à la tête, au visage ou au cou.

La présente règle a préséance sur toute autre règle, sauf la règle 7.10 – Bagarre, et toute infraction qui donne lieu à un contact à la tête doit être punie à ce titre.

- 7.6 (a) Au hockey mineur et féminin, une punition mineure est imposée à tout joueur qui entre accidentellement en contact avec la tête, le visage ou le cou d'un adversaire.

Au hockey mineur et féminin, une punition mineure double est imposée à tout joueur qui entre intentionnellement en contact avec la tête, le visage ou le cou d'un adversaire avec son bâton ou toute partie de son corps ou de son équipement.

Au hockey mineur et féminin, tout joueur qui écope de trois punitions pour un contact à la tête en application de la règle 7.6 (a) se voit imposer une punition d'expulsion du match (se reporter à la règle 4.8 (b) – Punitions d'expulsion du match et d'extrême inconduite).

- 7.6 (b) À la discrétion de l'arbitre, selon le degré de violence de l'impact, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite peuvent être imposées pour un contact à la tête.

Si un joueur est blessé en raison d'une infraction pour un contact à la tête autrement passible d'une punition mineure, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite doivent être imposées.

Tout joueur qui frappe un adversaire au-dessus de la hauteur normale des épaules au moyen d'un double-échec se voit imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite, qu'il y ait blessure ou non.

- 7.6 (c) Une punition de match est imposée à tout joueur qui frappe un adversaire à la tête alors que celui-ci ne peut se protéger ou se défendre ou à tout joueur qui tente de blesser ou blesse délibérément un adversaire au moyen d'un contact à la tête.
- 7.6 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour un contact à la tête.
- 7.6 (e) Une punition d'extrême inconduite doit être imposée dès qu'une punition majeure est imposée pour un contact à la tête, conformément à la règle 7.6 (b).

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 7.6 (a)

Lorsqu'un joueur applique une mise en échec réglementaire à la poitrine ou à l'épaule d'un adversaire, pour ensuite entrer en contact avec la tête, le visage ou le cou de cet adversaire avec son bâton ou son corps, un tel contact doit être considéré comme étant accidentel et puni en fonction du degré de violence de l'impact.

Interprétation 2 Règle 7.6 (b)

Il règne une confusion quant au fait de déterminer si un joueur a atteint ou non un adversaire « au-dessus de la hauteur normale des épaules au moyen d'un double-échec ». Cette règle n'a pas pour but de punir les joueurs qui entrent accidentellement en contact avec la tête d'un adversaire avec leur bâton. Elle vise plutôt à punir les joueurs qui assènent délibérément un double-échec à la tête ou au cou d'un joueur.

Règle 7.7 Contact à la tête (hockey junior et senior)

Aucun contact à la tête, au visage ou au cou n'est permis. Il incombe aux joueurs d'éviter d'entrer en contact avec la tête, le visage ou le cou d'un adversaire, et ce, en tout temps. Au hockey junior et senior, les arbitres peuvent punir un contact à la tête dont le degré de violence est minime en imposant une punition mineure pour rudesse ou assaut, ou toute autre punition adéquate.

Au hockey junior et senior, la présente règle a préséance sur toute autre règle visant les contacts à la tête, sauf la règle 7.10 – Bagarre.

- 7.7 (a) Au hockey junior et senior, une punition mineure et une punition d'inconduite pour un contact à la tête sont imposées à tout joueur qui entre en contact avec la tête d'un adversaire si la violence de l'impact est modérée.
- 7.7 (b) Au hockey junior et senior, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées pour toute infraction pour un contact à la tête dont l'impact est d'un degré de violence élevé.
- Tout joueur qui frappe un adversaire au-dessus de la hauteur normale des épaules au moyen d'un double-échech se voit imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite, qu'il y ait blessure ou non.
- Au hockey junior et senior, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées pour toute infraction lorsqu'une infraction ou un contact non réglementaire aux dépens d'un joueur fait en sorte que celui-ci se frappe la tête contre la baie vitrée, la glace ou la bande et en subisse une blessure à la tête
- 7.7 (c) Une punition de match est imposée à tout joueur qui frappe un adversaire à la tête alors que celui-ci ne peut se protéger ou se défendre ou qui tente délibérément de blesser un adversaire au moyen d'un contact à la tête.
- 7.7 (d) Au hockey junior et senior, une punition d'inconduite doit être imposée dès qu'une punition mineure est imposée pour un contact à la tête, conformément à la règle 7.7 (a).
- 7.7 (e) Une punition d'extrême inconduite doit être imposée dès qu'une punition majeure est imposée pour un contact à la tête, conformément à la règle 7.7 (b).

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 7.7 (a)

*Nonobstant le degré de violence de l'impact, les gestes suivants sont considérés comme étant des contacts à la tête passibles, au minimum, d'une punition mineure et d'une punition d'inconduite. Si les gestes suivants ont un impact dont le degré de violence est élevé, une punition majeure et une punition de match ou une punition d'extrême inconduite doivent être imposées. **Lorsque l'un ou l'autre des critères ci-dessous sont respectés, l'arbitre doit punir le joueur fautif pour un contact à la tête, plutôt que pour rudesse, assaut ou toute autre infraction.***

- i. Contact direct à la tête d'un adversaire : lorsqu'un joueur soulève son bâton, ses mains, ses avant-bras, ses épaules ou ses coudes pour frapper un adversaire dans la région de la tête, ou s'il frappe la tête d'un adversaire de quelque façon que ce soit avec son bâton, ses mains, ses avant-bras, ses épaules ou ses coudes, ce geste doit être puni pour un contact à la tête, et la punition appropriée doit être imposée selon le degré de violence de l'impact.*
- ii. Coup du côté non protégé : lorsqu'un joueur vulnérable est frappé à la tête lors d'une mise en échec provenant du côté non protégé.*

- iii. *Coup tardif : lorsqu'un joueur vulnérable est frappé à la tête alors qu'il n'a pas le contrôle de la rondelle, qu'il l'a passée ou qu'il en a perdu le contrôle depuis assez longtemps pour que l'adversaire puisse ajuster sa trajectoire et éviter d'asséner une mise en échec à la tête du joueur sans méfiance.*
- iv. *Mise en échec vicieuse : lorsqu'un joueur vulnérable est sans défense alors qu'il gît sur la glace et que l'adversaire entre délibérément en contact de quelque façon que ce soit avec la tête ou le cou.*
- v. *Sauter : lorsque les deux pieds du joueur fautif quittent la glace avant l'application d'une mise en échec à la tête ou au cou d'un adversaire.*

Interprétation 2 Règle 7.7 (a)

Au hockey junior et senior, une punition mineure est imposée à tout joueur qui entre en contact avec la tête d'un adversaire si la violence de l'impact est faible. Une telle infraction ne doit pas être punie pour un contact à la tête, mais plutôt en application d'une autre règle adéquate (rudesse, bâton élevé, etc.).

Interprétation 3 Règle 7.7 (a)

Au hockey junior et senior, si un joueur se penche pour éviter une mise en échec et que ce geste fait en sorte qu'il reçoit une mise en échec autrement réglementaire dans la région de la tête, une telle situation n'est pas réputée être un contact à la tête, et aucune punition ne doit être imposée. Le cas échéant, l'arbitre peut imposer une punition au joueur qui se penche pour éviter une mise en échec en application de la règle 8.7 - Frapper en bas des hanches.

Cette interprétation ne s'applique pas à un joueur qui se trouve en position vulnérable en raison d'un jeu de hockey légitime (p. ex., tirer, effectuer ou recevoir une passe).

Règle 7.8 Coup de genou

Un coup de genou est un geste où un joueur entre en contact avec un adversaire en ayant le genou comme principal point de contact. Il peut s'agir d'un joueur qui entre en contact avec le genou d'un adversaire lors d'un contact autrement réglementaire, qui utilise son propre genou pour amorcer un contact ou qui étend délibérément la jambe sur le côté pour entrer en contact avec un adversaire.

- 7.8 (a) Une punition mineure double est imposée à tout joueur qui frappe un adversaire au moyen d'un coup de genou.
- 7.8 (b) À la discrétion de l'arbitre, selon le degré de violence de l'impact, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite peuvent être imposées pour un coup de genou.
Si un joueur est blessé en raison d'une infraction pour un coup de genou autrement passible d'une punition mineure double, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite doivent être imposées.
- 7.8 (c) Une punition de match est imposée à tout joueur qui tente de blesser ou blesse délibérément un adversaire au moyen d'un coup de genou.
- 7.8 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour un coup de genou.
- 7.8 (e) Une punition d'extrême inconduite doit être imposée dès qu'une punition majeure est imposée pour un coup de genou, conformément à la règle 7.8 (b).

Règle 7.9 Rudesse

La rudesse correspond à tout geste où un joueur est coupable d'une robustesse excessive à l'endroit d'un joueur adverse. Cette infraction peut se produire pendant le jeu ou les arrêts de jeu, où le joueur fautif est alors puni pour rudesse après le sifflet. Les punitions pour rudesse ne doivent pas être utilisées à la place d'autres punitions plus sévères en application de la règle 7.6 - Contact à la tête, ou de la règle 7.10 - Bagarre. Ainsi, si un joueur atteint la tête, le visage ou le cou d'un adversaire au moyen d'un coup de poing, la punition adéquate doit être imposée en application de la règle 7.6 - Contact à la tête.

- 7.9 (a) Une punition mineure est imposée à tout joueur qui est coupable de robustesse excessive.

Une punition mineure est imposée à tout joueur qui, de l'avis de l'arbitre, entre délibérément en contact avec un joueur adverse après le sifflet. La punition annoncée est alors pour rudesse après le sifflet.

- 7.9 (b) À la discrétion de l'arbitre, selon le degré de violence de l'impact, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite peuvent être imposées à tout joueur coupable de robustesse excessive.

Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui blesse un adversaire à la suite d'une infraction pour rudesse autrement passible d'une punition mineure.

- 7.9 (c) Une punition de match est imposée à tout joueur qui tente de blesser ou blesse délibérément un adversaire en étant coupable de rudesse.

- 7.9 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour rudesse.

- 7.9 (e) Une punition d'extrême inconduite doit être imposée dès qu'une punition majeure est imposée pour rudesse, conformément à la règle 7.9 (b).

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 7.9 (a)

QUESTION :

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

RÉPONSE :

L'arbitre doit imposer une punition mineure pour rudesse après le sifflet au joueur de l'équipe A. Cependant, si la réplique est trop vive pour être ignorée et que le joueur qui a répliqué est également puni, l'arbitre est alors encouragé à imposer deux punitions mineures pour rudesse au premier joueur afin qu'il y ait une différence en temps de punition à purger.

Règle 7.10 Bagarre

Une bagarre est réputée avoir eu lieu lorsqu'au moins un joueur donne ou tente de donner un coup de poing à un adversaire à répétition ou lorsque deux joueurs luttent de manière à ce qu'il soit difficile pour les juges de lignes d'intervenir et de séparer les combattants. Une altercation correspond à une situation impliquant au moins deux joueurs où au moins un de ces joueurs est puni.

Lorsqu'une bagarre a lieu, tous les autres joueurs doivent se rendre à leur banc respectif. Les joueurs qui n'obtempèrent pas ou qui participent à une bagarre secondaire doivent également être punis.

Les arbitres disposent d'une grande discrétion quant aux punitions qu'ils peuvent imposer en vertu de la présente règle. Il s'agit d'une mesure intentionnelle pour leur permettre d'établir clairement les différents niveaux de responsabilité des participants qui amorcent ou poursuivent une bagarre. Cette discrétion doit être exercée de manière rationnelle.

7.10 (a) Une punition mineure ne peut pas être imposée pour une bagarre.

Une punition mineure est imposée à un gardien de but qui quitte son enceinte durant une bagarre. Cette infraction doit être consignée sur la feuille de match officielle comme une punition pour avoir quitté l'enceinte.

7.10 (b) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui se bagarre contre un joueur adverse.

7.10 (c) Tout joueur portant une ou des bagues, du ruban gommé ou tout autre matériau sur les mains qui devient impliqué dans une bagarre et qui utilise ces objets pour obtenir un avantage ou infliger une correction ou une blessure se voit imposer une punition de match, en plus de toute autre punition dont il pourrait écoper. L'arbitre ne peut appliquer cette règle que s'il y a une bagarre.

7.10 (d) Une punition d'inconduite est imposée à tout joueur qui, lorsqu'une bagarre survient, ne se rend pas immédiatement à son banc respectif ou à un endroit neutre désigné par l'arbitre (si la bagarre se déroule devant un banc des joueurs) pour y demeurer jusqu'à ce que l'arbitre le rappelle pour reprendre le jeu. Les gardiens de but doivent demeurer dans leur enceinte ou se retirer à un endroit neutre désigné par l'arbitre.

Remarque 1 : Pour que cette règle s'applique, au moins un joueur doit se voir imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour s'être bagarré. L'arbitre doit diriger les joueurs à leur banc respectif, sauf si la bagarre a lieu devant les bancs des joueurs.

7.10 (e) Une punition d'extrême inconduite est imposée à tout joueur qui :

- i. participe à une bagarre, conformément à la règle 7.10 (b);
- ii. se joint à une bagarre ou agit comme pacificateur;
- iii. se bagarre une deuxième fois ou prend part à une bagarre secondaire pendant le même arrêt de jeu.

Une telle punition s'ajoute à toutes autres punitions que les joueurs fautifs peuvent se voir imposer.

7.10 (f) Une punition d'inconduite grossière est imposée à tout joueur, gardien de but ou officiel d'équipe qui est impliqué dans une bagarre avec un officiel d'équipe, se joint à une bagarre impliquant un officiel d'équipe ou agit comme pacificateur lors d'une bagarre impliquant un officiel d'équipe. Cette règle n'élimine pas la possibilité que d'autres punitions soient imposées pour une telle infraction.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 7.10 (a)

QUESTION :

Si une bagarre a lieu près de l'enceinte du but, le gardien de but peut-il se rendre à son propre banc des joueurs?

RÉPONSE :

Si l'arbitre l'y autorise, le gardien de but peut se rendre à son banc. S'il le fait de son propre chef, il doit se voir imposer une punition mineure pour avoir quitté son enceinte pendant une bagarre.

Interprétation 2 Règles 7.10 (a) et (b)

Dans l'éventualité où un joueur ne tente aucunement de répliquer sauf pour se protéger ou se défendre et que, de l'avis de l'arbitre, il ne participe pas à une

bagarre, son adversaire est alors le seul qui écope d'une punition majeure et d'une punition d'extrême inconduite pour s'être bagarré. Le joueur qui se protège peut se voir imposer une punition mineure pour rudesse, ou encore ne pas être puni. En pareil cas, le joueur écopant de la punition majeure et de la punition d'extrême inconduite pour s'être bagarré se voit aussi imposer une punition mineure supplémentaire pour avoir été l'instigateur en application de la règle 7.11 (a) - Instigateur et agresseur.

Interprétation 3 Règle 7.10 (b)

Quelle est la punition imposée à un joueur sur la glace qui se bagarre avec un joueur sur le banc?

Lorsqu'un joueur sur la glace se bagarre avec un autre joueur qui ne se trouve pas sur la glace, il faut imposer une punition majeure pour bagarre et une punition d'extrême inconduite.

Interprétation 4 Règle 7.10 (b)

Deux joueurs, de leur plein gré, laissent chacun tomber les gants pour se bagarrer, et le joueur de l'équipe A renverse le joueur de l'équipe B du premier coup de poing.

Imposer à chaque joueur une punition de cinq minutes pour avoir pris part à une bagarre, en plus d'une punition d'extrême inconduite. Aucune punition pour avoir été l'instigateur ou l'agresseur n'est imposée puisque les deux joueurs ont pris part à la bagarre de leur plein gré. Ceci ne s'applique que lorsque les deux joueurs veulent se bagarrer.

Interprétation 5 Règle 7.10 (b)

Une punition majeure ne peut jamais être imposée à un joueur pour s'être bagarré avec un spectateur. On lui impose une punition d'inconduite grossière, une punition de match ou aucune punition, selon les circonstances (se reporter aussi à la règle 11.2 (f) - Comportement irrespectueux et abusif (interprétation 3)).

Interprétation 6 Règle 7.10 (d)

La règle visant le troisième joueur (et tout joueur subséquent) à prendre part à une bagarre ou tout joueur qui agit comme pacificateur ne s'applique qu'aux situations où au moins un joueur écope d'une punition pour une bagarre.

Lorsqu'un joueur se voit imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour une bagarre, l'infraction doit être considérée comme étant une bagarre. Ainsi, le troisième joueur à y prendre part se voit automatiquement imposer une punition d'extrême inconduite, même si le deuxième joueur ne s'est pas vu imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour s'être bagarré.

Interprétation 7 Règle 7.10 (d)

Un joueur qui a pris part à une première bagarre cesse cette bagarre et en amorce une autre avec un autre joueur de l'équipe adverse. Quelles punitions sont imposées?

Le joueur qui participe aux deux bagarres se voit imposer une punition mineure pour avoir été l'instigateur de la deuxième bagarre en application de la règle 7.11 (a) - Instigateur et agresseur, deux punitions majeures et trois punitions d'extrême inconduite. Deux de ces punitions d'extrême inconduite sont liées

aux punitions majeures imposées pour bagarre. La troisième punition d'extrême inconduite est imposée pour avoir pris part à une autre bagarre pendant le même arrêt du jeu en application de la règle 7.10 (e)(iii).

Interprétation 8 Règle 7.10 (d)

Si deux joueurs se bagarrent sur la glace, près d'un banc des joueurs, et qu'un des joueurs sur le banc intervient pour agir comme pacificateur alors qu'il est toujours au banc, ce joueur doit se voir imposer une punition mineure de banc, une punition d'extrême inconduite en application des règles 8.4 (a) et (e) - Obstruction depuis un banc, une punition d'extrême inconduite additionnelle en application de la règle 7.10 (e)(ii), ainsi que toute autre punition dont il pourrait écoper. Ce joueur doit être considéré comme un troisième joueur dans une bagarre.

Par ailleurs, si un officiel d'équipe intervient dans une bagarre en tant que pacificateur, une punition mineure de banc et une punition d'extrême inconduite pour obstruction depuis un banc sont imposées à cet officiel d'équipe en application de la règle 8.4 (f) - Obstruction depuis un banc.

Règle 7.11 Instigateur et agresseur

Un instigateur correspond à tout joueur qui, par un comportement, un geste ou des paroles, est responsable de commencer ou de causer une bagarre selon l'un ou l'autre des critères suivants :

- i. Donner ou essayer de donner le premier coup de poing, forçant ainsi l'adversaire à se défendre en participant à une bagarre autrement contre son gré.
- ii. Invitation, instigation ou menace verbale, forçant ainsi l'adversaire à se défendre en participant à une bagarre autrement contre son gré.
- iii. Premier joueur à retirer ses gants et à donner un coup de poing sans l'assentiment de son adversaire.
- iv. Longueur de la distance parcourue pour se rendre à une altercation dans le but de commencer une bagarre.
- v. Essayer de donner, donner ou continuer de donner des coups de poing à un adversaire qui a physiquement ou verbalement manifesté son désir de ne pas se bagarrer.
- vi. Essayer de donner, donner ou continuer de donner des coups de poing à un adversaire qui est dans l'impossibilité de se défendre.
- vii. Attitude ou posture menaçante envers un adversaire, forçant l'adversaire à se défendre en participant à une bagarre contre son gré.
- viii. Réplique à la suite d'un geste réglementaire ou non réglementaire, forçant ainsi l'adversaire à se défendre en participant à une bagarre autrement contre son gré.

Un agresseur correspond à tout joueur tentant de poursuivre une bagarre en donnant ou en tentant de donner des coups de poing ou en continuant d'empoigner son adversaire avec l'intention de l'intimider ou de lui servir une correction, y compris dans des situations où son adversaire n'est plus en mesure de se continuer la bagarre ou de se défendre. L'agresseur peut être ou non l'instigateur d'une bagarre.

- 7.11 (a) Une punition mineure est imposée à tout joueur identifié par l'arbitre comme étant l'instigateur ou l'agresseur dans une bagarre, en plus de toute autre punition dont il pourrait écoper.

- 7.11 (b) Aucune punition majeure ne peut être imposée pour avoir été l'instigateur ou l'agresseur lors d'une bagarre.
- 7.11 (c) Aucune punition de match ne peut être imposée pour avoir été l'instigateur ou l'agresseur lors d'une bagarre.
- 7.11 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour avoir été l'instigateur ou l'agresseur lors d'une bagarre.
- 7.11 (e) Aucune punition d'extrême inconduite ne peut être imposée pour avoir été l'instigateur ou l'agresseur lors d'une bagarre.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 7.11 (a)

Dans les cas où les officiels interviennent dans une bagarre ou une altercation au cours de laquelle un joueur continue la bagarre ou tente de le faire, ce joueur se verra imposer une punition mineure pour avoir été l'agresseur. Si le joueur utilise sa force physique directement contre l'officiel, mais de manière accidentelle, une punition d'extrême inconduite lui sera imposée en application de la règle 11.5 (d). La punition mineure ou punition d'extrême inconduite ne doit pas être utilisée comme substitut à une punition de match en application de la règle 11.5 (c) pour avoir délibérément utilisé sa force physique contre un officiel.

Interprétation 2 Règle 7.11 (c)

Une punition de match peut être imposée dans les cas extrêmes, lorsqu'un joueur s'en prend à un joueur sans méfiance ou continue de donner des coups de poing à un adversaire qui ne réplique pas, qui est incapable de se défendre ou qui est retenu activement par un arbitre ou un juge de lignes si, de l'avis de l'arbitre, le geste constitue une tentative délibérée de blesser ou cause une blessure délibérée. Un tel geste doit être puni en application de la règle 7.1 (c) - Tentative de blesser ou blessure délibérée.



SECTION 8
FAUTES D'ENTRAVE

SECTION 8 – FAUTES D'ENTRAVE

Règle 8.1 Retenir

Retenir consiste en tout geste d'un joueur qui saisit un joueur adverse de manière à nuire à sa progression, qu'il soit en possession de la rondelle ou non, ou à sa capacité à passer, recevoir, tirer ou faire autrement avancer la rondelle.

Un joueur peut utiliser un bras et user de force pour bloquer son adversaire, pourvu qu'il mise sur la position de son corps et qu'il n'utilise pas ses mains de manière à tenir l'adversaire.

Un joueur peut bloquer le bâton d'un adversaire avec ses mains, ses bras ou son corps, mais il ne peut pas tenir le bâton de son adversaire.

- 8.1 (a) Une punition mineure est imposée à tout joueur qui retient un adversaire de quelque façon que ce soit.
Une punition mineure est imposée à tout joueur qui retient le bâton d'un adversaire. Une telle punition est imposée et annoncée comme une punition pour avoir retenu le bâton.
- 8.1 (b) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui blesse un adversaire à la suite d'une infraction pour avoir retenu autrement passible d'une punition mineure.
- 8.1 (c) Aucune punition de match ne peut être imposée pour avoir retenu.
- 8.1 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour avoir retenu.
- 8.1 (e) Une punition d'extrême inconduite doit être imposée dès qu'une punition majeure est imposée pour avoir retenu, conformément à la règle 8.1 (b).

Règle 8.2 Accrocher

Accrocher consiste à retenir ou à tirer un adversaire avec le bâton pour empêcher sa progression. Ce geste d'accrochage peut être commis sur toute partie du corps ou du bâton d'un adversaire.

Accrocher avec le bout du manche du bâton consiste en un geste en vertu duquel un joueur utilise le manche de son bâton au-dessus de la main supérieure pour retenir un adversaire. Un tel geste doit être puni comme une infraction pour avoir accroché plutôt qu'en application de la règle 9.1 – Six-pouces, car cette dernière infraction est caractérisée par un mouvement de pique avec le manche du bâton.

- 8.2 (a) Une punition mineure est imposée à tout joueur qui entrave la progression d'un adversaire en l'accrochant avec son bâton ou en l'accrochant avec le bout du manche de son bâton.
- 8.2 (b) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui blesse un adversaire à la suite d'une infraction pour avoir accroché (ou avoir accroché avec le bout du manche du bâton) autrement passible d'une punition mineure.
- 8.2 (c) Aucune punition de match ne peut être imposée pour avoir accroché.
- 8.2 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour avoir accroché.
- 8.2 (e) Une punition d'extrême inconduite doit être imposée dès qu'une punition majeure est imposée pour avoir accroché, conformément à la règle 8.2 (b).

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 8.2 (a)

Lorsqu'un joueur utilise son bâton pour soulever le bâton d'un adversaire avec l'intention de jouer la rondelle, ce geste est permis. Toutefois, si le geste entraîne un contact avec les mains de l'adversaire et l'empêche de passer, recevoir, tirer ou faire autrement avancer la rondelle, une punition pour avoir accroché doit être imposée.

Règle 8.3 Obstruction

L'obstruction correspond à l'un des gestes suivants posés par un joueur :

- i. obstruer ou empêcher la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession de la rondelle;
- ii. mettre un adversaire en échec de manière tardive;
- iii. enlever délibérément le bâton des mains d'un adversaire qui n'est pas en possession de la rondelle;
- iv. empêcher un adversaire qui a perdu ou échappé son bâton ou toute autre pièce d'équipement d'en reprendre possession.

Une mise en échec tardive correspond à un contact qui n'est pas amorcé immédiatement par le joueur fautif alors que son adversaire n'a plus la rondelle. Un contact immédiat correspond à un contact amorcé lorsqu'une distance d'au plus un bras et un bâton sépare le porteur de la rondelle du joueur appliquant la mise en échec au moment où le porteur n'a plus la rondelle.

Les joueurs de l'équipe en possession de la rondelle n'ont pas le droit de créer de l'obstruction délibérément au bénéfice du porteur de la rondelle.

- 8.3 (a) Une punition mineure est imposée à tout joueur qui commet de l'obstruction envers un adversaire.

Une punition mineure est imposée à tout joueur qui amasse délibérément de la neige à l'intérieur de son enceinte ou qui est observé par l'arbitre alors qu'il place délibérément un objet à son filet ou près de celui-ci dans sa zone défensive.

Un **tir de punition** est accordé à l'équipe non fautive si, de l'avis de l'arbitre, cet objet empêche réellement qu'un but soit marqué alors que le gardien de but de l'équipe fautive se trouve sur la glace de façon réglementaire. Si un tir de punition est accordé en application de cette règle, la punition mineure n'est pas imposée. Si, de l'avis de l'arbitre, cet objet empêche réellement qu'un but soit marqué après que le gardien de but de l'équipe fautive ait été remplacé par un autre joueur de façon réglementaire, l'arbitre doit **accorder un but** plutôt qu'une punition mineure ou un tir de punition.

Une punition mineure est imposée à tout gardien de but qui :

- i. amorce délibérément un contact avec un joueur adverse autrement que dans le cadre de tout geste lié à sa position;
- ii. joue la rondelle avec ses patins au-delà de la ligne rouge centrale.

- 8.3 (b) À la discrétion de l'arbitre, selon le degré de violence de l'impact, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite peuvent être imposées à tout joueur qui commet de l'obstruction envers un adversaire.

Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui blesse un adversaire en commettant de l'obstruction et est ainsi coupable d'une infraction autrement passible d'une punition mineure.

- 8.3 (c) Une punition de match est imposée à tout joueur qui tente de blesser ou blesse délibérément un adversaire en commettant de l'obstruction.
- 8.3 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour avoir commis de l'obstruction.
- 8.3 (e) Une punition d'extrême inconduite doit être imposée dès qu'une punition majeure est imposée pour avoir commis de l'obstruction, conformément à la règle 8.3 (b).

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 8.3 (a)

C'est la responsabilité du gardien de but de garder l'espace autour de son filet libre de tout obstacle qui pourrait empêcher qu'un but soit marqué. Il ne peut notamment laisser tomber son bâton ou tout autre objet intentionnellement à son filet ou près de celui-ci, un tel geste lui fera écoper d'une punition. Pour une infraction à cette règle, que le geste soit observé ou non par l'arbitre, une punition mineure doit être imposée. Si, lorsque le gardien a été retiré du match, la rondelle ne peut pas pénétrer dans le filet en raison d'un bâton ou d'un objet laissé intentionnellement, l'arbitre doit accorder un but.

Remarque 1 : La punition serait la même s'il s'agissait d'un joueur à la défensive qui commettait cette infraction.

Interprétation 2 Règle 8.3 (a)(i)

Comme il est interdit d'entrer en contact avec un gardien de but (se reporter à la règle 8.5 - Obstruction du gardien de but), un gardien de but ne peut pas à son tour entrer délibérément en contact avec des joueurs adverses. Si un gardien de but applique une mise en échec autrement réglementaire, il doit se voir imposer une punition pour obstruction.

Règle 8.4 Obstruction depuis un banc

Aucun joueur, gardien de but ou officiel d'équipe ne peut tenter de jouer la rondelle ou de prendre part au jeu tandis qu'il se trouve au banc des joueurs ou au banc des punitions. Une punition pour obstruction depuis un banc doit être imposée dans les circonstances suivantes :

- i. Lorsque toute personne au banc des joueurs ou au banc des punitions entre délibérément en contact avec un joueur adverse sur la glace ou nuit autrement à sa progression.
- ii. Lorsque toute personne au banc des joueurs ou au banc des punitions lance un bâton ou un objet sur la glace.

Toute personne qui commet l'une ou l'autre de ces infractions doit être puni pour obstruction en application de la présente règle.

Cette règle N'A PAS pour but de punir un joueur qui participe à une substitution de joueurs et joue la rondelle ou intervient auprès d'un joueur adverse alors qu'il a encore au moins un patin au banc. Une telle infraction doit être punie en application de la règle 10.7 - Trop de joueurs sur la glace.

- 8.4 (a) Une punition mineure de banc et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui commet de l'obstruction depuis un banc. Si la personne fautive ne peut pas être identifiée, la punition d'extrême inconduite n'est pas imposée.

Si un joueur ou un officiel d'équipe nuit à la progression d'un adversaire en échappée en zone neutre ou en zone offensive, un tir de punition doit être accordé à l'équipe non fautive plutôt que d'imposer une punition mineure de banc à l'équipe fautive.

Si la personne fautive est un officiel d'équipe, une punition d'inconduite grossière doit aussi être imposée (se reporter à la règle 8.4 (f)).

- 8.4 (b) À la discrétion de l'arbitre, selon le degré de violence de l'impact, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite peuvent être imposées à tout joueur ou officiel d'équipe qui commet de l'obstruction depuis un banc.

Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur ou officiel d'équipe qui blesse un adversaire en commettant de l'obstruction depuis un banc et est ainsi coupable d'une infraction autrement passible d'une punition mineure.

- 8.4 (c) Une punition de match est imposée à tout joueur qui tente de blesser ou blesse délibérément un adversaire en commettant de l'obstruction depuis un banc.
- 8.4 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour avoir commis de l'obstruction depuis un banc.
- 8.4 (e) Une punition d'extrême inconduite est imposée dans toutes les situations visées par la présente règle, sauf si une punition de match est imposée en application de la règle 8.4 (c) ou si une punition d'inconduite grossière est imposée en application de la règle 8.4 (f).

Lorsqu'un tir de punition est accordé en application de la règle 10.5 – Lancer ou tirer un bâton ou un objet, et que le bâton ou l'objet a été lancé depuis un banc des joueurs ou un banc des punitions, le joueur fautif doit aussi se voir imposer une punition d'extrême inconduite pour avoir commis de l'obstruction depuis un banc.

- 8.4 (f) Lorsqu'un officiel d'équipe commet de l'obstruction depuis un banc, il doit se voir imposer une punition d'inconduite grossière, en plus de toute autre punition prévue par les règles.

Un officiel d'équipe est considéré comme ayant commis de l'obstruction depuis un banc s'il entre délibérément en contact avec un joueur adverse, notamment en commettant l'une ou l'autre des infractions décrites dans les règles de jeu.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règles 8.4 (a) et (b)

Un joueur de l'équipe A parvient à s'échapper sans équivoque en zone neutre ou en zone offensive, et un joueur adverse lance un bâton ou un objet en sa direction depuis le banc des joueurs. L'arbitre est d'avis que le degré de violence de l'impact du bâton ou de l'objet avec le joueur de l'équipe A est élevé. Quelle décision doit-elle être rendue?

DÉCISION :

L'arbitre doit accorder un tir de punition et imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour obstruction depuis un banc.

Interprétation 2 Règle 8.4 (f)

Si un officiel d'équipe donne un six-pouces à un joueur adverse, lui assène un double-écheq, l'empoigne, se bagarre avec lui ou commet toute autre infraction à son égard, l'officiel d'équipe doit se voir imposer la punition en temps adéquate, en plus d'une punition d'inconduite grossière en application de la règle 8.4 (f).

EXEMPLE A : *Un officiel d'équipe tente de donner un six-pouces à un joueur adverse avec un degré de violence faible.*

DÉCISION : *Imposer à l'officiel d'équipe une punition mineure double en application de la règle 9.1 – Six-pouces, en plus d'une punition d'inconduite grossière en application de la règle 8.4 (f).*

EXEMPLE B : Un officiel d'équipe donne un coup de bâton à un joueur adverse avec un degré de violence élevée.

DÉCISION : Imposer à l'officiel d'équipe une punition majeure et ne punition d'extrême inconduite en application de la règle 9.3 – Coup de bâton, en plus d'une punition d'inconduite grossière en application de la règle 8.4 (f).

EXEMPLE C : Un officiel d'équipe darde un joueur adverse avec un degré de violence élevée et, de l'avis de l'arbitre, il s'agit d'une tentative délibérée de blesser.

DÉCISION : Imposer à l'officiel d'équipe une punition de match en application de la règle 9.4 – Darder, en plus d'une punition d'inconduite grossière en application de la règle 8.4 (f).

Règle 8.5 Obstruction du gardien de but

L'obstruction du gardien de but consiste en tout geste d'un joueur à l'offensive qui, avec son bâton ou son corps, obstrue ou restreint les mouvements du gardien de but par un contact. Bien que des contacts accidentels avec un gardien de but puissent se produire, les joueurs à l'offensive doivent en tout temps s'efforcer d'éviter les contacts. Cette responsabilité incombe toujours aux joueurs à l'offensive, qui doivent être punis si aucun effort n'est fait pour éviter un contact avec un gardien de but.

Protection du gardien de but : L'interdiction d'entrer en contact avec un gardien de but n'est pas levée simplement parce qu'il se trouve à l'extérieur de son enceinte. Une punition en application de la présente règle doit être imposée à tout joueur adverse qui entre inutilement en contact avec un gardien de but à n'importe quel endroit sur la glace. À l'inverse, les arbitres doivent veiller à punir les gardiens de but pour les infractions commises à proximité de leur filet.

Enceinte du but : À moins que la rondelle ne soit dans l'enceinte du but, un joueur de l'équipe à l'offensive ne peut pas se tenir à cet endroit. Si la rondelle pénètre dans le but dans de telles conditions, le BUT N'EST PAS ACCORDÉ. Cependant, si un joueur à l'offensive se trouve dans l'enceinte du but sans gêner le gardien de but et qu'un autre joueur à l'offensive (qui se trouve à l'extérieur de l'enceinte du but) marque un but, le but EST ACCORDÉ, pourvu que le joueur qui se trouve dans l'enceinte n'essaie pas de jouer la rondelle, de nuire au jeu, d'obstruer la vue du gardien de but ou de gêner ses déplacements. Par conséquent, un arbitre peut raisonnablement juger qu'une situation peut nécessiter qu'un but soit refusé en application de la présente règle sans qu'une punition soit imposée au joueur à l'offensive.

La punition doit être annoncée comme étant de l'obstruction du gardien de but.

- 8.5 (a) Une punition mineure est imposée à tout joueur qui commet de l'obstruction du gardien de but.
- 8.5 (b) À la discrétion de l'arbitre, selon le degré de violence de l'impact, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite peuvent être imposées à tout joueur qui commet de l'obstruction du gardien de but.

Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui assaille un gardien de but.

Remarque 1 : La définition d'un assaut se trouve à la règle 7.4 (b) (interprétation 2) – Assaut.

Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui blesse un gardien de but en commettant de l'obstruction à son égard et est ainsi coupable d'une infraction autrement passible d'une punition mineure.

- 8.5 (c) Une punition de match est imposée à tout joueur qui tente de blesser ou blesse délibérément un gardien de but en commettant de l'obstruction à son égard.
- 8.5 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour avoir commis de l'obstruction du gardien de but.
- 8.5 (e) Une punition d'extrême inconduite doit être imposée dès qu'une punition majeure est imposée pour avoir commis de l'obstruction du gardien de but, conformément à la règle 8.5 (b).

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 8.5 (a)

Tout but marqué alors qu'un joueur à l'offensive entre en contact avec le gardien de but doit être refusé, peu importe si le contact a lieu dans l'enceinte du but ou à l'extérieur de celle-ci. La seule exception à cette règle est lorsqu'un joueur à l'offensive est victime d'une infraction commise par un joueur à la défensive qui l'empêche d'éviter le contact avec le gardien de but.

Interprétation 2 Règle 8.5 (a)

Lorsqu'un adversaire fait trébucher un joueur à l'offensive, l'accroche, lui assène un double-échech ou commet autrement de l'obstruction à son égard de manière à entraîner sa chute et un contact avec le gardien de but, le joueur à l'offensive doit tenter d'éviter le contact. Si le joueur ne fait aucun effort pour éviter le contact avec le gardien de but, il doit alors être puni pour obstruction du gardien de but. L'arbitre doit aussi punir le joueur à la défensive coupable de l'infraction initiale en application de la règle correspondante.

Interprétation 3 Règle 8.5 (a)

Un joueur à l'offensive NE COMMET PAS une infraction simplement parce qu'il se trouve dans l'enceinte du but. Toutefois, s'il se trouve à cet endroit et qu'il tente de jouer la rondelle, de participer au jeu ou de nuire à la vue ou aux mouvements du gardien de but, aucun but ne peut être marqué. Si la rondelle pénètre dans le but dans de telles circonstances, le but doit être refusé.

Remarque 1 : Aucune punition n'est alors imposée, à moins que le corps ou le bâton du joueur à l'offensive entre en contact avec le gardien de but.

Interprétation 4 Règle 8.5 (a)

Un joueur à l'offensive se trouve dans l'enceinte du but. Un tir est exécuté, et la rondelle frappe ce joueur avant de tomber dans l'enceinte. Le joueur à l'offensive quitte l'enceinte, puis tire la rondelle dans le but. LE BUT EST ACCORDÉ. La rondelle n'est pas entrée dans le but pendant que le joueur à l'offensive se trouvait dans l'enceinte.

Règle 8.6 Faire trébucher

Faire trébucher consiste en tout geste où un joueur positionne son bâton ou son corps de manière à ce qu'un joueur adverse trébuché ou tombe. La présente règle s'applique aux cas où un joueur glisse délibérément sur la glace et fait trébucher le porteur de la rondelle, à moins que le joueur touche la rondelle avant d'entrer en contact avec l'adversaire.

La présente règle ne s'applique pas aux gestes définis à la règle 8.7 - Frapper en bas des hanches, ou à la règle 8.8 - Faucher les patins.

- 8.6 (a) Une punition mineure est imposée à tout joueur qui fait trébucher un adversaire.
- 8.6 (b) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui blesse un adversaire en le faisant trébucher et est ainsi coupable d'une infraction autrement passible d'une punition mineure.
- 8.6 (c) Aucune punition de match ne peut être imposée pour avoir fait trébucher.
- 8.6 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour avoir fait trébucher.
- 8.6 (e) Une punition d'extrême inconduite doit être imposée dès qu'une punition majeure est imposée pour avoir fait trébucher, conformément à la règle 8.6 (b).

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 8.6 (a)

AUCUNE PUNITION N'EST IMPOSÉE si, de l'avis de l'arbitre, un joueur prend possession de la rondelle et que, ce faisant, il fait trébucher le porteur de la rondelle après avoir pris possession de la rondelle.

Interprétation 2 Règle 8.6 (a)

AUCUNE PUNITION N'EST IMPOSÉE si un joueur, dans le cadre de sa chute ou de sa glissade le long de la glace, touche la rondelle avant d'entrer en contact avec le corps de son adversaire, et que ce contact entraîne la chute de l'adversaire.

Règle 8.7 Frapper en bas des hanches

L'action de frapper en bas des hanches, que l'on désigne aussi comme un « coup bas », consiste à utiliser son corps pour entrer en contact avec un adversaire sous ses hanches. On considère qu'un tel geste survient lorsqu'un joueur abaisse son corps avant d'appliquer ou de recevoir une mise en échec. Il est interdit de s'accroupir pour éviter une mise en échec.

- 8.7 (a) Une punition mineure est imposée à tout joueur qui frappe un adversaire en bas des hanches.
- 8.7 (b) À la discrétion de l'arbitre, selon la violence de l'impact (y compris de l'impact avec la glace ou la bande), une punition majeure et une punition d'extrême inconduite peuvent être imposées à tout joueur qui frappe un adversaire en bas des hanches.
Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui blesse un adversaire en le frappant en bas des hanches et est ainsi coupable d'une infraction autrement passible d'une punition mineure.
- 8.7 (c) Une punition de match est imposée à tout joueur qui tente de blesser ou blesse un adversaire en le frappant en bas des hanches.
- 8.7 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour avoir frappé un adversaire en bas des hanches.
- 8.7 (e) Une punition d'extrême inconduite doit être imposée dès qu'une punition majeure est imposée pour avoir frappé un adversaire en bas des hanches, conformément à la règle 8.7 (b).

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 8.7 (a)

Un joueur peut tenter d'abaisser son centre de gravité en vue d'une mise en échec, mais il incombe à ce joueur qui s'abaisse de la sorte de veiller à ne pas frapper un adversaire en bas des hanches.

Interprétation 2 Règle 8.7 (b)

Pour déterminer le degré de violence de l'impact dans une telle situation, l'arbitre doit aussi tenir compte de l'impact avec la glace, puisque frapper un adversaire en bas des hanches peut propulser ce dernier dans les airs et entraîner un impact très dangereux avec la glace.

Règle 8.8 Faucher les patins

Une infraction pour faucher les patins survient lorsqu'un joueur utilise sa jambe ou son pied pour frapper, tirer ou balayer les patins d'un adversaire et le faire tomber ou lorsqu'un joueur pousse le haut du corps d'un adversaire vers l'arrière avec son bras ou son coude et qu'en même temps, il allonge la jambe pour frapper, tirer ou balayer les patins de cet adversaire et le faire tomber.

- 8.8 (a) Une punition mineure double est imposée à tout joueur qui fauche les patins d'un adversaire.
- 8.8 (b) Aucune punition majeure ne peut être imposée pour avoir fauché les patins d'un adversaire.
- 8.8 (c) À la discrétion de l'arbitre, selon le degré de violence de l'impact (y compris de l'impact avec la glace, le filet ou la bande), une punition de match peut être imposée à tout joueur qui fauche les patins d'un adversaire.
Une punition de match est imposée à tout joueur qui blesse un adversaire en lui fauchant les patins et est ainsi coupable d'une infraction autrement passible d'une punition mineure.
- 8.8 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour avoir fauché les patins d'un adversaire.
- 8.8 (e) Aucune punition d'extrême inconduite ne peut être imposée pour avoir fauché les patins d'un adversaire.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 8.8 (a)

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



SECTION 9
FAUTES COMMISES AVEC LE BÂTON

SECTION 9 – FAUTES COMMISES AVEC LE BÂTON

Règle 9.1 Six-pouces

Un six-pouces est un geste où un joueur utilise ou tente d'utiliser le manche de son bâton au-dessus de la main supérieure pour mettre en échec ou frapper un adversaire. La présente règle s'applique peu importe s'il y a contact ou non.

- 9.1 (a) Une punition mineure double est imposée à tout joueur qui donne ou tente de donner un six-pouces à un adversaire avec un degré de violence faible.
- 9.1 (b) Aucune punition majeure ne peut être imposée pour avoir donné un six-pouces.
- 9.1 (c) À la discrétion de l'arbitre, selon le degré de violence de l'impact, une punition de match peut être imposée à tout joueur qui donne ou tente de donner un six-pouces délibérément à un adversaire avec force.
Une punition de match est imposée à tout joueur qui blesse un adversaire en lui donnant un six-pouces et est ainsi coupable d'une infraction autrement passible d'une punition mineure.
- 9.1 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour avoir donné un six-pouces.
- 9.1 (e) Aucune punition d'extrême inconduite ne peut être imposée pour avoir donné un six-pouces.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 9.1 (a)

Si un joueur utilise le bout du manche de son bâton pour accrocher ou retenir un adversaire, une telle infraction doit être punie en application de la règle 8.2 - Accrocher. Accrocher avec le bout du manche du bâton est une sorte d'accrochage et n'est pas considérée comme une infraction commise avec un bâton. Une telle infraction n'est pas comptabilisée dans le total de trois punitions pour une infraction commise avec le bâton qui mène à une punition d'expulsion du match en application de la règle 4.8 (a) - Punitions d'expulsion du match et d'extrême inconduite. Afin qu'une punition pour un six-pouces soit imposée, il doit y avoir un mouvement de pique.

Règle 9.2 Double-échec

Un double-échec est un geste où un joueur utilise la partie du manche de son bâton située entre ses deux mains pour mettre un adversaire en échec.

- 9.2 (a) Une punition mineure est imposée à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire.
- 9.2 (b) À la discrétion de l'arbitre, selon le degré de violence de l'impact, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite peuvent être imposées à tout joueur qui donne un double-échec à un adversaire.
Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui blesse un adversaire en lui donnant un double-échec et est ainsi coupable d'une infraction autrement passible d'une punition mineure.
- 9.2 (c) Une punition de match est imposée à tout joueur qui tente de blesser ou blesse un adversaire en lui donnant un double-échec.
- 9.2 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour avoir donné un double-échec.
- 9.2 (e) Une punition d'extrême inconduite doit être imposée dès qu'une punition majeure est imposée pour avoir donné un double-échec, conformément à la règle 9.2 (b).

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 9.2 (a)

Pour l'application de cette règle, l'arbitre doit voir si le joueur pousse ou frappe son adversaire avec le manche de son bâton. Si l'adversaire est poussé, le geste n'est peut-être pas passible d'une punition. Toutefois, s'il est frappé, une punition doit être imposée au joueur fautif.

Interprétation 2 Règle 9.2 (b)

Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour contact à la tête doivent être imposées à tout joueur qui frappe un adversaire au-dessus de la hauteur normale des épaules au moyen d'un double-échec. Pour de plus amples détails, se reporter à la règle 7.6 – Contact à la tête.

Règle 9.3 Coup de bâton

Un coup de bâton est un geste d'un joueur qui frappe un adversaire avec le bâton tenu à une ou à deux mains. Frapper le bâton de l'adversaire en possession de la rondelle n'est pas considéré comme un coup de bâton si ce geste est posé dans le seul but de prendre possession de la rondelle.

Une punition pour avoir donné un coup de bâton est imposée à tout joueur qui envoie son bâton en direction d'un adversaire (que cet adversaire soit à sa portée ou non), même s'il ne le touche pas, ou qui, sous prétexte de jouer la rondelle, envoie son bâton vivement en direction de la rondelle dans le but d'intimider l'adversaire.

- 9.3 (a) Une punition mineure est imposée à tout joueur qui donne ou tente de donner un coup de bâton à un adversaire.
- 9.3 (b) À la discrétion de l'arbitre, selon le degré de violence de l'impact, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite peuvent être imposées à tout joueur qui donne un coup de bâton à un adversaire.
Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui blesse un adversaire à la suite d'une infraction pour un coup de bâton autrement passible d'une punition mineure.
- 9.3 (c) Une punition de match est imposée à tout joueur qui tente de blesser ou blesse délibérément un adversaire en lui donnant un coup de bâton.
- 9.3 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour avoir donné un coup de bâton.
- 9.3 (e) Une punition d'extrême inconduite doit être imposée dès qu'une punition majeure est imposée pour avoir donné un coup de bâton, conformément à la règle 9.3 (b).

Règle 9.4 Darder

Darder consiste à piquer ou à tenter de piquer un adversaire avec le bout de la lame du bâton.

- 9.4 (a) Une punition mineure double est imposée à tout joueur qui darde ou tente de darder un adversaire avec le bout de la lame du bâton en usant d'un degré de violence faible.
- 9.4 (b) Aucune punition majeure ne peut être imposée pour avoir dardé.
- 9.4 (c) Une punition de match est imposée à tout joueur ou officiel d'équipe qui darde délibérément ou tente délibérément de darder un adversaire en le frappant avec force avec le bout de la lame du bâton.

Une punition de match est imposée à tout joueur qui blesse un adversaire en le dardant et est ainsi coupable d'une infraction autrement passible d'une punition mineure double.

- 9.4 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour avoir dardé.
- 9.4 (e) Aucune punition d'extrême inconduite ne peut être imposée pour avoir dardé.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 9.4 (e)

En plus du degré de violence de l'impact, on doit tenir compte de la gravité du geste de dardage et de la partie du corps touchée par le bâton au moment de déterminer le type de punition à imposer (punition de match ou punition mineure double). Si le dardage est dirigé vers l'aine, le ventre, la poitrine ou la tête de l'adversaire, une punition de match est justifiée. Si le dardage est dirigé vers la jambe ou la cheville ou s'il n'y a aucun contact, une punition mineure double est imposée.

Nonobstant ce qui précède, si le dardage est violent ou vicieux, une punition de match doit être imposée, peu importe la partie du corps visée. Si le joueur qui a été dardé est blessé en raison de l'infraction, peu importe la partie du corps touchée, une punition de match doit être imposée au joueur coupable d'avoir dardé.

Règle 9.5 Bâton élevé (hockey junior et senior)

Une infraction pour un bâton élevé survient lorsqu'un joueur tient son bâton au-dessus de la hauteur normale de ses épaules. Une punition pour un bâton élevé peut être imposée, peu importe s'il y a contact ou non avec un adversaire.

- 9.5 (a) Au hockey junior et senior, une punition mineure est imposée à tout joueur qui entre en contact avec un adversaire au-dessus de la hauteur normale de ses épaules avec son bâton.
À la discrétion de l'arbitre, une punition mineure double peut être imposée à tout joueur qui blesse accidentellement un adversaire avec un bâton élevé dont l'impact est d'un degré de violence faible.
- 9.5 (b) Aucune punition majeure ne peut être imposée pour un bâton élevé. Toute infraction pour un bâton élevé qui est passible d'une punition majeure, que ce soit en raison du degré de violence de l'impact ou d'une blessure, doit être punie en application de la règle 7.7 (b) – Contact à la tête (hockey junior et senior).
- 9.5 (c) Aucune punition de match ne peut être imposée pour un bâton élevé. Toute infraction pour un bâton élevé qui est passible d'une punition de match doit être punie en application de la règle 7.7 (c) – Contact à la tête (hockey junior et senior).
- 9.5 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour un bâton élevé.
- 9.5 (e) Aucune punition d'extrême inconduite ne peut être imposée pour un bâton élevé.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 9.5 (a)

Les joueurs sont responsables de leur bâton en tout temps.

Au hockey junior et senior, lorsqu'un joueur touche à la rondelle au moyen d'un bâton élevé et que, dans sa motion, il entre en contact avec un adversaire au-dessus de la hauteur des épaules et qu'aucune blessure ne survient, il faut imposer une punition mineure pour un bâton élevé.

Cette interprétation s'applique également à la motion d'un joueur qui tire la rondelle.

Interprétation 2 Règle 9.5 (a)

Au hockey junior et senior, lorsqu'une punition mineure double est imposée pour une blessure découlant d'un bâton élevé accidentel, les officiels doivent veiller à ce que cette punition ne soit imposée que pour un contact minime ou indirect. La punition mineure double ne doit jamais être utilisée comme substitut lorsqu'un geste nécessite une punition majeure et une punition d'extrême inconduite.

Les infractions suivantes pour tenter de retenir un joueur doivent être considérées comme un bâton élevé accidentel :

- i. Lors d'un accrochage, lorsque le bâton glisse accidentellement le long du haut du corps jusqu'au cou ou à la tête, causant une blessure, une punition mineure double doit être imposée.*
- ii. Lors d'une tentative de soulever le bâton de l'adversaire, lorsqu'il y a un contact accidentel au cou ou à la tête, causant une blessure, une punition mineure double doit être imposée.*
- iii. Lorsqu'un joueur qui, en perdant l'équilibre ou en tombant, touche accidentellement un adversaire avec son bâton au cou ou à la tête, causant une blessure, une punition mineure double doit être imposée.*

Les gestes suivants sont considérés comme une utilisation négligente du bâton et, s'il en découle une blessure, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite doivent être imposées en application de la règle 7.7 - Contact à la tête (hockey junior et senior) :

- iv. Lorsqu'un coup de bâton ricoche sur le haut du corps et dévie vers le haut et entre en contact avec le cou ou la tête, causant une blessure, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite doivent être imposées.*
- v. Lorsqu'un double-échec ricoche sur le haut du corps et dévie vers le haut et entre en contact avec le cou ou la tête, causant une blessure, une punition majeure et une punition d'extrême inconduite doivent être imposées.*
- vi. Bien que les infractions pour retenir avec le bâton soient normalement perçues comme étant de nature accidentelle, tout geste agressif, irréfléchi, négligent ou effectué avec force avec le bâton (p. ex., une motion vive vers le haut avec son bâton pour soulever le bâton d'un adversaire ou l'accrocher) qui atteint le cou ou la tête, causant une blessure, doit faire l'objet d'une punition majeure et d'une punition d'extrême inconduite.*



SECTION 10 AUTRES FAUTES

SECTION 10 – AUTRES FAUTES

Règle 10.1 Retarder le match

Un match est retardé lorsqu'un joueur ou une équipe entraîne délibérément un arrêt du jeu ou en retarde la reprise. Il s'agit notamment de gestes comme les suivants :

- i. Un joueur qui retient délibérément la rondelle le long de la bande ou contre toute partie du but de quelque façon que ce soit, à moins d'être mis en échec par un adversaire.
 - ii. Un joueur qui tire, frappe ou lance délibérément la rondelle à l'extérieur de la surface de jeu.
 - iii. Un joueur qui quitte le banc des joueurs pour transmettre des directives à ses coéquipiers et qui ne demeure pas sur la glace.
 - iv. Un joueur qui déplace délibérément un but de sa position.
 - v. Un gardien de but qui tire ou frappe la rondelle directement à l'extérieur de la surface de jeu avec son bâton.
 - vi. Un gardien de but qui laisse tomber ou lance délibérément la rondelle sur le dessus ou l'arrière du filet du but de façon à causer un arrêt du jeu.
 - vii. Une équipe qui, après un avertissement de l'arbitre, néglige de placer le nombre requis de joueurs sur la glace et de commencer le jeu. Il s'agit notamment de situations où il y a une interdiction de substitution de joueurs (règle 6.1 (f) - Substitution de joueurs) et où l'équipe fautive ne délègue pas les bons joueurs sur la glace conformément aux indications des officiels, ou où l'un ou l'autre des joueurs admissibles à retourner au jeu prolonge indûment un arrêt de jeu.
 - viii. Un joueur ou une équipe qui commet une deuxième infraction lors d'une mise au jeu, conformément à la règle 6.2 - Déroulement des mises au jeu, ou encore de la règle 6.5 - Infraction lors d'une mise au jeu (hockey junior A).
 - ix. Tout capitaine, capitaine adjoint ou tout autre joueur qui quitte son banc des joueurs pour discuter une interprétation des règles de jeu avec l'arbitre.
 - x. Un joueur qui retarde le match pour ajuster son équipement.
 - xi. Un joueur qui retire délibérément son équipement protecteur en vue de provoquer l'arrêt du jeu.
 - xii. Une équipe qui fait une demande injustifiée de mesurage d'équipement.
 - xiii. Un joueur qui refuse de quitter la glace après un arrêt de jeu en raison d'une blessure qu'il a subie ou après qu'un soigneur se soit rendu sur la glace pour lui donner des soins.
 - xiv. Un gardien de but qui se dirige à son banc des joueurs pour y ajuster son équipement sans être remplacé par le gardien de but substitut.
- 10.1 (a) Une punition mineure est imposée à tout joueur qui, de l'avis de l'arbitre, retarde délibérément le match.
- Une punition mineure de banc est imposée à toute équipe qui, de l'avis de l'arbitre, retarde délibérément le match.
- Dans certaines circonstances, un tir de punition peut également être accordé à l'équipe non fautive à la suite d'une infraction à la présente règle (se reporter aux règles 4.11 (a)(ii), (iii), (viii) et (ix) - Tirs de punition).
- 10.1 (b) Aucune punition majeure ne peut être imposée pour avoir retardé un match.
- 10.1 (c) Aucune punition de match ne peut être imposée pour avoir retardé un match.
- 10.1 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour avoir retardé un match.
- 10.1 (e) Aucune punition d'extrême inconduite ne peut être imposée pour avoir retardé un match.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 10.1 (a)

Les joueurs doivent toujours garder la rondelle en mouvement dans la mesure du possible. L'équipe A est déjà à court d'un joueur lorsqu'une autre punition lui est imposée à retardement. L'équipe B, voulant un arrêt du jeu, pousse la rondelle vers un joueur de l'équipe A, qui refuse de toucher la rondelle. L'arbitre doit arrêter le jeu sans punir l'une ou l'autre des équipes pour cette séquence. Il n'impose que la punition à retardement déjà signalée. Lorsqu'une équipe refuse systématiquement de jouer la rondelle, l'arbitre peut imposer une punition mineure pour avoir retardé le match.

Interprétation 2 Règle 10.1 (a)

Lorsque des attaches magnétiques sont utilisées pour tenir le but en place, les officiels doivent surveiller de près les situations où les joueurs et les gardiens de but retardent le match en déplaçant le but. Une punition doit être imposée lorsque le but est déplacé intentionnellement.

Interprétation 3 Règle 10.1 (a)

Le but de la présente règle est d'éliminer les arrêts inutiles du jeu causés par un gardien de but. Les directives suivantes ont pour but d'éclaircir l'application de cette règle.

- i. Un gardien de but peut immobiliser la rondelle dans l'enceinte du but lorsqu'il est sous pression en raison de joueurs à l'offensive.*
- ii. Le gardien de but peut quitter son enceinte pour réduire l'angle d'un tir et capter celui-ci ou, après avoir bloqué le tir, couvrir la rondelle.*
- iii. Une punition mineure doit être imposée à un gardien de but qui, après avoir reçu un avertissement, immobilise la rondelle dans l'enceinte alors que les joueurs à l'offensive n'exercent aucune pression sur lui.*
- iv. Lorsque le gardien de but s'empresse de quitter son enceinte pour atteindre la rondelle avant un joueur à l'offensive et se jette tout simplement sur la rondelle, entraînant un arrêt du jeu, une punition doit être imposée. Aucun avertissement n'est émis dans ce cas.*
- v. Lorsque le gardien de but quitte son enceinte, il n'a pas le droit d'immobiliser la rondelle. S'il le fait, il se voit imposer une punition mineure. Aucun avertissement n'est émis.*

Interprétation 4 Règle 10.1 (a)

Lorsque le but a été déplacé intentionnellement ou accidentellement, les officiels doivent utiliser les critères suivants pour déterminer quand arrêter le jeu :

- i. Arrêter le jeu immédiatement si la rondelle se trouve à l'extrémité où le but a été déplacé. Si le but a été déplacé intentionnellement, la punition correspondante doit être imposée.*
- ii. Si le but est déplacé par un joueur dont l'équipe est en possession de la rondelle, il faut immédiatement arrêter le jeu.*
- iii. Si une équipe en possession de la rondelle en zone neutre se rend vers le but de l'équipe adverse et qu'un joueur de l'équipe adverse qui se trouve en zone offensive déplace le but, il faut laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce que l'équipe non fautive ait terminé son jeu. Toutefois, si l'équipe qui contrôle la rondelle revient dans sa propre extrémité et que son but est déplacé, il faut immédiatement arrêter le jeu. En pareil cas, un but peut être marqué à une extrémité de la patinoire même si le filet à l'extrémité opposée a été déplacé.*

Interprétation 5 Règle 10.1 (a)

Clarifications concernant les cas où un gardien de but tire ou frappe la rondelle directement à l'extérieur de la surface de jeu :

- i. Lorsque le gardien de but tire la rondelle directement hors de la surface de jeu à un endroit où il n'y a pas de baie vitrée, comme au banc des joueurs ou au banc des punitions, que la rondelle touche la baie vitrée ou qu'elle dévie sur un joueur ou un officiel, aucune punition ne doit être imposée.*
- ii. Pour qu'une punition soit imposée à un gardien de but en application de cette règle, les deux extrémités de la patinoire doivent être semblables. Si une seule extrémité est dotée d'une baie vitrée, alors la règle ne s'applique pas. Toutefois, s'il y a une baie vitrée d'un seul côté de la patinoire, un gardien de but peut alors être puni dans une telle situation, puisque les deux extrémités sont semblables et qu'aucun gardien de but n'est avantagé par rapport à son homologue.*

Interprétation 6 Règle 10.1 (a)

Le gardien de but a été retiré, et un autre joueur est allongé dans l'enceinte du but. La rondelle est envoyée sous lui, mais le joueur ne tente pas de la couvrir, de tomber sur la rondelle ou de la ramener contre son corps. La rondelle devient toutefois immobilisée sous son corps. Quelle est la décision prise?

DÉCISION : Aucun tir de punition n'est accordé, et aucune punition mineure n'est imposée, pourvu que le joueur n'a pas tenté délibérément de couvrir la rondelle.

Interprétation 7 Règle 10.1 (a)

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

DÉCISION : Non, pas immédiatement.

Remarque 1 : L'arbitre n'a pas le droit de discuter de toute interprétation des règles avec le capitaine dans ce cas. Toutefois, le capitaine doit demeurer sur la patinoire, puisque la substitution de joueurs a eu lieu. L'arbitre doit faire preuve de bon sens et aviser le joueur, de façon appropriée, qu'une conversation ou discussion n'est pas permise à ce moment-ci, mais qu'il doit maintenant demeurer sur la glace. Si le capitaine insiste pour poser des questions ou s'il retourne au banc des joueurs et quitte la glace, une punition mineure pour avoir retardé le match doit être imposée.

Interprétation 8 Règle 10.1 (a)

La responsabilité de maintenir l'équipement en bonne condition appartient au joueur. Si des ajustements sont nécessaires, le joueur doit quitter la glace et être remplacé par un substitut, et le jeu se continue sans interruption.

Interprétation 9 Règle 10.1 (a)

Un soigneur ou préposé à la sécurité peut se rendre dans l'enceinte du but pour soigner un gardien de but blessé sans que ce dernier soit tenu de quitter la glace et de se faire remplacer par le gardien de but substitut. Toutefois, le soigneur ou préposé à la sécurité doit d'abord obtenir l'autorisation de l'arbitre avant de quitter le banc et de se rendre sur la glace.

Interprétation 10 Règle 10.1 (a)

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

Interprétation 11 Règle 10.1 (a)

Lors d'un arrêt du jeu, l'arbitre remarque que le gardien de but s'est rendu au banc des joueurs. Il avertit l'équipe qu'elle doit choisir parmi les scénarios suivants : remplacer le gardien de but par le gardien substitut; renvoyer le même gardien de but devant le filet et écoper d'une punition mineure; jouer à six joueurs; prendre son temps d'arrêt, si elle y a droit.

Interprétation 12 Règle 10.1 (a)

Une équipe demande que les jambières du gardien de but adverse soient mesurées par l'arbitre. Ce dernier mesure les jambières dans son enceinte, constate qu'elles ne sont pas réglementaires et impose une punition mineure en application de la règle 10.6 (c) – Équipement non réglementaire.

Puisque les jambières ne sont pas réglementaires, l'arbitre ordonne au gardien de but d'apporter les ajustements nécessaires à ses jambières. Le gardien de but peut se rendre à son banc des joueurs pour ce faire. Il s'agit de la seule situation où le gardien de but substitut n'est pas tenu de remplacer le gardien de but régulier, pourvu que les jambières puissent être corrigées immédiatement.

Règle 10.2 Manier la rondelle ou tomber sur la rondelle

Un joueur peut utiliser une main pour immobiliser, rabattre ou pousser la rondelle. Le jeu ne doit pas être arrêté, à moins que le joueur n'ait remis la rondelle vers un coéquipier dans la zone neutre ou la zone offensive avec une main. Aucun joueur, à l'exception d'un gardien de but, ne peut tomber sur la rondelle ou la ramener contre son corps délibérément.

10.2 (a) L'arbitre doit signaler un arrêt de jeu, mais NE DOIT PAS imposer une punition mineure à un joueur coupable d'avoir fait une passe avec la main.

- i. Il y a passe avec la main lorsqu'un joueur tente délibérément d'immobiliser, de rabattre ou de pousser la rondelle avec une main et qu'un coéquipier en zone neutre ou en zone offensive obtient le contrôle de la rondelle. Il en va de même lorsqu'il y a passe avec la main et que la rondelle dévie sur une personne ou un objet avant que le coéquipier en prenne la possession et le contrôle.
- ii. Aucun but ne peut être marqué à la suite d'une passe avec la main.

Une punition mineure pour avoir manié la rondelle doit être imposée à un joueur, sauf un gardien de but, qui commet l'une ou l'autre des infractions suivantes :

- iii. Fermer la main sur la rondelle et, ce faisant, en tirer un avantage. Ceci exclut les cas où un joueur ferme la main sur la rondelle pour la capter ou l'immobiliser, pour ensuite la laisser tomber immédiatement sur la glace, sans profiter ou tenter de profiter d'un avantage par ce geste.
- iv. Tomber délibérément sur la rondelle ou la ramener vers son corps, tandis que le joueur est debout ou étendu sur la glace.
- v. Un **tir de punition** doit être accordé à l'équipe non fautive lorsqu'une équipe est coupable d'une infraction à la règle (iii) ou (iv) dans l'enceinte de son but (se reporter à la règle 4.11 (a)(v) – Tirs de punition, et à la règle 1.5 (c) – Enceinte du but).

- vi. L'arbitre doit **accorder un but** à l'équipe non fautive lorsqu'une équipe est coupable d'une infraction à la règle (iii) ou (iv) dans l'enceinte de son but et qu'elle a remplacé son gardien de but par un patineur additionnel de manière réglementaire (se reporter à la règle 4.12 (a) – Buts accordés).

Une punition mineure pour avoir manié la rondelle est imposée à tout gardien de but qui, délibérément, tombe sur la rondelle, la ramène vers son corps ou la retient ou la place contre son but alors qu'il se trouve à l'extérieur de son enceinte, retardant ainsi le match.

- 10.2 (b) Aucune punition majeure ne peut être imposée pour avoir manié la rondelle.
 10.2 (c) Aucune punition de match ne peut être imposée pour avoir manié la rondelle.
 10.2 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour avoir manié la rondelle.
 10.2 (e) Aucune punition d'extrême inconduite ne peut être imposée pour avoir manié la rondelle.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 10.2 (a)(i)

Lorsqu'un joueur, situé dans la zone neutre ou offensive, passe la rondelle avec la main vers sa zone défensive où un coéquipier prend possession et contrôle de la rondelle, le jeu doit se poursuivre.

Remarque 1 : Pour l'application de cette règle, c'est la position de la rondelle et non celle des patins du joueur qui détermine dans quelle zone le joueur se trouvait au moment où la passe avec la main a été complétée.

Interprétation 2 Règle 10.2 (a)(i)

QUESTION :

Un joueur de l'équipe A frappe la rondelle avec sa main. La rondelle frappe un joueur adverse, bondit, puis est récupérée par un autre joueur de l'équipe A. Le jeu doit-il se poursuivre ou être arrêté?

RÉPONSE :

Le jeu est arrêté. Le jeu peut se poursuivre seulement si l'équipe non fautive prend possession et contrôle de la rondelle. Comme la rondelle n'a que frappé le joueur adverse (il y a alors possession, mais non contrôle), le jeu doit être arrêté.

Cette situation doit servir de principe directeur pour toute variation à laquelle cette règle s'applique.

Interprétation 3 Règle 10.2 (a)(ii)

Si un joueur à l'offensive frappe la rondelle et qu'elle est déviée dans le filet par tout joueur (à l'offensive ou à la défensive) ou le gardien de but, le but N'EST PAS accordé. Le principe clé de cette règle est qu'aucun but ne peut être marqué lorsqu'un joueur à l'offensive frappe la rondelle, à moins que cette dernière ne fasse ensuite manifestement l'objet d'un tir. Après qu'une rondelle a été frappée, l'officiel doit surveiller attentivement si un tir est effectué. Si la rondelle pénètre dans le but sans qu'aucun tir ne soit effectué, le but est refusé.

Interprétation 4 Règle 10.2 (a)(iii)

Lignes directrices lorsqu'un joueur ferme la main sur la rondelle :

1. *Lorsqu'un joueur ferme la main sur la rondelle, puis la lance, il faut arrêter le jeu immédiatement. Une punition mineure pour avoir manié la rondelle doit être imposée.*
2. *Lorsqu'un joueur ferme la main sur la rondelle, puis tente de contourner un autre joueur tout en tenant la rondelle, ou lorsqu'un joueur ne peut jouer la rondelle en raison du joueur qui déplace la rondelle pendant qu'il la tient, une punition mineure pour avoir manié la rondelle doit être imposée.*
3. *Si un joueur fait une enjambée pendant qu'il tient la rondelle dans sa main, il faut imposer une punition mineure pour avoir manié la rondelle.*

Interprétation 5 Règle 10.2 (a)(v)

La rondelle se trouve dans l'enceinte du but. Un joueur qui est à l'extérieur de l'enceinte frappe ou pousse la rondelle avec la main à l'extérieur de l'enceinte et vers son corps. Il ne couvre ni ne saisit la rondelle pendant qu'elle se trouve toujours dans l'enceinte. Il la pousse seulement, puis la saisit ou tombe sur elle.

DÉCISION :

Imposer une punition mineure en application de la règle 10.2 (a)(iv). La rondelle n'a pas été couverte dans l'enceinte, un tir de punition ne peut donc pas être accordé.

Interprétation 6 Règle 10.2 (a)

Lorsqu'un gardien de but a la rondelle dans sa mitaine et la lance à un coéquipier, l'arbitre arrête le jeu, mais aucune punition n'est imposée.

Règle 10.3 Plonger et exagérer

Plonger consiste en un geste d'un joueur qui tente de provoquer une punition aux dépens d'un adversaire alors qu'aucune faute n'a été commise. Exagérer consiste en un geste d'un joueur victime d'une faute où ce joueur donne l'impression que la faute était plus grave qu'elle ne l'était vraiment. Ces deux types de gestes peuvent être punis en application de la présente règle.

- 10.3 (a) Une punition mineure, en application de la règle 11.1 (a) – Conduite antisportive, est imposée à tout joueur qui plonge ou exagère dans le but de provoquer une punition.
À la discrétion de l'arbitre, cette punition peut être imposée sans qu'une infraction soit signalée à l'équipe adverse.
- 10.3 (b) Aucune punition majeure ne peut être imposée pour avoir plongé.
- 10.3 (c) Aucune punition de match ne peut être imposée pour avoir plongé.
- 10.3 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour avoir plongé.
- 10.3 (e) Aucune punition d'extrême inconduite ne peut être imposée pour avoir plongé.

Règle 10.4 Quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions

Les joueurs peuvent quitter le banc des joueurs seulement dans le cadre d'une substitution de joueurs réglementaire ou à la fin d'une période, conformément aux directives de l'arbitre.

Les joueurs peuvent quitter le banc des punitions seulement à la fin de leur punition, conformément aux directives du chronométrateur ou de l'arbitre.

- 10.4 (a) Les joueurs peuvent quitter le banc des punitions seulement à la fin de leur punition ou à la fin d'une période, conformément aux directives du chronométrateur ou de l'arbitre.
- i. Une punition mineure est imposée à tout joueur qui quitte le banc des punitions avant l'expiration de sa punition. Cependant, si le joueur revient sur la glace prématurément à cause d'une erreur du chronométrateur des punitions, aucune punition n'est imposée, et le joueur ne doit retourner au banc des punitions que pour y purger le temps qu'il restait à sa punition au moment de son retour sur la glace.
 - ii. Si la situation en (a)(i) se produit, aucun but ne peut être marqué par l'équipe fautive alors que le joueur a quitté le banc des punitions de manière non réglementaire, et ce, jusqu'à l'arrêt de jeu suivant, même si le temps qui restait à sa punition s'est écoulé au moment où un but est marqué. Il en est ainsi peu importe si le joueur est revenu sur la glace par lui-même ou en raison d'une erreur du chronométrateur des punitions.
 - iii. Si l'infraction prévue en (a)(i) nuit à la progression d'un adversaire en échappée en zone neutre ou en zone offensive, l'arbitre doit accorder un **tir de punition** à l'équipe non fautive en application de la règle 4.11 (a)(vi) - Tirs de punition, ou encore **accorder un but** en application de la règle 4.12 (a) - Buts accordés.
 - iv. Une punition mineure est imposée à tout joueur qui, au moment de quitter le banc des punitions, ne passe pas par la glace pour retourner au banc des joueurs.

Les joueurs peuvent quitter le banc des joueurs seulement dans le cadre d'une substitution de joueurs réglementaire ou à la fin d'une période, conformément aux directives de l'arbitre. À la fin de chaque période, tous les joueurs doivent demeurer à leur banc respectif ou au banc des punitions jusqu'à ce que l'arbitre leur indique de quitter la glace. Une punition mineure de banc est imposée dans les situations suivantes :

- v. Un officiel d'équipe qui va sur la glace après le début du match sans la permission de l'arbitre. Une punition d'extrême inconduite peut aussi être imposée en application de cette règle.
 - vi. Les joueurs d'une équipe quittent le banc des joueurs ou le banc des punitions à la fin d'une période avant l'indication de l'arbitre à cette fin.
- 10.4 (b) Aucune punition majeure ne peut être imposée pour avoir quitté le banc des joueurs ou le banc des punitions.
- 10.4 (c) Aucune punition de match ne peut être imposée pour avoir quitté le banc des joueurs ou le banc des punitions.
- 10.4 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée pour avoir quitté le banc des joueurs ou le banc des punitions.
- 10.4 (e) Une punition d'extrême inconduite est imposée à tout joueur qui quitte le banc des joueurs ou le banc des punitions durant une bagarre sur la glace ou dans le but de commencer une bagarre. Les joueurs qui enfreignent la présente règle doivent être punis comme suit :
- i. Le premier joueur de l'une ou l'autre des équipes qui quitte le banc des joueurs ou le banc des punitions se voit imposer une punition mineure double et une punition d'extrême inconduite. Si, simultanément, un

joueur de chaque équipe quitte son banc respectif, les deux joueurs se voient imposer une punition mineure double et une punition d'extrême inconduite.

- ii. Tout joueur qui quitte le banc des joueurs ou le banc des punitions durant une bagarre et écope ensuite d'une punition se voit aussi imposer une punition d'extrême inconduite.
- iii. Un maximum de cinq joueurs par équipe peut se voir imposer des punitions d'extrême inconduite au cours d'un même arrêt de jeu (y compris lors de l'échauffement d'avant-match) en application de la présente règle (e)(ii). Ce total s'ajoute à la punition d'extrême inconduite imposée en application de la présente règle (e)(i), s'il y a lieu.

Une punition d'extrême inconduite est imposée à l'entraîneur d'une équipe dont les joueurs quittent le banc des joueurs ou le banc des punitions à la fin d'une période avant l'indication de l'arbitre à cette fin si une altercation qui donne lieu à des punitions quelconques est en cours ou survient après que les joueurs aient quitté le banc.

- 10.4 (f) Une punition d'inconduite grossière est imposée à tout joueur ou officiel d'équipe qui, après avoir été retiré d'un match en raison d'une punition d'expulsion du match, d'extrême inconduite, d'inconduite grossière ou de match, revient sur la glace ou participe ou nuit au match de quelque façon que ce soit.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 10.4 (a)

Si un joueur qui purge une punition mineure ou une punition d'inconduite coïncidente revient sur la glace avant que sa punition ne prenne fin, il doit se voir imposer une punition mineure. L'arbitre envoie alors un joueur au banc des punitions pour purger immédiatement la punition mineure et retarde le reste de la punition mineure ou de la punition d'inconduite coïncidente de deux minutes. Une fois la punition mineure terminée, le joueur peut purger le reste de la punition mineure et de la punition d'inconduite coïncidente.

Interprétation 2 Règle 10.4 (a)

Si un joueur quitte le banc des punitions avant que sa punition prenne fin et qu'une infraction quelconque est commise à l'endroit de ce joueur, la punition correspondante est imposée, et le joueur doit retourner au banc des punitions pour y purger le reste de sa punition. La seule exception est qu'aucun tir de punition ou but ne peut être accordé dans ce cas, puisque son équipe ne peut pas marquer un but pendant que ce joueur se trouve sur la glace de façon non réglementaire.

Interprétation 3 Règle 10.4 (a)

Dans certains aréna, les bancs des joueurs et les bancs des punitions sont côte à côte, sans aucune barrière physique entre eux. Si, lorsque la punition d'un joueur expire, ce joueur ne se rend pas à son banc des joueurs en passant par la glace, il se voit imposer une punition mineure en application de la règle 10.4 (a)(iv).

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

DÉCISION : Une punition mineure est imposée au joueur fautif pour avoir quitté le banc des punitions prématurément (règle 10.4 (a)(i)), et une deuxième punition mineure lui est imposée pour ne pas avoir passé par la glace pour se rendre au banc des joueurs (règle 10.4 (a)(iv)). Par conséquent, compte tenu des cinq secondes restantes à sa punition initiale, le joueur doit purger un total de quatre minutes et cinq secondes au banc des punitions.

Interprétation 4 Règle 10.4 (a)

Si un officiel hors glace permet à un joueur de retourner sur la glace avant que sa punition ait réellement pris fin, il faut corriger cette erreur au cours du premier arrêt du jeu après que le joueur a quitté le banc des punitions. Tout temps restant à la punition est ajouté au chronomètre des punitions. Du temps de jeu sera ajouté au chronomètre du match si le match a pris fin, soit en troisième période (match sans prolongation) ou en prolongation OU si le temps restant à la punition est supérieur au temps de jeu restant au match. Le temps restant à la punition est ajouté au chronomètre du match et au chronomètre des punitions.

EXEMPLE A :

Une punition mineure est imposée à un joueur de l'équipe A à 8:30. À 7:00, en raison d'une erreur du chronométrateur, le joueur quitte le banc. À 6:30, la punition aurait pris fin.

L'équipe A marque un but à 5:45 alors que ce joueur se trouve sur la glace. Il s'agit du premier arrêt du jeu depuis que le chronométrateur a commis l'erreur, et on la signale immédiatement à l'arbitre.

DÉCISION :

Le but est refusé, même si la punition avait pris fin au moment où le but a été marqué, et le joueur est tenu de retourner au banc des punitions afin de purger les 30 secondes restantes à sa punition.

EXEMPLE B :

Une punition mineure est imposée à un joueur de l'équipe A à 8:30. À 7:00, en raison d'une erreur du chronométrateur, le joueur quitte le banc. L'équipe A marque un but à 6:40.

À 6:30, la punition aurait pris fin. On constate l'erreur au moment où l'équipe A marque le but à 6:40, ce qui est le premier arrêt du jeu.

DÉCISION :

Puisque le joueur de l'équipe A se trouvait sur la glace de façon non réglementaire parce que sa punition n'avait pas pris fin, le but n'est pas accordé, et le joueur est tenu de retourner au banc des punitions et de purger les 30 secondes qu'il n'avait pas purgées auparavant.

EXEMPLE C :

Une punition mineure est imposée à un joueur de l'équipe A à 8:30. À 7:00, en raison d'une erreur du chronométrateur, le joueur quitte le banc. L'équipe A marque un but à 6:40, et à 6:30, la punition aurait pris fin. À 5:50, lors du prochain arrêt du jeu, on constate l'erreur, qui est signalée à l'arbitre.

DÉCISION :

Le but n'est pas accordé, et le joueur est tenu de retourner au banc des punitions et de purger les 30 secondes qui restaient à sa punition. Le bien-fondé de cette décision est que l'arrêt du jeu à 5:50 est en fait le premier arrêt du jeu après le moment auquel la punition aurait dû prendre fin. Le but à 6:40 n'est pas réellement le premier arrêt du jeu.

Interprétation 5 Règle 10.4 (d)

Aucun joueur ne peut quitter le banc des joueurs ou le banc des punitions dans le but d'amorcer une bagarre ou de prendre part à une bagarre.

Quelles punitions sont imposées si :

- i) A8 amorce une bagarre ou en est l'instigateur et que les deux joueurs se bagarrent?*
- ii) une bagarre a lieu et que les deux joueurs y participent volontairement?*
- iii) une bagarre a lieu et que B6 en est l'instigateur?*

DÉCISION :

- i) A8 se voit imposer une punition mineure double, une punition d'extrême inconduite pour avoir quitté le banc des joueurs dans le but d'amorcer une bagarre, une punition mineure pour avoir été l'instigateur, une punition majeure pour s'être bagarré et une punition d'extrême inconduite. B6 se voit imposer une punition majeure pour s'être bagarré et une punition d'extrême inconduite.*
- ii) A8 n'écope pas de punition mineure pour avoir été l'instigateur. Toutes les autres punitions demeurent les mêmes qu'en (i) ci-dessus.*
- iii) A8 écope d'une punition majeure pour s'être bagarré et d'une punition d'extrême inconduite. B6 écope d'une punition mineure pour avoir été l'instigateur, d'une punition majeure pour s'être bagarré et d'une punition d'extrême inconduite.*

Remarque 1: Cette interprétation s'applique si A8 se joint au jeu tandis qu'il est en cours et prend immédiatement part à une bagarre.

Interprétation 6 Règle 10.4 (d)

Lorsque le premier joueur à quitter le banc pendant une bagarre vient du banc des punitions, il se voit imposer trois punitions mineures et une punition d'extrême inconduite, en plus de toute autre punition qu'on peut lui imposer en vertu des règles. Il se voit imposer une punition mineure double et une punition d'extrême inconduite pour avoir été le premier joueur à quitter le banc des punitions, plus une autre punition mineure pour avoir quitté le banc des punitions avant la fin de sa punition.

Règle 10.5 Lancer ou tirer un bâton ou un objet

Les joueurs ne peuvent pas lancer un bâton ou tout autre objet sur la surface de jeu. Un joueur ayant perdu ou brisé son bâton peut seulement en obtenir un autre à son banc des joueurs ou en prendre un qui lui est remis par un coéquipier.

10.5 (a) Une punition mineure est imposée à tout joueur qui :

- i. lance, tire ou botte un bâton, toute partie de celui-ci ou tout autre objet en zone neutre ou en zone offensive.

Remarque 1 : Conformément à la règle 3.2 (a), un joueur qui laisse tomber un bâton brisé n'est pas puni, à moins que le geste cause une obstruction au jeu ou qu'il soit fait d'une manière qui pose un danger pour les autres participants.

Un tir de punition est accordé à l'équipe non fautive plutôt que d'imposer une punition mineure à l'équipe fautive lorsqu'un joueur :

- ii. lance, tire ou botte un bâton, toute partie de celui-ci ou tout autre objet en direction de la rondelle ou du porteur de la rondelle en zone défensive;

- iii. lance, tire ou botte un bâton, toute partie de celui-ci ou tout autre objet en direction d'un joueur adverse qui est en échappée en zone neutre ou en zone offensive.

Remarque 2 : Il s'agit d'une punition à retardement, mais celle-ci doit être imposée peu importe si le bâton ou l'objet lancé entre en contact ou non avec ou joueur adverse ou la rondelle.

Si l'un des gestes ci-dessus est posé par un officiel d'équipe ou un joueur qui se trouve au banc des joueurs ou au banc des punitions, la personne fautive doit se voir imposer une punition en application de la règle 8.4 (a) - Obstruction depuis un banc.

- 10.5 (b) Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite sont imposées à tout joueur qui blesse un adversaire au moyen de l'un des gestes décrits à la règle 10.5 (a).
- 10.5 (c) Une punition de match est imposée à tout joueur qui, de l'avis de l'arbitre, tente de blesser ou blesse délibérément un adversaire en lançant, en tirant ou en bottant un bâton, toute partie de celui-ci ou tout autre objet.
- 10.5 (d) Une punition d'inconduite est imposée à tout joueur qui lance, tire ou botte délibérément son bâton, toute partie de celui-ci ou tout objet à l'extérieur de la surface de jeu.
- 10.5 (e) Une punition d'extrême inconduite doit être imposée dès qu'une punition majeure est imposée en application de la présente règle, conformément à la règle 10.5 (b).

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 10.5 (a)(i), (ii) et (iii)

La punition à imposer est déterminée par la position de la rondelle ou du porteur de la rondelle lorsque le bâton ou l'objet touche à la rondelle ou au porteur de la rondelle. Il ne faut toutefois pas oublier que, même si le bâton ne touche pas la rondelle ou le porteur de la rondelle, la punition appropriée doit être imposée.

EXEMPLES :

(a) Si un joueur est en possession de la rondelle en zone neutre et qu'un joueur adverse qui se trouve en zone défensive, neutre ou offensive lance, tire ou botte son bâton ou tout autre objet en direction de la rondelle ou du porteur de la rondelle, il faut imposer une punition mineure, sauf lorsqu'un tel geste est puni par un tir de punition, comme dans l'exemple (c) ci-dessous.

(b) Si un joueur est en possession de la rondelle dans sa zone offensive et un joueur adverse qui se trouve dans la zone défensive, neutre ou offensive lance, tire ou botte son bâton ou tout autre objet en direction de la rondelle ou du porteur de la rondelle, il faut accorder un tir de punition.

(c) Si un joueur est en possession de la rondelle en zone neutre et qu'un joueur adverse qui se trouve dans sa zone défensive, neutre ou offensive lance, tire ou botte son bâton ou tout autre objet en direction de la rondelle ou du porteur de la rondelle, et qu'entre le moment où le bâton est lancé, tiré ou botté et celui où il atteint la rondelle ou le porteur de la rondelle, cette rondelle (ou le porteur de la rondelle) a atteint la zone offensive, il faut accorder un tir de punition.

Interprétation 2 Règle 10.5 (a)

Un bâton est lancé, tiré ou botté à un joueur sur la glace par un coéquipier qui se trouve aussi sur la glace. Le joueur ramasse le bâton.

DÉCISION :

Imposer une punition mineure au joueur qui lance, tire ou botte le bâton et une punition mineure à celui qui le ramasse en application de la règle 10.6 – Équipement non réglementaire.

Remarque 1 : Si le joueur qui lance, tire ou botte le bâton se trouve au banc des joueurs ou au banc des punitions, il doit alors se voir imposer une punition mineure et une punition d'extrême inconduite en application des règles 8.4 (a) et (e) – Obstruction depuis un banc.

Interprétation 3 Règle 10.5 (a)

Lorsqu'un bâton est lancé, tiré ou botté par un joueur à la défensive en zone neutre et qu'un autre bâton est lancé, tiré ou botté en direction de la rondelle ou du porteur de la rondelle par un joueur à la défensive dans sa zone défensive, une punition mineure est imposée, et un tir de punition est accordé. Si le joueur victime de l'infraction marque lors du tir de punition, la punition mineure doit quand même être imposée pour la première infraction en zone neutre.

Règle 10.6 Équipement non réglementaire

Un équipement non réglementaire consiste en toute pièce d'équipement qui ne satisfait pas aux exigences prévues à la section 3 des règles de jeu.

10.6 (a) Une punition mineure est imposée à tout joueur qui utilise une pièce d'équipement qui n'est pas conforme aux règles suivantes :

- Règle 3.1 (g) – Mesurage de l'équipement
- Règle 3.2 (a) – Bâtons perdus ou brisés – Participer au jeu avec un bâton brisé
- Règle 3.2 (b) – Bâtons perdus ou brisés – Recevoir un bâton d'une manière non réglementaire
- Règle 3.2 (c) – Bâtons perdus ou brisés – Bâton de gardien de but non réglementaire
- Règle 3.3 – Bâtons
- Règle 3.4 (a), (b) ou (c) – Patins
- Règle 3.5 – Équipement de gardien de but
- Règle 3.6 – Équipement protecteur
 - *Remarque 1 : En ce qui a trait à la règle 3.6 (a), il est possible de donner un avertissement avant d'imposer une punition mineure.*
- Règle 3.7 – Équipement dangereux ou non conforme
 - *Remarque 1 : Pour l'application de la règle 3.7, une équipe coupable d'une infraction à ce titre doit d'abord être avertie, et toute infraction subséquente par tout membre de cette équipe donne lieu à une punition mineure.*
- Règle 3.9 (a) – Attaches de chandail (hockey junior et senior)

Une punition mineure de banc est imposée à toute équipe qui contrevient à la règle 2.3 (a) – Capitaines d'équipe.

Remarque 1 : Il s'agit d'une punition à retardement. Le jeu doit être arrêté immédiatement seulement si un joueur participe au jeu sans casque ou sans protecteur facial.

Remarque 2 : Aucun but ne peut être annulé rétroactivement s'il est conclu qu'un joueur a enfreint à cette règle.

- 10.6 (b) Aucune punition majeure ne peut être imposée pour un équipement non réglementaire.
- 10.6 (c) Aucune punition de match ne peut être imposée pour un équipement non réglementaire.
- 10.6 (d) Après un avertissement à l'équipe fautive, une punition d'inconduite est imposée à tout joueur qui porte son casque, son protecteur facial, son protège-cou ou son protecteur buccal de manière inadéquate (règle 3.6 (f) – Équipement protecteur).
 Une punition d'inconduite et une punition mineure sont imposées à tout joueur qui refuse de remettre son bâton ou le brise lorsque l'arbitre souhaite procéder au mesurage de ce bâton (règle 3.3 – Bâtons).
 Une punition d'inconduite est imposée à tout joueur qui détache sa mentonnière dans le but de provoquer un adversaire, sans toutefois prendre part à une bagarre.
- 10.6 (e) Aucune punition d'extrême inconduite ne peut être imposée en application de la présente règle.
- 10.6 (f) Une punition d'inconduite grossière est imposée dans les cas suivants :
- i. Tout joueur qui refuse de retirer ou de modifier une pièce d'équipement après s'être vu imposer une punition mineure parce que l'arbitre a jugé que cette pièce d'équipement est dangereuse, non certifiée ou non réglementaire.
 - ii. Tout joueur qui refuse de retirer son casque ou son protecteur facial à des fins d'identification à la demande de l'arbitre.
 - iii. Tout joueur qui retire intentionnellement son casque avant ou pendant une bagarre OU qui détache sa mentonnière avant ou pendant une bagarre de manière à perdre son casque pendant la bagarre.
 - iv. Tout joueur qui retire intentionnellement le casque d'un autre joueur avant ou pendant une bagarre OU qui détache la mentonnière d'un autre joueur avant ou pendant une bagarre de manière à ce que le casque soit perdu pendant la bagarre.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 10.6 (a) / règle 3.2 / règle 10.5 (a) / règles 8.4 (a) et (e)

Un joueur sans bâton ramasse sur la glace un bâton qu'on lui a lancé du banc des joueurs. Une punition mineure doit être imposée à ce joueur pour un équipement non réglementaire. De plus, si l'arbitre identifie le joueur ou l'officiel d'équipe qui a lancé le bâton, il doit lui imposer une punition mineure de banc et une punition d'extrême inconduite en application des règles 8.4 (a) et (e) - Obstruction depuis un banc. Si l'arbitre n'identifie pas le joueur ou l'officiel d'équipe qui a lancé le bâton, il doit imposer une punition mineure de banc à l'équipe fautive en application de la règle 8.4 (a) - Obstruction depuis un banc. Si le joueur sur la glace NE RAMASSE PAS le bâton, aucune punition ne lui est imposée. Toutefois, les punitions décrites ci-dessus pour avoir lancé un bâton sur la glace à partir du banc s'appliquent.

Interprétation 2 Règle 10.6 (a) / règle 3.2 (b)

Un joueur au banc des punitions remet un bâton à un coéquipier sur la glace, dont le bâton est brisé.

DÉCISION :

Le joueur qui a reçu le bâton l'a fait de manière non réglementaire et se voit donc imposer une punition mineure pour « équipement non réglementaire ». Aucune punition n'est imposée au joueur au banc des punitions qui remet le bâton.

Interprétation 3 Règle 10.6 (a) / règle 3.2

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

DÉCISION :

Oui, pourvu que ce joueur ne participe pas au jeu pendant qu'il transporte le bâton du gardien de but.

Interprétation 4 Règle 10.6 (a) / règle 3.2

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

DÉCISION :

Imposer une punition mineure au joueur pour un équipement non réglementaire. Une fois que le joueur s'est engagé à transporter le bâton au gardien de but, il doit respecter son engagement. Pourvu qu'il ne participe pas au jeu, le joueur ne se voit imposer aucune punition pour avoir apporté le bâton au gardien de but, bien que le joueur puisse se trouver dans les alentours du jeu. En laissant tomber le bâton, le joueur se rend coupable d'une infraction.

Interprétation 5 Règle 10.6 (a) / règle 3.2

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

DÉCISION :

Non. Un gardien de but peut recevoir un nouveau bâton de gardien de but sans se rendre au banc des joueurs. Un joueur peut apporter un nouveau bâton au gardien de but. Après avoir obtenu un nouveau bâton de gardien de but du banc des joueurs, le joueur ne peut lancer ou faire glisser le bâton sur la glace en direction du gardien de but. Il doit apporter le bâton et le remettre en mains propres au gardien de but. Un joueur qui fait glisser ou lance un bâton au gardien de but se voit imposer une punition mineure en application de la règle 10.5 (a) – Lancer ou tirer un bâton ou un objet. Toutefois, si le joueur lance le bâton vers la rondelle ou le porteur de la rondelle dans sa zone défensive, un tir de punition peut être accordé en application de la règle 10.5 (a) – Lancer ou tirer un bâton ou un objet. De plus, si le gardien de but ramasse le bâton, une punition mineure lui est imposée en application de la règle 10.6 (a) – Équipement non réglementaire. Aucune punition n'est imposée au gardien de but dans le cas ci-dessus s'il ne ramasse pas le bâton. Si le joueur entrave un joueur adverse ou la rondelle pendant qu'il transporte l'autre bâton, une punition mineure lui est imposée en application de la règle 10.6 (a) – Équipement non réglementaire.

Interprétation 6 Règle 10.6 (a) / règle 3.3

Un gardien de but perd son bâton, et un coéquipier lui remet le sien. Le coéquipier ramasse ensuite le bâton du gardien de but et participe au jeu avec ce bâton.

DÉCISION :

Imposer une punition mineure au joueur pour un équipement non réglementaire. Aucune punition n'est imposée au gardien de but.

Interprétation 7 Règle 10.6 (a) / règle 3.5

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

1. *changer de jambières;*
2. *attacher avec du ruban ou autre les jambières de sorte qu'elles soient conformes à la mesure permise. Le gardien de but se voit imposer une autre punition mineure si l'équipe adverse fait une nouvelle demande de mesurage et que le nouveau mesurage prouve que les jambières sont encore non réglementaires. Si le gardien de but refuse de changer ou de modifier les jambières à la demande de l'arbitre, il se voit imposer une punition d'inconduite grossière.*

Interprétation 8 Règle 10.6 (a) / règle 3.6

Un joueur qui perd son casque ou son protecteur facial ou dont la mentonnière se détache pendant le jeu a deux choix :

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

Remarque 1 : Il ne s'agit pas d'une punition à retardement.

Remarque 2 : Si, pendant le cours normal d'un match, un joueur est mis en échec ou frappé de telle sorte qu'une des courroies de côté de son protecteur facial est détachée, mais que la mentonnière demeure bien en place, il n'est pas nécessaire d'imposer une punition. Le joueur doit être averti à l'arrêt du jeu suivant.

Interprétation 9 Règle 10.6 (a) / règle 3.6

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

Interprétation 10 Règle 10.6 (a) / règle 3.6

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

DÉCISION :

Arrêter le jeu immédiatement, peu importe quelle équipe est en possession de la rondelle. Aucune punition n'est imposée au joueur en vertu de cette règle. Cette règle a préséance sur la règle 2.4 (b) – Joueurs blessés, en vertu de laquelle le jeu peut se poursuivre. Le joueur blessé est toutefois tenu de quitter la glace et ne peut y revenir avant la reprise du jeu. Si le joueur était en échappée en zone neutre ou en zone offensive, l'arbitre doit suivre la même procédure et accorder un tir de punition au joueur privé d'une occasion de marquer.

Interprétation 11 Règle 10.6 (a) / règle 3.6

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

DÉCISION :

L'arbitre doit accorder un tir de punition au joueur privé de l'occasion de marquer.

Interprétation 12 Règle 10.6 (a) / règle 3.6

Lorsqu'une punition mineure est imposée à un joueur pour avoir porté un casque, un protecteur facial ou un protège-cou non certifié, ce joueur ne peut pas se rendre au banc des punitions avant d'avoir obtenu un casque, un protecteur facial ou un protège-cou certifié, selon le cas. Par conséquent, un remplaçant (c'est-à-dire, un joueur sur la glace au moment où l'infraction a été commise) doit immédiatement remplacer le joueur puni au banc des punitions. Si le joueur puni réussit à obtenir un casque, un protecteur facial ou un protège-cou certifié sans retarder le match d'aucune façon, il peut purger sa punition. Sinon, un autre joueur doit le remplacer au banc des punitions. Il faut alors suivre une procédure semblable à celle expliquée à la règle 2.4 – Joueurs blessés.

Interprétation 13 Règles 10.6 (c) / règle 3.6

Lorsqu'un joueur porte un protecteur buccal de façon négligente ou manifestement à l'encontre des directives, l'équipe reçoit un avertissement, et toute infraction subséquente par la même équipe est immédiatement punie. Les arbitres sont invités à transmettre cet avertissement à l'entraîneur.

Interprétation 14 Règle 10.6 (f)(i) / règle 3.7

Lorsqu'une punition mineure est imposée à un joueur en vertu de cette règle pour avoir utilisé une pièce d'équipement dangereuse, cela signifie que le joueur est revenu sur la glace après avoir été déjà averti par l'arbitre, comme prévu par les règles de jeu. Si le joueur revient au jeu encore une fois après avoir purgé sa punition (pour avoir utilisé ou porté une pièce d'équipement dangereuse) et utilise encore la même pièce d'équipement, il se voit imposer une punition mineure et une punition d'inconduite grossière en application de la règle 10.6 (f).

Interprétation 15 Règle 10.6 (f)(iii) et (iv)

Si aucun des deux joueurs n'enlève un casque ou ne détache les courroies d'une mentonnière avant la bagarre, mais que les casques tombent durant celle-ci, il y a trois scénarios possibles :

1. *Si l'arbitre détermine qu'un ou les casques sont tombés accidentellement durant la bagarre, aucune punition additionnelle ne doit être imposée.*
2. *Si le joueur agrippe le casque ou le protecteur facial d'un adversaire, mais n'en tire pas avantage ni n'inflige une correction à l'adversaire, l'arbitre doit imposer une punition mineure double en application de la règle 7.1 (a) ou (b) – Tentative de blesser ou blessure délibérée.*
3. *Si le joueur agrippe le casque ou le protecteur facial d'un adversaire et l'utilise pour en prendre avantage ou infliger une correction à l'adversaire, l'arbitre doit imposer une punition de match en application de la règle 7.1 (c)(iv) – Tentative de blesser ou blessure délibérée.*

Règle 10.7 Trop de joueurs

Une punition mineure de banc est imposée à toute équipe coupable d'avoir trop de joueurs sur la glace.

Lorsqu'une équipe procède délibérément à une substitution de joueurs non réglementaire au cours des deux dernières minutes de jeu de temps réglementaire, ou en tout temps en prolongation, un tir de punition est accordé à l'équipe non fautive.

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

10.7 (a) Une punition mineure de banc est imposée à toute équipe coupable d'avoir trop de joueurs sur la glace.

Lorsqu'une équipe procède délibérément à une substitution de joueurs non réglementaire en envoyant trop de joueurs sur la glace expressément pour provoquer un arrêt de jeu au cours des deux dernières minutes de jeu de temps réglementaire, ou en tout temps en prolongation, un tir de punition est accordé à l'équipe non fautive.

10.7 (b) Aucune punition majeure ne peut être imposée en application de la présente règle.

10.7 (c) Aucune punition de match ne peut être imposée en application de la présente règle.

10.7 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée en application de la présente règle.

10.7 (e) Aucune punition d'extrême inconduite ne peut être imposée en application de la présente règle.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 10.7 (a)

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

DÉCISION :

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

Interprétation 2 Règle 10.7 (a)

Un joueur qui s'apprête à sauter sur la glace participe au jeu en jouant la rondelle avec son bâton. Ce joueur a au moins un patin encore au banc.

DÉCISION :

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

Interprétation 3 Règle 10.7 (a)

Si le gardien de but qui quitte la glace ou le joueur qui arrive sur la glace joue la rondelle pendant que l'autre se trouve encore sur la glace, une punition pour trop de joueurs sur la glace doit être imposée, peu importe que le gardien soit ou non à l'intérieur de 3,05 m (10 pi) de son banc des joueurs. Avant que l'un ou l'autre des joueurs puisse toucher la rondelle, l'autre doit être au banc.

Règle 10.8 Refus de se mettre au jeu

Les équipes, à savoir leurs officiels d'équipe et leurs joueurs, n'ont pas la permission de suspendre un match ou d'y mettre fin, peu importe la raison. L'entraîneur-chef est responsable de tous les gestes de son équipe, y compris celui de refuser de se mettre au jeu.

Il y a refus de se mettre au jeu dans les situations suivantes :

- Une équipe refuse de placer le nombre exact de joueurs sur la glace après avoir reçu un avertissement de l'arbitre.
- Un joueur ou un officiel d'équipe refuse de quitter le banc des joueurs, le banc des punitions ou la surface générale de jeu après avoir écopé d'une punition d'expulsion du match, d'une punition d'extrême inconduite, d'une punition d'inconduite grossière, d'une punition de match ou d'une punition d'inconduite.
- Il est évident qu'une équipe a soit quitté la glace (c.-à-d. quitter le banc des joueurs), soit refusé de se présenter au début d'un match ou d'une période.

PROCÉDURE

- i. Lorsqu'un refus de se mettre au jeu survient, l'arbitre impose une punition mineure de banc pour avoir retardé le match. Si cette situation survient au cours des deux (2) dernières minutes de jeu en temps réglementaire, ou en tout temps en prolongation, l'arbitre accorde un tir de punition à l'équipe non fautive plutôt que d'imposer une punition mineure de banc à l'équipe fautive.
- ii. Une fois la punition mineure de banc imposée, l'équipe fautive doit se mettre au jeu sans délai inutile.
- iii. Si l'équipe fautive ne se met pas au jeu rapidement après l'imposition de la punition mineure de banc, l'entraîneur-chef se verra imposer une punition d'extrême inconduite, et le match sera perdu par forfait pour cette équipe.

Lorsque l'entraîneur-chef se voit imposer une punition d'extrême inconduite en application de la présente règle et que le match est perdu par forfait, l'arbitre doit dénoncer la personne fautive en remplissant une déclaration détaillée de l'incident et en la présentant au délégué compétent de la ligue ou du membre visé.

10.8 (a) Une punition mineure de banc pour avoir retardé le match est imposée à toute équipe qui refuse de se mettre au jeu.

Si cette situation survient au cours des deux (2) dernières minutes de jeu en temps réglementaire, ou en tout temps en prolongation, l'arbitre accorde un tir de punition à l'équipe non fautive plutôt que d'imposer une punition mineure de banc à l'équipe fautive.

10.8 (b) Aucune punition majeure ne peut être imposée en application de la présente règle.

SECTION 10 – AUTRES FAUTES

- 10.8 (c) Aucune punition de match ne peut être imposée en application de la présente règle.
- 10.8 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée en application de la présente règle.
- 10.8 (e) Une punition d'extrême inconduite est imposée à l'entraîneur-chef de toute équipe qui refuse de se mettre au jeu après s'être vu imposer une punition mineure de banc pour avoir retardé le match.



**SECTION 11
MALTRAITANCE**

SECTION 11 – MALTRAITANCE

Hockey Canada s'engage à contribuer à la santé des personnes sur le plan physique, psychologique, social et spirituel, sans égard à leurs capacités, à leurs origines ou à leurs intérêts. Hockey Canada croit fermement que ces valeurs ne peuvent être réalisées que si les environnements sportifs sont sécuritaires et inclusifs. La maltraitance désigne notamment des actes volontaires qui entraînent un préjudice ou un risque de préjudice physique ou psychologique. La maltraitance sous toutes ses formes est un problème grave qui porte atteinte à la santé, au bien-être, à la performance et à la sécurité des personnes associées au hockey, et qui est incompatible avec les valeurs fondamentales qui sont au cœur du sport canadien. Les participants aux programmes de Hockey Canada doivent pouvoir raisonnablement s'attendre à ce que leur environnement soit accessible, inclusif et exempt de toute forme de maltraitance.

Les officiels d'équipe sont en tout temps responsables de leur conduite et de celle de leurs joueurs. Ils doivent faire en sorte de prévenir toute conduite désordonnée avant, durant et après les matchs, sur la patinoire, à l'extérieur de celle-ci et à tout autre endroit dans l'aréna. L'arbitre peut imposer des punitions à un officiel d'équipe si ce dernier ne s'acquitte pas de ses responsabilités; l'arbitre doit dénoncer la personne fautive en remplissant une déclaration détaillée de l'incident et en la présentant au délégué compétent du membre ou de la ligue.

Règle 11.1 Conduite antisportive

Une conduite antisportive comprend les comportements irrespectueux, c'est-à-dire, les comportements grossiers, désagréables, inappropriés ou non professionnels et jugés offensants pour d'autres, mais qui n'atteignent pas le niveau de gravité des comportements décrits à la règle 11.4 – Discrimination. Le terme englobe notamment les gestes suivants, qui doivent être punis à la discrétion de l'arbitre :

- i. Contester la décision d'un officiel de manière antisportive.
- ii. Utiliser des propos désobligeants et potentiellement offensants pour une autre personne.
- iii. Envoyer délibérément de la neige au visage d'un adversaire au moyen des patins (p. ex., « enneiger » le gardien de but).
- iv. Tirer la rondelle sur ou près du but après le coup de sifflet.
- v. Tirer la rondelle à l'extérieur de la surface de jeu après le coup de sifflet.
- vi. Entamer une discussion inappropriée ou non désirée avec l'arbitre avant, pendant ou après un match.
- vii. Agir dans le but d'inciter un adversaire à écoper d'une punition.
- viii. Faire preuve de toute forme de comportement antisportif qui est considéré comme indiscipliné ou contraire au franc-jeu.

Remarque : Pour tout comportement visé par la règle 11.1 s'avérant également une infraction à la règle 11.4 – Discrimination, la personne fautive doit être punie en application de la règle 11.4, en plus de se voir imposer toute autre punition dont elle pourrait écoper.

- 11.1 (a) Une punition mineure ou une punition mineure de banc est imposée à tout joueur ou tout officiel d'équipe qui est coupable d'une conduite antisportive, conformément aux dispositions précédentes.
- 11.1 (b) Aucune punition majeure ne peut être imposée pour une conduite antisportive.
- 11.1 (c) Aucune punition de match ne peut être imposée pour une conduite antisportive.

- 11.1 (d) Une punition d'inconduite est imposée à tout joueur qui :
- i. persiste dans sa conduite antisportive après avoir écopé d'une punition mineure en application de la règle 11.1 (a);
 - ii. distrait un joueur qui effectue un tir de punition ou un gardien de but qui affronte un tir de punition;
 - iii. frappe ou tire intentionnellement la rondelle hors de la portée d'un officiel s'apprêtant à la récupérer;
 - iv. ne se rend pas immédiatement et directement au banc des punitions lorsqu'il a été puni;
 - v. pénètre ou demeure dans l'enceinte de l'arbitre pendant que ce dernier consulte un officiel du match ou lui fait rapport.

Remarque 1 : Un arbitre n'est pas tenu d'imposer une punition mineure en application de la présente règle avant d'imposer une punition d'inconduite ou d'extrême inconduite; il peut imposer l'une ou l'autre de ces punitions dès le départ.

Remarque 2 : Un officiel d'équipe ne peut pas se voir imposer une punition d'inconduite en application de la présente règle, mais doit se voir imposer plutôt une punition d'extrême inconduite.

- 11.1 (e) Une punition d'extrême inconduite est imposée à tout joueur ou officiel d'équipe qui persiste dans sa conduite antisportive après avoir écopé d'une punition mineure en application de la règle 11.1 (a), ou encore d'une punition d'inconduite en application de la règle 11.1 (d).

Remarque 1 : Un arbitre n'est pas tenu d'imposer une punition mineure ou une punition d'inconduite en application de la présente règle avant d'imposer une punition d'extrême inconduite; il peut imposer l'une ou l'autre de ces punitions dès le départ.

Remarque 2 : Lorsqu'un joueur ou un officiel d'équipe se voit imposer une punition d'extrême inconduite en application de la présente règle, l'arbitre doit dénoncer la personne fautive en remplissant une déclaration détaillée de l'incident et en la présentant au délégué compétent de la ligue ou du membre visé.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 11.1 (a)

La présente règle n'a pas pour objet de contenir l'enthousiasme d'un joueur qui a exécuté un jeu important ou marqué un but. En raison de la grande portée de la présente règle, il est difficile d'établir des critères précis. Les officiels doivent faire preuve de jugement et, au besoin, solliciter des conseils de leur arbitre en chef.

Interprétation 2 Règle 11.1 (a)

QUESTION :

Quelle punition est imposée à un joueur qui conteste une décision en frappant la baie vitrée avec son bâton?

RÉPONSE :

Une punition mineure pour conduite antisportive. Si le joueur persiste, imposer une punition d'inconduite ou d'extrême inconduite.

Interprétation 3 Règle 11.1 (a) / règle 11.2 (f)

Lorsqu'un joueur ou un officiel d'équipe pulvérise de l'eau contenue dans une bouteille sur ou en direction de toute personne, l'arbitre doit imposer une punition mineure de banc (règle 11.1 (a)). Si le joueur, le gardien de but ou l'officiel de l'équipe coupable d'un tel geste peut être identifié, une punition d'inconduite grossière doit être imposée en application de la règle 11.2 (f) - Comportement abusif, plutôt qu'une punition mineure de banc.

Interprétation 4 Règles 11.1 (a)(d)

Dans les cas où un joueur a seulement écopé d'une punition mineure et qu'il a ensuite une conduite antisportive, l'arbitre est encouragé à lui imposer une punition mineure additionnelle pour conduite antisportive. Le joueur fautif écope ainsi d'une punition en temps de quatre minutes.

Toutefois, si un joueur a écopé d'une punition mineure et qu'un coéquipier sur la glace est coupable de conduite antisportive, l'arbitre est encouragé à imposer une punition d'inconduite à ce coéquipier. L'arbitre évite ainsi de placer l'équipe fautive en situation de 5 contre 3 tout en punissant le deuxième joueur pour sa conduite antisportive.

Interprétation 5 Règles 11.1 (a)(d)

Les arbitres doivent savoir distinguer un débordement émotionnel d'un comportement visant à inciter un adversaire à écopé d'une punition ou de moqueries, et doivent imposer une punition appropriée dans les cas où il s'agit de comportements répréhensibles de la sorte. Le hockey est un sport d'intensité, et l'intention derrière cette règle n'est pas de punir excessivement les réactions émotionnelles des joueurs et des entraîneurs. Cependant, les insultes ou moqueries répétées conduisent souvent à une escalade verbale et physique nécessitant des punitions. Les arbitres doivent travailler de manière proactive avec les entraîneurs-chefs et les capitaines des équipes pour limiter de tels comportements et, au besoin, imposer les punitions applicables.

Règle 11.2 Comportement abusif

Un comportement « abusif » comprend les actes ciblés, persistants ou extrêmement vulgaires qui ont pour but d'intimider, de menacer ou de rabaisser une personne, souvent sous la forme d'une attaque personnelle, sans toutefois atteindre le niveau de gravité des comportements décrits à la règle 11.4 – Discrimination.

Remarque : Pour tout comportement visé par la règle 11.2 s'avérant également une infraction à la règle 11.4 – Discrimination, la personne fautive doit être punie en application de la règle 11.4, en plus de se voir imposer toute autre punition dont elle pourrait écopé.

- 11.2 (a) Une punition mineure de banc est imposée à tout officiel d'équipe ou à tout joueur non identifié qui, depuis le banc, fait preuve d'un comportement abusif envers un arbitre ou toute autre personne.
- 11.2 (b) Aucune punition majeure ne peut être imposée en application de la présente règle.
- 11.2 (c) Aucune punition de match ne peut être imposée en application de la présente règle.
- 11.2 (d) Une punition d'inconduite est imposée à tout joueur qui fait preuve d'un comportement abusif envers un arbitre ou toute autre personne.

- 11.2 (e) Une punition d'extrême inconduite est imposée à :
- i. tout joueur qui persiste dans son comportement abusif;
 - ii. tout officiel d'équipe qui fait preuve d'un comportement abusif envers un arbitre ou toute autre personne.

Remarque 1 : L'arbitre n'est pas tenu d'imposer une punition mineure de banc ni une punition d'inconduite en application de cette règle avant d'imposer une punition d'extrême inconduite.

Remarque 2 : Lorsqu'un joueur ou un officiel d'équipe se voit imposer une punition d'extrême inconduite en application de la présente règle, l'arbitre doit dénoncer la personne fautive en remplissant une déclaration détaillée de l'incident et en la présentant au délégué compétent de la ligue ou du membre visé.

- 11.2 (f) Une punition d'inconduite grossière est imposée à tout joueur ou officiel d'équipe qui se comporte de façon à tourner le match en dérision en utilisant un langage, des gestes ou des actions obscènes, profanes ou menaçants envers toute personne. De telles actions peuvent également être décrites comme des railleries ou des gestes verbaux ou physiques qui ternissent l'image du sport.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règles 11.2 (a) et (d)

Afin de déterminer s'il est devant un cas de conduite antisportive ou de comportement abusif, l'officiel doit se demander s'il s'agit de propos ou d'un geste à caractère personnel. Si les propos ou le geste visent à critiquer ou à contester la décision de l'officiel, une punition doit être imposée en application de la règle 11.1 – Conduite antisportive. S'il s'agit plutôt d'une attaque contre la personnalité ou l'intégrité de l'officiel, une punition doit être imposée en application de la règle 11.2 – Comportement abusif. Enfin, si les propos ou le geste sont de nature discriminatoire, une punition doit être imposée en application de la règle 11.4 – Discrimination.

Interprétation 2 Règle 11.2 (c)

QUESTION :

Pendant que le jeu est en cours, un joueur utilise des mots abusifs à l'endroit d'un juge de lignes. Ce dernier peut-il arrêter le jeu pour imposer une punition d'inconduite?

RÉPONSE :

Le juge de lignes ne peut pas arrêter le jeu pour imposer la punition. Il doit attendre l'arrêt du jeu, puis informer l'arbitre.

Interprétation 3 Règle 11.2 (f)

Si, à la suite de propos injurieux, un joueur se rend dans les estrades pour confronter un spectateur, l'arbitre doit lui imposer une punition d'inconduite grossière pour avoir tourné le match en dérision. S'il tente de blesser ou blesse délibérément le spectateur, le joueur fautif se voit aussi imposer une punition de match en application de la règle 7.1 (c) – Tentative de blesser ou blessure délibérée.

Lorsqu'un joueur et un spectateur se querellent, l'arbitre doit être certain de la cause de l'incident. Si le joueur n'a pas causé l'incident et ne fait que se défendre, il ne doit pas être puni pour ses gestes. Toutefois, si ces actions s'intensifient au point de devenir injustifiées aux yeux de l'arbitre, celui-ci doit punir le joueur fautif.

Interprétation 4 Règle 11.2 (f)

Lorsqu'un arbitre a des motifs raisonnables de soupçonner qu'un joueur ou un officiel d'équipe a des facultés affaiblies par l'alcool ou la drogue, il doit demander à ce joueur ou à cet officiel d'équipe de quitter volontairement le match.

Cependant, si un autre incident survient et exige des punitions devant faire l'objet d'un rapport écrit, la consommation possible d'alcool ou de drogue doit être mentionnée dans le rapport.

Règle 11.3 Cracher

La présente règle vise les joueurs ou les officiels d'équipe qui crachent délibérément sur ou vers quelqu'un. Les arbitres doivent faire preuve de vigilance pour s'assurer que les joueurs ne crachent pas simplement sur la glace, mais bel et bien vers quelqu'un, peu importe si la personne est atteinte ou non.

Remarque : Pour tout comportement visé par la règle 11.3 s'avérant également une infraction à la règle 11.4 – Discrimination, la personne fautive doit être punie en application de la règle 11.4, en plus de se voir imposer toute autre punition dont elle pourrait écoper.

11.3 (a) Aucune punition mineure ne peut être imposée en application de la présente règle.

11.3 (b) Aucune punition majeure ne peut être imposée en application de la présente règle.

11.3 (c) Une punition de match est imposée à tout joueur ou officiel d'équipe qui crache délibérément sur ou vers quelqu'un.

Remarque 1 : Lorsqu'un joueur ou un officiel d'équipe se voit imposer une punition de match en application de la présente règle, l'arbitre doit dénoncer la personne fautive en remplissant une déclaration détaillée de l'incident et en la présentant au délégué compétent de la ligue ou du membre visé.

11.3 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée en application de la présente règle.

11.3 (e) Aucune punition d'extrême inconduite ne peut être imposée en application de la présente règle.

Règle 11.4 Discrimination

Tout joueur ou officiel d'équipe qui se livre à des injures, à des insultes ou à de l'intimidation de nature discriminatoire se voit imposer une punition d'inconduite grossière. Les motifs de nature discriminatoire comprennent notamment :

- la race, l'origine nationale ou ethnique, la couleur de la peau ou la langue parlée;
- la religion, la foi ou les convictions;
- l'âge;
- le sexe, l'orientation sexuelle, ou l'identité ou l'expression de genre;
- l'état matrimonial ou le statut familial;
- les caractéristiques génétiques;
- un handicap.

L'arbitre doit dénoncer la personne fautive en remplissant une déclaration détaillée de l'incident et en la présentant au délégué compétent de la ligue ou du membre visé.

Remarque 1 : Si un incident est signalé à l'arbitre, mais qu'aucun officiel n'en est témoin, l'arbitre doit dénoncer la personne fautive à un membre compétent du personnel au banc de chaque équipe, ainsi qu'en remplissant une déclaration détaillée de l'incident et en la présentant au délégué compétent de la ligue ou du membre visé.

Remarque 2 : Pour tout comportement visé par la règle 11.1, 11.2 ou 11.3 s'avérant également une infraction à la règle 11.4, le joueur, gardien de but ou officiel d'équipe fautif doit être puni en application de la règle 11.4, en plus de toute autre punition qui lui est imposée.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 11.4

Hockey Canada reconnaît l'importance de fournir des précisions à l'ensemble des participants, l'objectif étant de parvenir à une application uniforme de la présente règle, sans que les décisions soient influencées par de quelconques préférences ou sensibilités personnelles. Pour bien faire la distinction entre une conduite discriminatoire (règle 11.4), une conduite abusive (règle 11.2) et une conduite antisportive (règle 11.1), l'officiel doit se poser les questions suivantes :

Question 1 : Les propos en question ont-ils été tenus dans un contexte négatif, avec l'intention de se moquer d'une autre personne, de l'insulter ou de l'intimider?

Question 2 : S'agissait-il d'une insulte fondée sur des « motifs discriminatoires », tels qu'ils sont décrits à la règle 11.4?

Si la réponse est « oui » aux DEUX questions, une punition d'inconduite grossière doit être imposée au joueur fautif en application de la règle 11.4.

En cas de doute quant à la nature de certains propos, l'officiel doit toujours se rappeler ces deux questions, sachant que l'objectif est de garder le hockey exempt de toute forme de maltraitance.

Interprétation 2 Règle 11.4

Pour déterminer si un comportement peut être qualifié de comportement abusif ou de maltraitance, les arbitres doivent considérer le comportement du point de vue de la personne qui en est la cible. Cette personne, ou une personne faisant partie du groupe auquel le commentaire fait référence, pourrait-elle raisonnablement estimer qu'il s'agit d'un commentaire abusif ou discriminatoire? Le rôle des officiels n'est pas de déterminer l'intention qu'a le joueur fautif au moment d'utiliser un mot ou de poser un geste en particulier, mais plutôt de tenir compte du contexte et de la manière dont une personne pourrait raisonnablement percevoir le comportement du joueur fautif. Les officiels doivent faire preuve de jugement et fournir une déclaration détaillée de tout incident au délégué compétent de la ligue ou du membre visé.

Règle 11.5 Agression physique des officiels

La sécurité de l'ensemble de participants est une priorité pour Hockey Canada. Il est entendu que les officiels sur glace peuvent à l'occasion devoir s'interposer physiquement lors d'une altercation afin de désamorcer la situation ou de protéger un joueur en position vulnérable. Toutefois, ils doivent intervenir uniquement lorsqu'il est sécuritaire de le faire, et seulement dans le but de désamorcer l'altercation. Tout joueur qui participe de plein gré à une altercation doit être conscient des risques pour sa propre sécurité et est responsable de ses actes advenant le cas où il compromettrait la sécurité des officiels qui interviennent.

Lorsqu'un officiel sur glace doit intervenir dans une altercation, il est entendu qu'il devra y avoir un contact physique avec les joueurs, et qu'il assume à ce titre un certain niveau de risque de contact accidentel. La présente règle s'applique toutefois aux incidents où le joueur entre en contact avec un officiel d'une manière qui n'est pas accidentelle. En outre, la mesure dans laquelle un officiel intervient physiquement pour désamorcer une altercation doit toujours suivre le même principe, à savoir réduire au minimum le risque pour tous les participants impliqués.

Aux fins de la présente règle, le terme « officiels » désigne autant les arbitres que les juges de lignes et les officiels hors glace.

Remarque : Pour tout comportement visé par la règle 11.5 s'avérant également une infraction à la règle 11.4 – Discrimination, la personne fautive doit être punie en application de la règle 11.4, en plus de se voir imposer toute autre punition dont elle pourrait écoper.

- 11.5 (a) Aucune punition mineure ne peut être imposée en application de la présente règle.
- 11.5 (b) Aucune punition majeure ne peut être imposée en application de la présente règle.
- 11.5 (c) Une punition de match est imposée à tout joueur ou officiel d'équipe qui :
 - i. se comporte d'une manière à intimider ou à menacer physiquement un officiel, sans qu'il y ait de contact physique;
 - ii. utilise délibérément sa force physique contre un officiel, avec un degré de violence faible ou modéré, sans causer de blessure;
 - iii. utilise délibérément sa force physique contre un officiel, avec un degré de violence élevé, ou lui cause une blessure quelconque des suites d'un contact intentionnel.

Remarque 1 : Lorsqu'un joueur ou un officiel d'équipe se voit imposer une punition de match en application de la présente règle, l'arbitre doit dénoncer la personne fautive en remplissant une déclaration détaillée de l'incident et en la présentant au délégué compétent de la ligue ou du membre visé.
- 11.5 (d) Aucune punition d'inconduite ne peut être imposée en application de la présente règle.
- 11.5 (e) Une punition d'extrême inconduite est imposée à tout joueur ou officiel d'équipe qui, en continuant de participer à un attroupement ou à une altercation ou en tentant de le faire, applique accidentellement une force physique à l'encontre d'un officiel.

INTERPRÉTATIONS

Interprétation 1 Règle 11.5 (c)

QUESTION :

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

RÉPONSE :

Une punition de match doit être imposée.



ANNEXES

ANNEXE A : PATINOIRE ET MARQUES SUR LA PATINOIRE

Figure 1 : Diagramme détaillé d'une patinoire (règles 1.2 et 1.3)

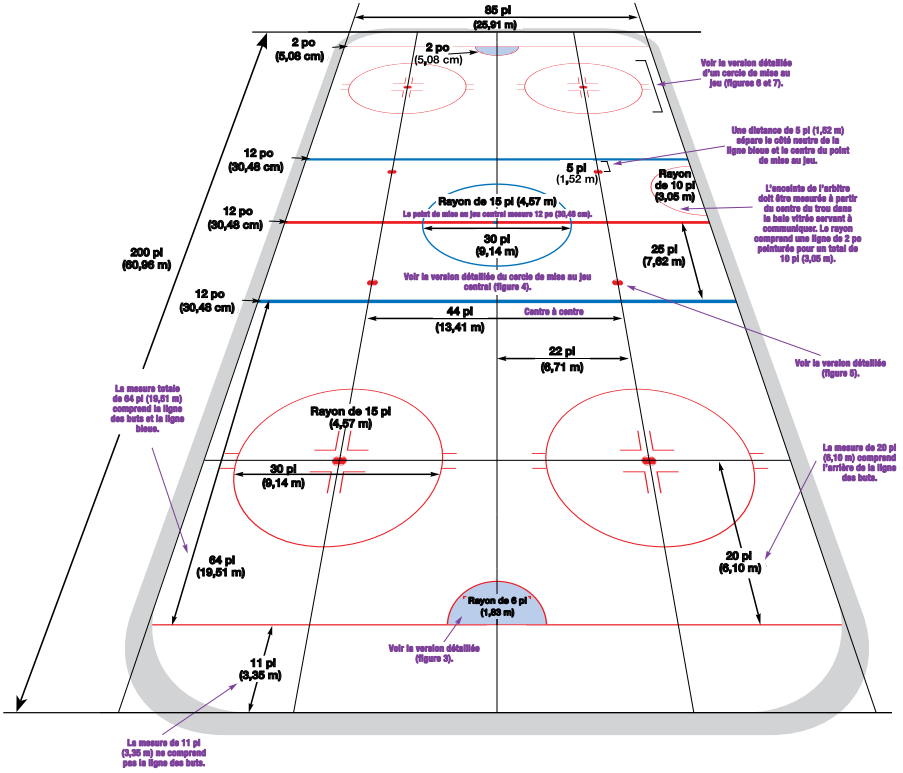


Figure 2 : Poteaux des buts (règle 1.4)

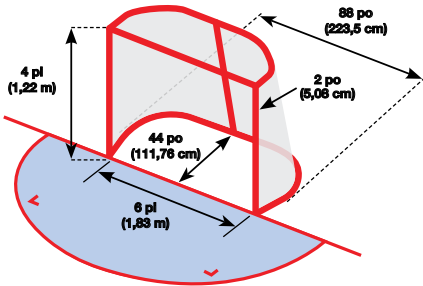


Figure 3 : Enceinte du but (règle 1.5)

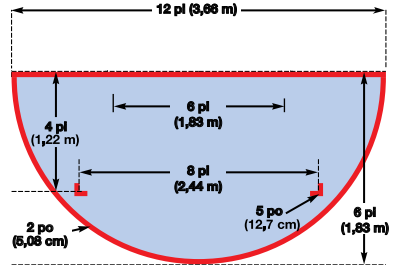


Figure 4 : Cercle de mise au jeu central (règle 1.6)

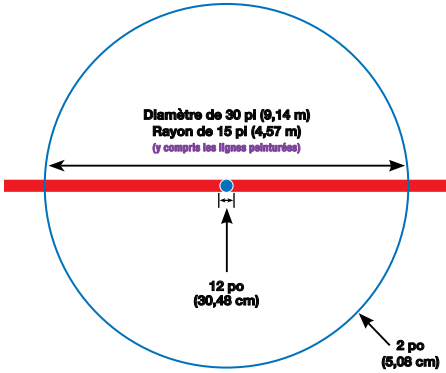


Figure 5 : Point de mise au jeu (règles 1.7 et 1.8)

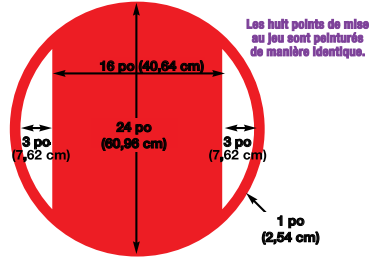


Figure 6 : Cercle de mise au jeu (règle 1.8)

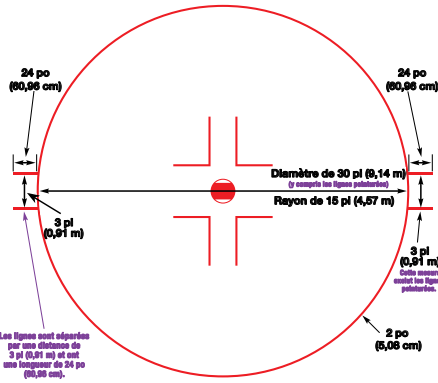
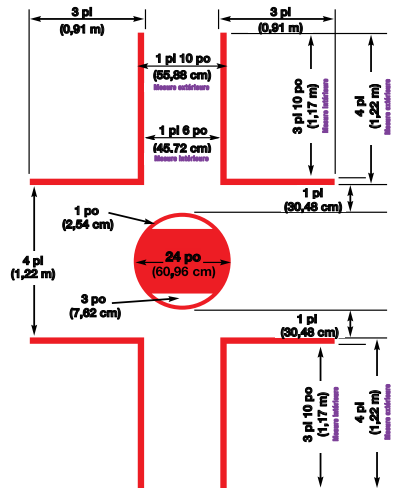
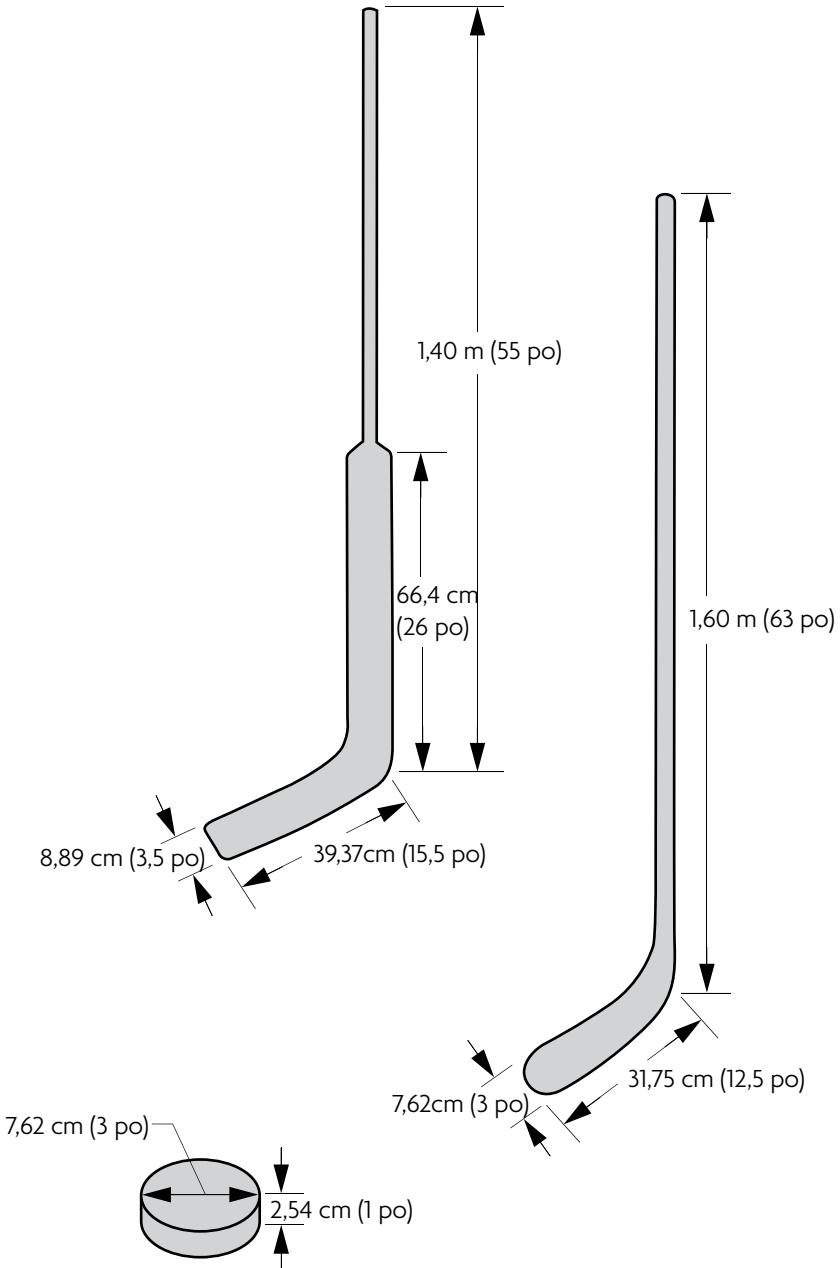


Figure 7 : Lignes d'empiètement lors des mises au jeu (règle 1.8)



ANNEXE B : BÂTON DE GARDIEN DE BUT, BÂTON DE JOUEUR ET RONDELLE (RÈGLES 3.3 ET 3.8)



ANNEXE C : GANTS ET JAMBIÈRES DE GARDIEN DE BUT (RÈGLE 3.5)



ANNEXE D : TABLEAU DES CHOIX DE PUNITIONS

Ce tableau ne couvre pas toutes les règles visant les punitions. Il est conçu pour présenter les choix disponibles pour les punitions les plus fréquentes.

Mineure	Majeure + E. I.	Mineure double	Match	Mineure + inconduite
Accrocher	Accrocher	Contact à la tête	Agression physique des officiels	Contact à la tête (junior / senior)
Assaut	Assaut	Coup de genou	Contact à la tête	
Bâton élevé (junior / senior)	Bagarre	Coup de tête	Coup de bâton	
Contact à la tête	Contact à la tête	Darder	Coup de genou	
Coup de bâton	Coup de bâton	Faucher les patins	Coup de tête	
Donner de la bande	Coup de genou	Quitter le banc des joueurs	Darder	
Double-échec	Donner de la bande	Six-pouces	Double-échec	
Équipement non réglementaire	Double-échec		Faucher les patins	
Faire trébucher	Faire trébucher		Frapper en bas des genoux	
Frapper en bas des genoux	Frapper en bas des genoux		Mise en échec corporelle	
Instigateur / Agresseur	Mise en échec corporelle		Mise en échec par-derrière	
Lancer ou tirer un bâton ou un objet	Mise en échec par-derrière		Six-pouces	
Manier la rondelle ou tomber sur la rondelle	Obstruction		Tentative délibérée de blesser / infraction causant délibérément une blessure	
Mise en échec corporelle	Retenir		Tirer les cheveux / saisir la visière, le casque ou la mentonnière	
Mise en échec par-derrière (+ E.I.)	Rudesse			
Obstruction				
Plonger et exagérer				
Retarder le match				
Retenir				
Rudesse				
Tirer les cheveux / saisir la visière, le casque ou la mentonnière				
Trop de joueurs				

Remarque 1 : Une punition de match est imposée pour toute tentative délibérée de blesser et pour toute infraction causant délibérément une blessure (règle 7.1).

Remarque 2 : Lancer le bâton peut entraîner des punitions autres que des punitions en temps (inconduite, tir de punition).

FORCE

FORCESPORTS.COM



OFFICIALLY LICENSED PRODUCT OF HOCKEY CANADA
PRODUIT SOUS LICENCE OFFICIELLE DE HOCKEY CANADA


SUSTAINABILITY / DURABILITÉ

Made from renewable sources
Fabrication à partir de ressources renouvelables



Scan for catalogue
Rechercher un catalogue

The stylized maple leaf logo is an official trademark of Hockey Canada © 2024 Hockey Canada.
Le logo à la feuille d'érable stylisée est une marque de commerce officielle de Hockey Canada. © 2024, Hockey Canada



477/58
Embout large et
carré, son grave

477/58.5
Embout large et
effilé, son grave

La prothèse auditive incomparable qui ne vous laissera pas à bout de souffle!

Des essais menés par de grands laboratoires indépendants ont confirmé qu'Acme restait incontestablement en tête du marché. Les autres sociétés ne sont pas parvenues à offrir une spécification de niveau égal.


Acme se détache depuis toujours du reste de la foule - même la plus bruyante

477/59.5
Embout moyen et
effilé, son moyen


477/60.5
Embout petit et
effilé, son aigu

— J Hudson & Co —
ACME
SPECIALIST WHISTLES
— since 1870 —

246/60.5
Glove-Grip™
N'importe quelle position,
n'importe quel gant
Brevet en instance



577
Embout large et carré en
polycarbonate, son grave



577/660
Petit, en
plastique A.B.S.,
son aigu, léger





TRAVAILLER ENSEMBLE - GAGNER ENSEMBLE