

Quelle est la décision?

Voici ce qu'il faut remarquer après que l'arbitre a sifflé :

Le cachot, la boîte de punition, le banc des punitions – Peu importe le nom que vous lui donnez, presque tous les joueurs passeront au moins quelques minutes au banc des punitions – certains plus que d'autres. Souvent, les joueurs se tourneront vers l'arbitre en disant « quoi, moi? » avant de se rendre au banc des punitions, mais comme un enfant que l'on envoie dans sa chambre, ils doivent s'y rendre et « purger leur punition ».

Jeu-questionnaire sur le banc des punitions :

Lorsque le hockey était à ses débuts, les joueurs devaient prendre place au même banc des punitions. Imaginez-vous la situation si c'était encore le cas?

N'oubliez pas que les *arbitres* portent des brassards orange; les *juges de lignes* n'en portent pas. Les *arbitres* imposent les punitions et les *juges de lignes* surveillent les dégagements et les hors-jeux et aident à mettre fin aux combats.



Donner de la bande

Mettre en échec (pousser) un adversaire de façon à le projeter violemment contre la bande.

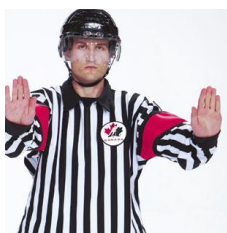
Signal de l'arbitre : Frapper, avec le poing de la main ne tenant pas le sifflet, la paume de la main opposée.



Assaut

Prendre plus de trois foulées avant de mettre un adversaire en échec.

Signal de l'arbitre : Une rotation des poings, un autour de l'autre, devant la poitrine.



Mise en échec par-derrière

Mettre en échec ou frapper un adversaire qui vous fait dos, et ce, souvent contre la bande.

Signal de l'arbitre : 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.



Double-éché

Frapper un adversaire en tenant le bâton avec les deux mains sans qu'aucune partie du bâton ne touche la glace.

Signal de l'arbitre : Un mouvement avant des deux bras avec les poings fermés, partant de la poitrine.



Punition retardée

Un arbitre signale qu'il va punir un joueur, mais qu'il n'arrêtera pas le jeu avant que l'équipe fautive touche la rondelle.

Signal de l'arbitre : Pleine extension au-dessus de la tête de la main ne tenant pas le sifflet.



Donner du coude

Utiliser son coude pour frapper un adversaire.

Signal de l'arbitre : Frapper le coude de la main tenant le sifflet avec la main opposée.



Passé avec la main

Signal utilisé par l'arbitre lorsqu'un joueur utilise une main pour diriger la rondelle vers un coéquipier en zone offensive ou neutre. Les passes avec la main sont permises en zone défensive.

Signal de l'arbitre : La main (paume ouverte) ne tenant pas le sifflet et le bras sont allongés le long du corps puis soulevés une fois vers l'avant, par en-dessous.



Bâton élevé

Frapper un adversaire en tenant son bâton plus haut que la hauteur des épaules.

Signal de l'arbitre : Tenir les poings fermés, l'un immédiatement au-dessus de l'autre, sur le côté de la tête.



Retenir

Empêcher un adversaire d'avancer en le retenant avec les mains, le bâton ou de toute autre façon.

Signal de l'arbitre : Tenir le poignet de la main tenant le sifflet bien devant la poitrine.



Washout

When used by a referee it means the goal does not count; when used by a linesman, it means there is no icing or off-sides.

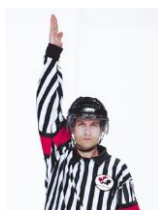
Signal de l'arbitre : Both arms swung laterally across the body at shoulder level with palms down.



Accrocher

« Accrocher » un adversaire avec son bâton pour l'empêcher d'avancer.

Signal de l'arbitre : Un mouvement des deux bras comme si l'on tirait quelque chose vers l'estomac.



Dégagement refusé

Tirer intentionnellement la rondelle d'au-delà de la ligne rouge centrale au-delà de la ligne des buts de l'adversaire. Techniquement, ceci n'est pas une punition, mais un dégagement refusé entraîne une mise au jeu dans la zone de l'équipe fautive.

Signal de l'officiel : Dès que les conditions pour « refuser un dégagement » sont satisfaites, l'officiel sifflera pour arrêter le jeu et lèvera la main ne tenant pas le sifflet au-dessus de la tête. L'officiel arrière pointera vers le point désigné pour la mise en jeu et s'y rendra.



Obstruction

Contact corporel non réglementaire avec un adversaire qui n'est pas en possession de la rondelle ou pousser le bâton échappé par un adversaire hors de sa portée.

Signal de l'arbitre : Les bras croisés, immobiles et placés à la hauteur de la poitrine.



Tir de punition

Quand il est évident que l'on a fait trébucher un joueur à l'offensive l'empêchant de prendre un tir au but.

Signal de l'arbitre : Poings fermés et bras croisés au-dessus de la tête.



Coup de bâton

Frapper un joueur adverse avec son bâton ou balancer son bâton en direction d'un joueur adverse.

Signal de l'arbitre : Avec le rebord de la main ne tenant pas le sifflet, frapper l'avant-bras opposé.



Darder

Frapper un adversaire avec le bout de la lame du bâton alors que l'on tient le bâton avec une ou deux mains.

Signal de l'arbitre : Un mouvement de piquer avec les deux mains vers l'avant du corps à la hauteur de la poitrine puis laisser tomber les mains le long du corps.



Faire trébucher

Utiliser son bâton, son genou, son pied, son bras, sa main ou son coude pour faire trébucher ou tomber un adversaire.

Signal de l'arbitre : Frapper le côté du genou (du côté de la main ne tenant pas le sifflet) et balancer le bras vers l'avant tout en gardant la tête haute et les deux patins sur la glace.



Annulation

Effectué par l'arbitre, ce signal indique qu'un but est refusé. Utilisé par un juge de lignes, ce signal signifie qu'il n'y a ni dégagement refusé ni hors-jeu.

Signal de l'officiel : Soulever des deux bras à l'horizontale à la hauteur des épaules, tournant les paumes vers le bas en partant de l'avant du corps.