



Commission Arbitrage et Règles de Jeu

Nouveautés et Directives

Edition Club

Ce recueil de nouveautés et directives sera adapté et complété afin de répondre aux différentes questions et remarques des différents acteurs du jeu.

Recueil rédigé par la Commission Arbitrage et Règles de Jeu
Piloté par F.HURTH, J.AVAVIAN et G.DURAND

Traduction assurée par M-T PICAUVET, A.BOURREAU, A.CHEYROUX, B.GREMION, G.BARCELO et J.FAUVEL

INTRODUCTION

L'IIHF a décidé de réformer le règlement afin d'unifier les règles de jeu du hockey sur glace lors des différentes compétitions.

Le groupe de travail constitué s'est basé sur les règles NHL pour établir un nouveau livre des règles qui a été transmis début juillet aux fédérations nationales.

La FFHG, sur proposition de la CARJ, a décidé d'appliquer pour la saison 2021-2022, les principales nouveautés concernant le cours du jeu, repoussant à la saison prochaine, les modifications concernant les charges et les fautes de crosse.

Ainsi ce document retrace les nouveautés applicables dès le 6 septembre 2021. Pour toutes les autres actions ou fautes, le règlement IIHF 2018-2022 reste applicable.

Notre objectif à tous est d'arriver à une standardisation des décisions, mais il faut se rappeler que le hockey sur glace est un sport pratiqué par des humains (avec des comportements et des motivations qui varient) et arbitré par des humains et le match parfait ne pourra pas exister autant pour les joueurs que pour les arbitres.

Ce document a été conçu pour être le document de référence où les acteurs du jeu puissent trouver les informations les plus utiles pour une meilleure compréhension du jeu et des décisions.

Danny KURMANN, IIHF's Officiating Manager : « Les décisions des officiels de jeu dépendent du niveau du jeu et de ses participants. Les règles sont toujours les mêmes, mais selon la façon dont le match est joué et les situations spécifiques rencontrées, elles peuvent être appliquées un peu différemment. »

L'OBI - Obvious, Benefit, Potential for Injury) *ABC en français (Avantage, risque de Blessure, Claire)* reste le facteur déterminant pour des situations qui doivent être pénalisées ou non. Ce document fournit une vue d'ensemble et des suggestions sur les facteurs qui déterminent ensuite la sévérité de la sanction en minutes de pénalité et serviront d'outil pour créer une norme générale à suivre. »

INTRODUCTION	2
Configuration de l'assistance Vidéo retenue pour la SynergIace Ligue Magnus (mis à jour 6/9/2021)	5
Assistance vidéo à l'initiative des arbitres	5
Coach challenge	6
Coach challenge - Situations d'interférence avec le gardien de but	6
Coach challenge - Situations de hors jeu (ajout 6/9/2021)	6
Coach challenge - Conséquence	7
Procédure Assistance vidéo / coach challenge (ajout 6/9/2021)	7
Exemple d'annonces de la table de marque (ajout 6/9/2021)	7
Modifications des règles de jeu	8
Changement de joueurs et temps-mort non autorisés	8
Choix du côté de l'engagement	8
Lieu d'engagement pour des crosses hautes (modification 6/9/2021)	8
Lieu d'engagement sur palet sorti (ajout 6/09/2021)	8
Points d'engagements (ajout 6/09/2021)	9
Jouer le palet avec les mains à l'engagement (mis à jour 6/9/2021)	9
Nombre de joueurs à l'engagement	9
Refus de jouer le puck (mis à jour 6/9/2021)	10
Capitaine ou assistant sortant du banc	10
Équipement porté sous le maillot, les bas ou la culotte	10
Maillot attaché à la culotte (uniquement SynergIace Ligue Magnus)	10
Équipement de protection dangereux ou porté de façon dangereuse	11
But valable marqué du patin	11
Crosse brisée ou abandonnée	11
Situations spécifiques du gardien de but (mis à jour 31/08/2021)	11
Geler le palet par le gardien de but (Mis à jour 31/08/2021)	12
Pénalités coïncidentes impliquant un gardien	12
Crosse haute consécutive à un tir (rajout 31/08)	12
Pénalité de banc mineure	12
Pénalités différentielles sur pénalités coïncidentes 5 dernières mn 3ème période ou en prolongation	13
Tir de pénalité (mis à jour 6/9/2021)	13
Tir de pénalité - Temps restant (mis à jour 6/9/2021)	14
Blind side hit (charge depuis son angle mort) (mis à jour 06/09/21)	14
Nouvelles prérogatives des juges de ligne	15
Engagements	15
Blessure sur une crosse haute	15
But non vu	15
Hors-jeu	15
Bagarres	16
La pénalité de dureté	16
Pénalité Minimum pour bagarres	16
L'instigateur/l'initiateur de l'altercation (mis à jour 6/9/2021)	16
Le continuateur :	16
L'agresseur	17
Le 3ème homme :	17
Le frappeur dangereux :	17
Le joueur qui ne fait que de se défendre	17
Enlever son casque ou son maillot : modification 6/9/2021	17
Sortir du banc des joueurs ou des pénalités	17

Configuration de l'assistance Vidéo retenue pour la Synerglace Ligue Magnus (mis à jour 6/9/2021)

Assistance vidéo à l'initiative des arbitres

Articles 37-3 et 78

Les situations suivantes sont susceptibles d'être visionnées avec l'assistance vidéo :

1. Puck qui franchit entièrement ou non la ligne de but
2. Puck qui entre dans le but avant que le cadre du but ne soit déplacé
Pour qu'une cage soit déplacée, il faut que l'un des ancrages ou les 2 soient complètement sortis de leur trou.
- ~~3. Puck qui entre dans le but avant (ou après) l'expiration du temps à la fin d'une période~~
4. Puck qui entre dans le but après un mouvement distinct de coup de patin évident
5. Puck délibérément dirigé, frappé ou jeté dans le but par un joueur à l'attaque par tout moyen (sauf sa crosse) ou avec n'importe quelle partie de son corps ou de son équipement (voir précision pour le patin N°4)
6. Puck dévié directement dans le but par un officiel de jeu
7. Puck frappé ou dévié dans le but avec une crosse haute, au-dessus de la hauteur de la barre transversale.
8. Puck entré dans le but d'une manière conforme (puck non entré par un défaut de but par l'extérieur du but ou sous le cadre du but etc ...)
- ~~9. Puck qui entre dans le but comme la finalité d'une action continue dont le résultat n'a pas été affecté par un coup de sifflet sifflé par l'arbitre suite à sa perte de vue du puck;~~
10. Les buts sur les tentatives de "tir de pénalité" ou la séance de "tirs aux buts décisifs" pour s'assurer de leur conformité avec les règles applicables.
Contrôle du gardien de but qui quitte son territoire avant que le puck ne soit touché au centre de la glace, gardien de but qui jette sa crosse, gardien de but qui déplace le but, le tireur qui transporte le puck au dessus de la hauteur normale des épaules, le tireur qui effectue un "spin-o-rama" illégal, le tireur qui ne maintient pas un mouvement continu vers l'avant, "double-touche"/rebond etc.)

Pour les cas 3 et 9, les dispositifs actuels ne permettent pas de visionner de façon optimale les situations et ne sont donc pas soumis à une assistance vidéo.

L'assistance vidéo n'est jamais permise pour infliger une pénalité.

Cette interdiction ne doit pas conduire en cas de but avec une possibilité de pénalité, d'infliger une pénalité potentielle sur la glace et attendre de l'assistance vidéo de pouvoir éventuellement l'annuler.

Dans tous les cas, il est demandé aux arbitres d'infliger les pénalités en fonction de ce qu'ils ont vu avec les aléas que cela peut comporter (vitesse du jeu, masqué par un joueur, angle de vision....).

Coach challenge

Les coaches ont la possibilité de demander un coach challenge sur la situation de but accordé ou de but non valable et uniquement en cas de situation d'interférence ou obstruction avec le gardien de but et de situations de hors-jeu.

La demande de coach challenge doit être effectuée avant la fin de la procédure d'engagement, les arbitres devant être attentifs aux demandes formulées.

Le coach doit préciser aux arbitres quelle est la situation à visionner.

Dans la dernière minute de la 3^{ème} période et n'importe quand en prolongation, les buts seront visionnés à l'initiative des arbitres, uniquement pour les cas prévues et les cas de Coach challenge, et ceci sans demande de Coach challenge, sauf si le but n'a aucun risque d'être non valable.

Coach challenge - Situations d'interférence avec le gardien de but

Les coaches ont la possibilité de demander un coach challenge sur la situation de but accordé ou de but non valable et uniquement en cas de situation d'interférence ou obstruction avec le gardien de but.:

Dans la dernière minute de la 3^{ème} période et n'importe quand en prolongation, les buts seront visionnés à l'initiative des arbitres, uniquement pour les cas prévues et les cas de Coach challenge, et ceci sans demande de Coach challenge, sauf si le but n'a aucun risque d'être non valable.

Si la demande vient du coach qui vient d'encaisser le but,

Les arbitres devront déterminer si une action a restreint la possibilité pour le gardien de défendre normalement son but. Dans ce cas, le but n'est pas accordé, mais aucune pénalité ne pourra être infligée à l'équipe fautive (obstruction au gardien de but et autres pénalités visibles)

Si la demande vient du coach qui vient de marquer un but non accordé sur la glace

Les arbitres devront déterminer :

- S'il y a eu un contact initié par un joueur à l'attaque
- Si ce contact a été provoqué par un joueur à la défense qui a poussé, chargé ou bousculé qui a provoqué le contact entre l'attaquant et le gardien de but
- La position de l'attaquant à l'intérieur du territoire de but n'a pas restreint le gardien de but dans sa capacité à défendre son but.

Dans le cas où le but est accordé et si une pénalité pour obstruction au gardien de but avait été annoncée pour cause de non-but, la pénalité sera annulée.

Coach challenge - Situations de hors jeu (ajout 6/9/2021)

Le coach de l'équipe qui vient de prendre un but accordé sur la glace par les arbitres, peut demander un Coach challenge sur une situation de hors-jeu, **à la condition que le palet ne soit pas sorti de la zone de défense entre la situation litigieuse et le but.**

Compte tenu des contraintes techniques actuelles, il faudra une vision claire et manifeste d'une erreur d'un arbitre pour annuler le but (palet sorti, joueur visiblement hors jeu ou sur une passe...). De la même manière, les pénalités pour Coach challenge infructueux ne seront infligées que si la situation à la vidéo est claire et qu'aucun hors jeu n'aurait dû être sifflé.

En cas de but annulé suite à un Coach challenge sur hors-jeu, il y aura lieu de réajuster, au plus près, l'horloge au temps du hors-jeu..

Les juges de ligne continueront d'appliquer la règle, en cas de doute, le hors jeu doit être sifflé.

Coach challenge - Conséquence

Si la demande de coach challenge est infructueuse (la décision des arbitres n'est pas retournée), l'équipe fautive sera punie d'une pénalité de banc mineure.

En cas de demande(s) supplémentaire(s) ne donnant pas raison au coach, l'équipe fautive sera punie d'une double pénalité de banc mineure.

Pour l'ensemble de l'assistance vidéo, en cas de difficultés techniques ou d'images non suffisantes pour prendre une décision certaine, la décision initiale des arbitres fera foi (et aucune pénalité pour coach challenge infructueux ne sera infligée).

Aucune pénalité mineure, double-mineure, majeure ou de match ne peut être visionnée par l'assistance vidéo.

Procédure Assistance vidéo / coach challenge (ajout 6/9/2021)

L'assistance vidéo est prioritaire sur le coach challenge.

En cas de doute sur un but, hors les actions de coach challenge, les arbitres doivent indiquer qu'il va y avoir un visionnage.

Les coach challenge (un seul coach challenge par arrêt de jeu et par équipe) pourront être demandés après que la décision a été confirmée ou infirmée.

Ex: si les arbitres demandent une assistance pour une crosse haute et que le but est confirmé, un coach challenge pour obstruction sur le gardien de but peut être demandé dans un second temps.

Si, alors que le palet est entré dans le but, les arbitres décident de ne pas valider un but pour une situation de gêne au gardien de but ou obstruction sur gardien de but (avec pénalité), les arbitres doivent :

- Se réunir afin que la situation soit claire pour les 4 arbitres
- Annoncer à la table de marque que le but n'est pas validé pour "gêne au gardien de but" ou annoncer la pénalité
- A ce moment-là, il peut y avoir un coach challenge.
- Les arbitres doivent annoncer à la table qu'un coach challenge a été demandé par l'équipe
- La décision et/ou la pénalité est infirmée ou confirmée
- Si l'autre équipe veut demander un coach challenge (en l'occurrence sur un hors jeu), la procédure est la même

Exemple d'annonces de la table de marque (ajout 6/9/2021)

- Le but est non validé pour une gêne au gardien de but
- L'équipe XXXX demande un coach challenge
- Suite au coach challenge, le but est validé
- Suite au coach challenge, le but est non validé, 2 minutes de pénalité de banc mineur à l'équipe XXXXX

Modifications des règles de jeu

Changement de joueurs et temps-mort non autorisés

63-8 / 87-1

Aucun changement de joueur ne sera autorisé dans les cas suivants :

- Si l'arrêt de jeu est causé par l'équipe à la défense suite à un déplacement accidentel de la cage.
- Si l'arrêt de jeu est consécutif à un arrêt du gardien de but qui gèle le puck sur un tir de l'équipe adverse (tir depuis sa moitié de patinoire "de défense".(non applicable en France)
- L'équipe qui vient d'effectuer un dégagement interdit ne pourra pas effectuer de changement

L'équipe pourra faire le changement en cas de sortie du gardien pour un joueur supplémentaire, ainsi que pour remplacer un joueur blessé.

Les équipes fautives ne pourront également pas demander de temps-mort dans les cas énoncés ci-dessus.

Un seul temps mort sera autorisé par arrêt de jeu et devra être demandé avant la fin de la procédure de changement.

Choix du côté de l'engagement

76-2 / 63-8 / 81-2

En cas de dégagement interdit, de déplacement accidentel de la cage par l'équipe à la défense ou à la suite d'une pénalité, l'équipe non fautive aura le choix du côté de l'engagement.

Pour ce choix, un joueur de l'équipe à l'attaque devra informer le juge de ligne, ayant le palet pour engager, du côté de l'engagement. A ce moment-là, le juge de ligne montrera le côté de l'engagement et ce côté ne pourra pas être changé avant le prochain arrêt de jeu. Ce choix ne devra pas conduire à allonger le délai à l'engagement.

Lieu d'engagement pour des crosses hautes (modification 6/9/2021)

80-2

En cas de crosse haute en zone neutre ou en zone d'attaque avec le palet récupéré par un joueur de la même équipe en zone neutre ou zone d'attaque, l'engagement aura lieu en zone neutre au point d'engagement le plus proche.

Il y a lieu de considérer à chaque fois, soit où le puck a été frappé par une crosse haute, soit où il a été récupéré par un coéquipier, et de sélectionner, en tout état de cause le point d'engagement le plus défavorable à l'équipe fautive.

Pour les crosses hautes en supériorité en zone d'attaque, il n'y a pas lieu d'engager en zone de défense de l'équipe fautive, l'engagement suivant, après ou sans but, aura lieu en zone neutre au point d'engagement le plus proche.

Lieu d'engagement sur palet sorti (ajout 6/09/2021)

85-5

Un puck sort des limites de la glace ou frappe un obstacle au dessus de celle ci, l'engagement suivant aura lieu au point d'engagement le plus proche dans la zone du tir, de la passe ou de la déviation (**pour la zone neutre sur l'un des 4 points d'engagements et ne donnant pas d'avantage territorial à l'équipe fautive**).

Cette règle ne s'applique que si le règlement ne prévoit pas autre chose (hors jeu, dégagement interdit, crosse haute, pénalité pour palet sorti au-dessus des plexi depuis la zone de défense, pénalité différée...).

Exemples :

A5 tire le palet depuis sa zone d'attaque et A7 dévie le palet en zone d'attaque, le palet sorti par dessus les plexi. Engagement zone d'attaque de A au point d'engagement le plus proche.

B23 tire le palet depuis sa zone de défense et est dévié dans cette même zone par A5 et sort de la glace. L'engagement suivant aura lieu en zone de défense de B.

Points d'engagements (ajout 6/09/2021)

Tous les engagements auront lieu sur l'un des 9 points d'engagements.

Le point d'engagement central sera réservé aux cas suivants :

- Début de période
- Après un but
- après une erreur d'appréciation sur un dégagement interdit
- après une substitution prématurée du gardien de but (si le palet est en moitié d'attaque)*

*Si le palet est dans la moitié de défense, le palet est engagé sur le point d'engagement le plus proche dans la zone où le palet se situait au moment de l'arrêt de jeu.

Sur une pénalité, l'engagement aura lieu en zone de défense de l'équipe fautive et le choix du côté de l'engagement sera laissée à l'équipe non fautive

Jouer le palet avec les mains à l'engagement (mis à jour 6/9/2021)

67-2

Tout joueur qui joue le palet à la main à l'engagement (avant ou après que le palet ait touché la glace) sera puni d'une pénalité mineure pour retard de jeu (violation de la procédure d'engagement).

Peu importe l'intention du joueur, le fait de jouer le palet avec la main, justifie la pénalité.

Pour qu'il puisse jouer avec la main, il faut qu'un troisième joueur (en plus des 2 centres) ait joué auparavant le palet avec la crosse, dans les autres cas l'action sera pénalisée.

Nombre de joueurs à l'engagement

76-7 / 82-2

Si une équipe dans sa zone d'attaque ne met pas le nombre nécessaire de joueurs à l'engagement, l'engagement aura lieu normalement et il n'y aura pas d'avertissement.

Si une équipe à la défense ne met pas le nombre nécessaire de joueurs à l'engagement, les arbitres indiqueront à l'équipe fautive qu'il manque un ou plusieurs joueurs.

Si cette action semble être une tactique de retard de jeu (stalling tactics), l'arbitre avertit l'équipe fautive et toute autre violation entraînera une pénalité de banc mineure.

Les arbitres évalueront ces situations suivant plusieurs critères :

- La répétition des retards ;
- Le moment du match (fin de période, après une pénalité, après un icing) ;
- La collaboration sur le reste du match entre le coach et l'arbitre (contact visuel, volonté de réduire les délais d'engagement..).

.Il a été rétabli une double priorité à l'engagement

Pour les joueurs autres que les centres, l'équipe à l'attaque doit placer ses joueurs avant l'équipe à la défense. Toute modification (changement de set-up) donnera lieu à un avertissement.

Pour les centres, le centre défenseur doit se placer en premier, le centre à l'attaque ne doit pas profiter de son élan afin de "voler" l'engagement.

Refus de jouer le puck (mis à jour 6/9/2021)

72

Si un ou plusieurs joueurs refusent de jouer un puck "libre", les arbitres arrêteront le jeu et l'engagement aura lieu au point d'engagement le plus proche (sauf en cas de pénalité car l'engagement ayant lieu en zone de défense).

Ce cas est prévu :

- pour la crosse haute,
- la passe à la main,
- une situation de pénalité différée
- et tout autre cas selon le jugement des arbitres.

L'objectif de cette règle est d'arrêter le jeu à chaque fois qu'un joueur peut jouer le palet et s'en abstenir afin de faire tourner le chronomètre (pénalité différée sur une infériorité, fin de tiers...).

Capitaine ou assistant sortant du banc

6-1

Un capitaine ou un assistant ne peut pas sortir de son banc des joueurs et aller poser une question aux arbitres sans y être invité.

Pour cette action il sera puni d'une pénalité mineure, sans avertissement préalable.

S'il est sur la glace, il pourra voir les arbitres pour poser une question ou demander une interprétation (et non pas une réclamation).

Si les capitaines ne peuvent plus monter sur la glace pour poser une question, les arbitres sont invités à aller voir les coachs afin d'expliquer leur décision de façon rapide. Cette explication ne peut pas conduire à un débat avec le coach, il s'agit d'une explication d'une décision qu'elle conduise à un but, une pénalité ou l'absence d'une pénalité.

Équipement porté sous le maillot, les bas ou la culotte

9-3 /9_5

Tout équipement de protection à part les gants, le casque ainsi que les jambières, mitaine ou bouclier de gardien, devra être porté sous le maillot, bas ou culotte. Après un avertissement par joueur, le joueur fautif sera puni d'une pénalité mineure pour retard de jeu.

Si le joueur réitère cet usage, il sera puni d'une pénalité de méconduite, puis une pénalité de méconduite pour le match en cas de renouvellement d'infraction.

Maillot attaché à la culotte (uniquement Synerglaçe Ligue Magnus)

Pour les matchs de Synerglaçe ligue Magnus et pour les joueurs uniquement, le maillot doit être attaché à la culotte afin de ne pas pouvoir rentrer à l'intérieur de cette dernière.

Les joueurs sont responsables de vérifier à leur entrée sur la glace que le système prévu est opérationnel et que le maillot est en place.

En cas de première violation, l'équipe sera avertie et le joueur devra, sans tarder, être substitué.

Pour toutes autres violations de ces règles, l'équipe fautive sera puni d'une pénalité mineure.

Pour toutes les autres divisions, l'application sera effectuée au début de la saison 2022-2023

Équipement de protection dangereux ou porté de façon dangereuse

9-8

Tout joueur qui utilisera un équipement dangereux ou le portera de façon dangereuse pour lui ou pour les autres (visière relevée ou portée en casquette par ex.) , se verra refuser l'entrée sur la glace ou sera renvoyé au banc et son équipe sera avertie. Toute réitération sera punie d'une pénalité mineure pour équipement non conforme.

But valable marqué du patin

37-4 & 49.2 II

Rappel : Tout but marqué du patin est valable, A CONDITION que cela NE résulte PAS d'un coup de pied distinct au palet (KICKING MOTION).

Pour les cas de coup de pied au palet, il suffit que le palet ait été dévié par n'importe quelle crosse, à l'exception de celle du gardien de but, pour que le but soit validé.

Si le joueur donne un coup de pied au puck par l'intermédiaire d'un équipement (ceci inclut la palette de sa propre crosse) et que le but rentre dans la cage, le but ne sera pas valable.

S'il y a un doute sur le mouvement de coup de pied au palet, l'avantage va à l'attaque et le but doit être accordé.

Crosse brisée ou abandonnée

10-3 / 10-4

Si un joueur fait glisser une crosse abandonnée ou cassée vers un de ses coéquipiers qui a perdu sa crosse, une pénalité mineure sera infligée à ce joueur.

Cette action est autorisée vers un gardien de but pourvu que cette action n'interfère pas avec le palet ou le jeu et que la crosse du gardien (et non pas une crosse de remplacement ou de substitution) ne soit pas cassée.

Un gardien peut continuer de jouer avec une crosse cassée jusqu'au premier arrêt de jeu. Une crosse de remplacement devant être amenée par un des coéquipiers sur l'arrêt de jeu.

Situations spécifiques du gardien de but (mis à jour 31/08/2021)

67-3

- **Le gardien de but peut jouer le palet jusqu'à la ligne médiane.**
- Le gardien de but ne peut pas passer le puck en le faisant glisser avec sa mitaine vers l'avant à un coéquipier. Le cas échéant le jeu sera arrêté et l'engagement aura lieu sur un des points d'engagement en zone de défense.
- Si le gardien se sert de sa mitaine pour **lancer le palet en avant**, une pénalité mineure sera infligée pour retard de jeu quel que soit le joueur qui contrôle le palet en premier, sauf si le palet est récupéré par un adversaire et qu'un but est marqué sur la pénalité différée.

74-5 : En prolongation, le gardien qui est sorti pour être remplacé par un joueur supplémentaire, ne peut pas retourner sur la glace en refaisant un changement avant le prochain arrêt de jeu. En cas d'infraction, il sera puni d'une pénalité mineure pour retard de jeu.

Note : La zone de jeu restreinte derrière la ligne de but ne sera pas utilisée pour les matchs régis par la FFHG pour la saison 2021-2022 (même si elle est présente dans certaines patinoires)

Geler le palet par le gardien de but (Mis à jour 31/08/2021)

67-3

Le gardien de but peut geler le palet

- Dans son territoire de but ET
- Si au moment où il gèle, il subit une pression directe de la part d'un adversaire.

Dans les autres cas, il doit jouer le palet et s'il gèle le palet afin de créer volontairement un arrêt de jeu, il doit être puni d'une pénalité mineure.

Notamment, s'il décide de sortir de son territoire pour "sauter sur un palet" contrôlé ou non par un adversaire et qu'il le gèle suite à cette action avec la volonté de créer un arrêt de jeu.

Par exception, si afin de réduire l'angle de tir, il avance vers le tireur en quittant son territoire, alors il peut effectuer un arrêt en dehors de son territoire de but avec ou sans rebond.

En d'autres termes, et dans l'attente que l'IIHF édicte sa directive, l'application de la règle n'est pas changée par rapport au règlement antérieur, à l'exception du gardien qui sort de son territoire pour plonger sur le palet.

Pénalités coïncidentes impliquant un gardien

Si un gardien de but est impliqué dans des pénalités coïncidentes et que la résultante de celles-ci fait que son équipe est en infériorité, le joueur qui purge la pénalité au tableau peut être n'importe quel joueur.

Le joueur qui purge la totalité de la pénalité (et qui sort sur arrêt de jeu) devra être un joueur présent sur la glace au moment de la pénalité.

- A1 (gardien) : 2+2 pour tentative de piquage
- B25 : 2 pour accrocher

Un substitut de A1 (gardien) purge la pénalité inscrite au tableau, ce joueur peut être n'importe quel joueur. Un second substitut purge la totalité des 2+2 qui est compensée par la pénalité de B25, ce substitut doit être un joueur présent sur la glace.

Crosse haute consécutive à un tir (rajout 31/08)

Si un joueur effectue un tir (généralement un slap ou un tir balayé) et qu'il blesse NON VOLONTAIREMENT un adversaire en armant ou en désarmant son tir, il ne pourra pas y avoir de pénalité de crosse haute.

Le point important est de savoir si le joueur a tenu sa crosse de façon attendue et s'il n'a pas exagéré son geste.

En cas de passe, dégagement en cloche ou golfing, la pénalité pour crosse haute peut être infligée car le joueur doit maîtriser sa crosse.

Pénalité de banc mineure

17-1

Pour toutes les pénalités de banc mineure, n'importe quel joueur de champ peut purger la pénalité, il n'y a plus lieu de repérer les joueurs présents sur la glace au moment de l'infraction.

Cela concerne entre autres, le surnombre, la violation de la procédure de changement, le retard de jeu.

Pénalités différentielles sur pénalités coïncidentes 5 dernières mn 3ème période ou en prolongation

Si dans les 5 dernières minutes de la 3ème période où n'importe quand en prolongation une pénalité mineure ou double mineure est infligée à une équipe et qu'une pénalité majeure est infligée à l'autre équipe, cela conduira à une infériorité de 3 mn (ou d'1 mn en cas de double mineure). Les joueurs pénalisés purgeront l'intégralité de leurs pénalités (et sortiront sur arrêt de jeu après l'expiration de celle-ci) et un substitut servira la pénalité différentielle.

Cette règle sera appliquée quelque soit les forces en présence ET si aucune compensation n'est possible par ailleurs.

Exemples de situations (les 2 situations se passent à 55'00 dans la 3ème période)

#1 - Pénalités différentielles

- A23 : 2+2 pour tentative de piquage
- B25 : 5 pour bagarre
Un substitut de B purge la pénalité différentielle de 1 minute et sortira à 56'00 (cela reste une pénalité majeure), A23 sortira après 59'00 sur arrêt de jeu et B25 à 60'00

2 - pénalités coïncidentes avec compensation

- A23 : 2+2 pour tentative de piquage
 - A30 : 5 pour bagarre
 - B25 : 5 pour bagarre
- A23 purge ses 2+2, tandis que A30 et B25 sortiront sur arrêt de jeu à 60'00

Tir de pénalité (mis à jour 6/9/2021)

Si le gardien fait une faute pendant l'exécution d'un tir de pénalité et que le tireur ne marque pas, le tir de pénalité doit être retiré.

Si lors du second tir, le gardien de but refait une faute toujours sans but accordé, le gardien de but est puni d'une pénalité de méconduite et le tir doit être retiré.

En cas de 3ème faute, le gardien est puni d'une pénalité de méconduite pour le match et l'arbitre accordera un but.

Si les pénalités encourues sont des pénalités mineures, il n'y a pas lieu de les inscrire quel que soit le résultat des tirs. Si ce sont une ou plusieurs pénalités majeures ou de match, les pénalités devront être infligées quel que soit le résultat du tir.

Exception : si le **gardien lance sa crosse pendant le tir de pénalité**, déplace **volontairement** la cage ou **enlève son masque**, le but sera accordé par les arbitres.

En cas de **déplacement accidentel** de la cage :

- Le but sera accordé si le déplacement de la cage a lieu avant le tir ET que le palet serait entré dans le but si la cage n'avait pas été déplacée.
- Si la cage a été déplacée après que le palet ait franchi la ligne de but (et pas dans le but), le tir de pénalité est réputé avoir été effectué et il n'y a pas lieu de le retirer.
- Dans tous les autres cas, les arbitres refont tirer le tir de pénalité sans pénalité et sans changement de gardien ou de tireur.

Un tir de pénalité ne pourra pas être accordé si la faute est effectuée par derrière ET si c'est une charge (par derrière, avec la crosse, projection ...), une pénalité mineure, majeure assortie d'une méconduite match ou une pénalité de match sera infligée peu importe si la pénalité a anéanti une chance raisonnable de marquer.

Tir de pénalité - Temps restant (mis à jour 6/9/2021)

63_7

Les tirs de pénalité pour **déplacement volontaire de la cage** ou **surnombre volontaire** (qui résulte d'une tactique de l'équipe) sont décernés :

- n'importe quand en prolongation,
- s'il n'y a pas assez de temps dans la 3ème période pour purger la pénalité (ce qui revient à dire dans les 2 dernières minutes)
- **ou si compte tenu des pénalités, la pénalité ne peut pas être purgée pleinement dans le temps réglementaire.**

Exemple 1 :

Equipe A	3ème Période 3:00	Equipe B
A4 - 1:50		
A23 - 1:20		

Il reste 3'00 dans la troisième période à jouer, l'équipe A est punie d'une pénalité pour retard de jeu pour déplacement volontaire de la cage. Etant donné que la pénalité risque de ne pas pouvoir être purgée en entier (compte tenu des pénalités au tableau), il sera accordé un tir de pénalité. (*Le(s) but(s) potentiel(s) ne rentrent pas dans le raisonnement*).

Exemple 2 :

Equipe A	3ème Période 6:59	
A4 - 5:00		
A23 - 5:00		

Il reste 6'59 dans la troisième période, l'équipe A est punie de 2 pénalités majeures (A4 et A7) et une pénalité pour A1 (gardien) pour déplacement volontaire de la cage. Cette pénalité ne pouvant pas être purgée dans sa totalité avant la fin du temps réglementaire, il sera accordé à B un tir de pénalité.

Blind side hit (charge depuis son angle mort) (mis à jour 06/09/21)Définition

Un joueur qui charge un adversaire :

- dans son angle mort, au-delà de sa vision périphérique,
- alors que ce dernier est en position vulnérable
- et qu'ainsi il ne pouvait pas le voir venir ou se protéger, sera pénalisé **selon les règles de la charge incorrecte**.

Ce sont par exemple les cas où un joueur charge un adversaire finissant son tir, joueur qui charge un adversaire en sortant du banc des pénalités...

Pour une charge qui correspond aux critères ci-dessus, le critère de différenciation de pénalité primordial pour infliger cette pénalité est d'analyser si le joueur qui a effectué la mise en échec peut ou veut récupérer le contrôle du puck.

Nouvelles prérogatives des juges de ligne

Engagements

32-2

Les juges de lignes effectueront l'ensemble des engagements à l'exception du démarrage des périodes incluant les prolongations.
Ils seront ainsi chargés des engagements après les buts.

Blessure sur une crosse haute

32-4 (normalement dans 32-5)

Ils pourront arrêter le jeu dans le cas d'une crosse haute à condition :

- que cette faute n'a visiblement pas pu être vue par les arbitres
- que cette faute ne mérite uniquement qu'un 2+2 (ni une simple pénalité mineure, ni une pénalité majeure)
- que l'équipe fautive soit en possession du palet en zone d'attaque

But non vu

32-5

Les juges de ligne pourront arrêter le jeu si un but évident n'a pas été vu par l(es)arbitre(s)

En cas de présence d'assistance vidéo, la responsabilité des juges de lignes sera de retenir le temps et de le communiquer aux arbitres au premier arrêt de jeu ce temps. Dans ce cas, le juge de lignes pourra participer à la recherche de l'action.

Pour les crosses hautes et les buts, la décision finale reste à l'arbitre ou aux arbitres, il s'agit d'une aide supplémentaire, les juges de lignes devront être sûrs à 100% de leur décision.

Hors-jeu

83-1 / 83-2

Il n'y a plus lieu de déterminer si le joueur est en contact avec la ligne bleue au moment où le palet franchit celle-ci pour savoir s'il est hors jeu ou non.

Aucun hors-jeu ne sera signalé si au moins un de ses patins se trouve toujours sur ou au-dessus de la ligne bleue (espace tri-dimensionnel sur la largeur et longueur de la ligne bleue).

Ex. : un joueur coupe la glace à la hauteur de la ligne bleue et saute pour éviter un shoot de son coéquipier qui tire entre la ligne médiane et la ligne bleue d'attaque. Tant qu'un de ses patins est au-dessus de la ligne bleue, il n'y a pas de hors-jeu.

A l'inverse, en cas de hors-jeu différé, le joueur qui sort de la zone devra toujours retoucher la ligne bleue avec un de ses patins pour se remettre en jeu.

La zone devant toujours être totalement libérée de joueurs attaquants pour qu'un hors-jeu différé puisse être effacé.

Il n'y a pas de hors-jeu si un joueur à la défense propulse le puck vers la zone neutre et que le puck fait un rebond sur un de ses coéquipiers et qu'il revient en zone de défense. Si des joueurs attaquants sont présents à ce moment en zone d'attaque, ils sont libres de jouer le palet.

Bagarres

46/51

Les bagarres ne font pas partie de l'ADN du Hockey sur Glace.

Des actions dangereuses ont été répertoriées ces dernières années, qui ont ou auraient pu causer une grave blessure.

L'objectif de ces aménagements n'est pas de favoriser les bagarres MAIS de pénaliser plus sévèrement les joueurs et actions qui peuvent être dangereuses ou qui peuvent faire dégénérer une situation.

La pénalité de dureté

La pénalité de dureté (règle 51) ne peut être que de 2 minutes, il s'agit de sanctionner un coup de poing ou une gifle donné avec ou sans le gant, directement à la tête d'un adversaire.

Ces actions ne méritent pas, selon l'opinion des arbitres, une pénalité majeure.

Pour la dureté, LA SEULE EXCEPTION, est pour le gardien de but, qui donne un coup de poing avec son bouclier à un adversaire car cette action a provoqué ou aurait pu provoquer une blessure. Ainsi la seule pénalité possible est PÉNALITÉ DE MATCH.

Pénalité Minimum pour bagarres

Pour toutes les autres actions (+ d'un coup de poing, un coup violent...), la pénalité MINIMUM qui doit être infligée sur la règle Bagarres (46) est "5 minutes de pénalité majeure" (sans pénalité de méconduite pour le match automatique).

Il conviendra également de différencier les joueurs qui participeront à une altercation et d'autres catégories des participants selon les critères spécifiques ci-dessous. Une attention particulière des arbitres est requise pour ces autres joueurs.

Il est recommandé aux arbitres d'indiquer dans le(s) rapport(s) quel est le statut du joueur.

L'application de ces règles à la fois pour les équipes et les arbitres sera évaluée en début de saison.

L'instigateur/l'initiateur de l'altercation (mis à jour 6/9/2021)

c'est le joueur qui par son action a provoqué l'altercation. Ce joueur pourra être déterminé par une ou plusieurs actions (liste non exhaustive)

- | | |
|---|--|
| - Distance parcourue | - Premier coup donné, |
| - Gants jetés en premier, | - Posture, menace verbale ou attitude provocante, |
| - Conduite en fonction d'un événement antérieur | - Volonté de faire « sortir » un joueur majeur de l'équipe adverse |

L'instigateur sera puni de 5 + 2 + pénalité de méconduite pour le match

Si un joueur de chaque équipe veut se battre, il n'a pas lieu de déterminer s'il y a un instigateur.

Si un joueur est déclaré Instigateur d'une bagarre à laquelle il n'a pas participé, il sera puni d'une pénalité mineure et d'une pénalité de méconduite pour le match (2+20).

Le continueur :

N'importe quel(s) joueur(s) qui persiste(nt) ou tente(nt) de se battre au cours d'une altercation après avoir reçu l'ordre de l'arbitre d'arrêter ou qui résiste aux juges de lignes pour se battre avec un adversaire.

Le ou les continueurs seront punis d'une pénalité majeure assortie d'une pénalité de méconduite pour le match. (5+20)

L'agresseur

L'agresseur est un joueur ou gardien de but qui continue à frapper son adversaire alors que ce dernier est en position sans défense ou ne veut pas se battre. L'agresseur est celui par exemple qui a clairement pris le dessus sur une altercation mais continue à frapper son adversaire.

L'agresseur sera puni de 2+5 + pénalité de méconduite pour le match

Un joueur peut être à la fois agresseur et instigateur, il sera ainsi puni de 2 + 2 + 5 + PMM

Le 3ème homme :

C'est le premier joueur ou gardien de but qui intervient dans une altercation déjà commencée. C'est généralement cette action qui provoque un emballement de l'altercation.

Pour cette action, il sera puni (en plus des éventuelles pénalités majeure ou mineure) d'une pénalité de méconduite pour le match.

Le frappeur dangereux :

Par son équipement dangereux ou son action, il a ou aurait pu blesser un adversaire (mécanisme sur ses doigts, frapper par derrière un adversaire qui ne s'y attend pas, effectuer une prise qui aurait pu blesser un adversaire). Ce joueur doit être puni d'une pénalité de match.

Le joueur qui ne fait que de se défendre

Un joueur qui se défend (même avec un coup de poing) contre un adversaire (instigateur ou agresseur) est considéré comme un participant non intentionnel.

S'il a riposté à des coups de poings, il pourra être puni soit d'une 2 mn (dureté) soit d'une 5 mn (bagarre). Ce statut de combattant non intentionnel ne doit pas devenir la règle, la pénalité majeure doit être la norme pour 2 joueurs qui se battent et il est demandé d'appliquer sévèrement le statut d'instigateur, d'agresseur ou de frappeur dangereux.

Enlever son casque ou son maillot : modification 6/9/2021

Tout joueur qui enlève son casque ou son maillot pour se battre se verra infliger une pénalité mineure pour attitude anti-sportive supplémentaire et une pénalité de méconduite pour le match, à moins qu'il ne soit déjà puni en tant qu'instigateur.

Ainsi la pénalité maximale pour un joueur sera de 2 +2 + 5 + MPM ou 2+2+pénalité de match (uniquement pour le frappeur dangereux).

A l'inverse d'enlever son casque ou son maillot (qui est une pénalité mineure spécifique), le fait d'enlever ses gants pour se battre fait partie des indices pour déterminer l'instigateur d'une bagarre et n'est ainsi plus pénalisé spécifiquement.

Si le joueur qui enlève son casque et/ou son maillot et que finalement il n'y a pas de bagarre, il sera puni d'une pénalité mineure assortie d'une pénalité de méconduite (règle 46-12 / 46-13 & 75.2 iv non claires et contradictoires).

Sortir du banc des joueurs ou des pénalités

S'il y a une altercation déjà commencée, le 1er et le second joueur qui quittent le banc des joueurs ou des pénalités devront être pénalisés d'une pénalité de méconduite pour le match (en plus des pénalités mineures ou majeures encourues). Pour le joueur quittant le banc des pénalités, il aura lieu de le pénaliser en supplément d'une pénalité mineure.