

IIHF CASE BOOK

2010 – 2014

SUPPLÉMENT AU LIVRE OFFICIEL DES RÈGLES DE L'IIHF

Ce document est disponible dans sa version officielle, en anglais sur le site :

www.iihf.com

La version ci-après est le résultat d'une traduction libre et personnelle, cet ouvrage n'a fait l'objet d'aucune approbation légale, de quelque fédération ou association.

En cas de problèmes ou de remarques, seule la version officielle de l'IIHF fait foi.

Cette traduction a été effectuée bénévolement et à des fins personnelles et est mise à disposition gratuitement afin de permettre aux personnes intéressées et ne maîtrisant pas la langue anglaise d'avoir une base de travail et d'information.

Ce document est gratuitement mis à disposition et ne pourra en aucun cas faire l'objet d'une quelconque demande de rémunération ou de paiement.

Les indications qui sont en rouge sont des corrections effectuées par rapport au document officiel anglais, entre parenthèse figurent les textes originaux en anglais qui ont été modifiés ; au moment de la traduction et des relectures, ces textes ont été jugés incorrects et ainsi modifiés, ces modifications n'engagent que les personnes ayant effectué cette traduction et n'ont aucune valeur officielle

Merci aux personnes qui ont participé aux corrections (Patrick, Cédric, Sébastien, Didier, Anthony, etc...).

Puisse ce document vous servir et vous aider dans la direction et la compréhension de ce fabuleux sport qu'est le Hockey sur Glace.

INTRODUCTION

Le « Case-book » de l'IIHF est un supplément au livre officiel des règles de l'IIHF. Il est composé des interprétations et des clarifications de règles, des directives d'arbitre et de juges de lignes, des techniques et des instructions. Il fournit également aux joueurs, officiels d'équipe, et aux médias la clarification des règles de jeu. Les situations qui se développent souvent pendant un match exigent des actes ou des interprétations spécifiques, une tentative a été faite pour fournir une explication compatible avec l'esprit et l'intention des règles de hockey sur glace, et le niveau du « sportsmanship » que les joueurs, officiels d'équipe et officiels de jeu doivent reconnaître et accepter.

Cette version du «Case book» de l'IIHF est applicable pour la saison 2010-11. Il est important de noter que pendant la période 2010-2014 beaucoup de situations peuvent se produire dans les matches qui ne sont pas traitées dans ce livre. Pour parer à ceci, l'IIHF fournira un bulletin de règles tous les ans avant le début de la saison pour clarification.

Le «Case book» de l'IIHF est divisé en chapitres et chacun est numéroté de la même manière que dans le règlement de l'IIHF 2010-2014. Cela signifie que l'information d'un certain chapitre se rapporte à la règle ayant le même numéro dans le règlement de l'IIHF 2010-2014.

Le «Case book» de l'IIHF est structuré en trois parties :

La partie A décrit les procédures et techniques afin de clarifier les devoirs des arbitres et juges de lignes ;

La partie B clarifie les règles, qui ne sont pas entièrement détaillées dans le règlement ;
et

La partie C traite des situations qui peuvent se produire pendant un match et règle correctement chaque situation.

Le bureau de l'IIHF et le département de sport de l'IIHF sont disponibles pour vous aider si vous avez des questions ou commentaires concernant des interprétations de règles qui peuvent se produire durant un match ou décrites dans cette édition. Veuillez adresser vos commentaires par le biais de votre fédération nationale ou au travers de votre commission des arbitres nationale, qui vous assurera de recevoir l'information appropriée.

TABLE DES MATIÈRES

Introduction		3
<u>Chapitre 1 – La Patinoire</u>		
119	Territoire de but	6
141	Bancs de pénalités	6
<u>Chapitre 2 – Équipes, joueurs et équipement</u>		
200	Joueurs équipés	7
201	Capitaine d'équipe	7
210	Équipement	7
222	Crosses des joueurs de champ	8
223	Casques des joueurs de champ	8
224	Visières et protection faciale intégrale des joueurs	8
234	Casques et protection faciale pour les gardiens de buts	8
260	Mesure d'un équipement	8
<u>Chapitre 3 – Officiels et leurs responsabilités</u>		
313	Devoirs des juges de lignes	12
322	Marqueur officiel	12
323	Chronométrateur	12
330	Système de juge de but vidéo	13
<u>Chapitre 4 – Règles de jeu</u>		
411	Changement de joueurs et de gardiens de but depuis le banc des joueurs en cours de jeu	15
412	Procédure de changement de joueurs lors d'un arrêt de jeu	15
415	Changement d'un gardien de but pendant un arrêt de jeu	17
416	Joueurs blessés	17
417	Gardiens de but blessés	17
420	Durée du match	17
422	Temps mort	18
440	Engagements	18
442	Procédure d'engagement	20
450	Hors-jeu	22
451	Hors-jeu différé	25
460	Dégagement interdit	27
470	Définition d'un but	30
471	But non validé	31
472	Buts et assistants	33

481	Puck sur le filet du but	34
490	Arrêter le puck ou le passer avec la main	35
492	Puck touché avec une crosse haute	36

Chapitre 5 – Pénalités

500	Pénalités - définition et procédures	38
502	Pénalité de banc mineure	39
503	Pénalité majeure	46
504	Pénalité de méconduite	46
508	Tir de pénalité	46
509	Procédure d'exécution d'un tir de pénalité	48
511	Pénalités contre un gardien de but	51
512	Pénalités coïncidentes	54
513	Pénalités différées	61
514	Signalement des pénalités	63
523	Charge dans le dos	65
528	Coups de poing ou dureté (altercations)	66
534	Obstruction	67
541	Charge avec le corps (hockey féminin)	68
550	Incorrection des joueurs envers les officiels et attitude antisportive	69
551	Incorrection des officiels d'équipe envers les officiels et attitude antisportive	69
554	Retarder le jeu	70
555	Équipement interdit ou dangereux	72
556	Crosses brisées	73
557	Joueur se laissant tomber sur le puck	75
559	Joueur maniant le puck avec ses mains	75
560	Gardien de but maniant le puck avec ses mains	75
565	Officiels d'équipe quittant le banc des joueurs	75
570	Jet de crosse ou tout autre objet pendant une échappée	76
571	Prévention des infections par le sang	76
573	Trop de joueurs sur la glace (surnombre)	76
591	Franchissement de la ligne rouge centrale par un gardien de but	77
592	Gardien de but se rendant à son banc des joueurs	77
593	Gardien de but quittant son territoire de but pendant une altercation	78
595	Protection du gardien de but	78
A4.7	Devoirs des juges de lignes	78

Les modifications sont surlignées

CHAPITRE 1 – LA PATINOIRE

119 – TERRITOIRE DE BUT

B – Interprétation

1. Le territoire de but doit être mesuré à partir du bord extérieur des lignes formant le territoire. Ces lignes font partie intégrante du territoire.

141 – BANCS DES PÉNALITÉS

B – Interprétation

1. Chaque équipe doit prendre le banc des pénalités qui est situé en face de son propre banc des joueurs. Elle ne doit pas en changer durant le match

CHAPITRE 2 - ÉQUIPES, JOUEURS ET ÉQUIPEMENT

200 – JOUEURS ÉQUIPÉS

A - Procédure d'Arbitre

1. Les arbitres doivent être informés du moment où le gardien remplaçant a été engagé par son équipe et en prévenir le marqueur officiel.

B – Interprétation

1. Les noms de joueurs peuvent être modifiés sur la feuille de match officielle à tout moment jusqu'au début du match.
2. Une équipe ne peut avoir que deux gardiens équipés.
3. Un joueur licencié auprès d'un club peut participer à l'échauffement d'avant-match pour autant qu'il soit autorisé à jouer à ce match (pas de suspension), même s'il n'est pas inscrit sur la feuille de match officielle.

201 – CAPITAINE D'ÉQUIPE

B – Interprétation

1. Lorsque la situation le demande, si le capitaine et le(s) capitaine(s) assistant(s) sont sur le banc des joueurs, l'arbitre doit demander à parler au capitaine en l'appelant depuis le banc des joueurs.
2. Dans tous les cas l'arbitre doit parler avec le capitaine. S'il y a un problème de communication avec le capitaine, il doit aller directement au banc et parler avec le coach

210 – EQUIPEMENT

B – Interprétation

1. Lors des championnats IIHF, à l'échauffement d'avant-match, les équipes ne sont pas autorisées à porter des maillots autres que ceux qui seront portés lors du match. Ceci est dû au programme de statistiques IIHF ainsi qu'à la base de données des joueurs.

223 – CASQUES DES JOUEURS DE CHAMP

B – Interprétation

1. Le gardien remplaçant n'est pas obligé de porter son casque et/ou sa protection faciale lorsqu'il traverse la glace pour retourner à son banc entre les tiers-temps.
2. Les joueurs et le gardien de but remplaçant ne sont pas obligés de porter leurs casques en étant assis sur leur banc des joueurs.

224 – VISIÈRES ET PROTECTION FACIALES INTÉGRALE DES JOUEURS

311 – ÉQUIPEMENT DE L'ARBITRE ET DES JUGES DE LIGNES

B – Interprétation

1. Les visières doivent être transparentes et non teintées. Cette règle s'applique aux joueurs et également aux officiels de jeu

234 – CASQUES ET PROTECTION FACIALE POUR LES GARDIENS DE BUT

B – Interprétation

1. Si le casque et/ou la protection faciale tombe alors que le jeu est en cours et qu'avant que l'arbitre n'ait pu siffler pour arrêter le jeu, le puck entre dans le but, le **but** doit alors être validé.
2. Si le puck frappe le casque ou la protection faciale du gardien et entre dans le but, l'arbitre doit valider le **but**.

260 – MESURE D'UN ÉQUIPEMENT

A - Procédure d'Arbitre

1. Toutes les mesures de crosse (courbure incluses) doivent être faites en utilisant un outil de mesure des crosses réglementaire (style jauge ou mesure étalon).
2. L'équipement de gardien de but (spécifié dans le livre de règles IIHF) doit être mesuré immédiatement après la fin de la période suite à la demande d'un capitaine de l'une ou l'autre équipe.
3. Aucune mesure de la crosse d'un gardien ne peut être faite entre la fin des prolongations et les tirs au but décisifs.

4. La mesure de l'équipement du gardien doit être effectuée dans le territoire des arbitres ou dans un endroit approprié selon les installations.
5. L'arbitre peut mesurer n'importe quelle crosse ou équipement dangereux sans qu'il n'y ait forcément une demande d'équipe, et la crosse ou l'équipement dangereux doit alors être retiré du jeu. N'importe quel autre équipement présumé non conforme ne peut être mesuré que sur demande de l'équipe adverse.

B – Interprétation

1. Les crosses des joueurs ou des gardiens peuvent être mesurées à tout moment.
2. La mesure d'une crosse est autorisée après un but marqué par l'une ou l'autre équipe.
3. Il n'est pas nécessaire qu'un joueur ait participé physiquement au jeu pour que sa crosse puisse être mesurée. Le fait que le joueur était légalement sur la glace est suffisant pour justifier une demande de mesure.
4. Un gardien peut participer au jeu en utilisant une crosse de joueur et, si une mesure de crosse est demandée, la crosse doit être mesurée comme s'il s'agit de celle d'un joueur.
5. La mesure de la largeur de la palette de la crosse d'un joueur doit être effectuée à partir d'un point P situé à 1,5 cm de la pointe de la palette ou à n'importe quel point situé entre ce point P et le talon de la palette.
6. Si la crosse s'avère non conforme, l'arbitre doit renvoyer la crosse à l'équipe et un coéquipier du joueur dont la crosse était incorrecte doit lui apporter une crosse conforme sur le banc des pénalités. L'équipe peut ajuster la courbure de la lame au banc, et, si le joueur utilise la crosse alors modifiée, elle peut à nouveau être mesurée.
7. Lorsqu'une mesure de crosse est demandée par un capitaine d'équipe, le joueur concerné doit être sur la glace au moment de la demande.
8. Si un capitaine se plaint au sujet de la courbure de la lame d'une crosse d'un adversaire et que l'arbitre ne peut pas effectuer la mesure, la crosse doit être retirée du jeu. Conformément à la règle 555, aucune pénalité ne sera infligée à l'une ou l'autre équipe.
9. Une mesure de crosse peut être demandée durant les tirs au but décisifs.
10. Un joueur, autre qu'un capitaine ou un assistant, n'est pas autorisé à formuler une requête ou une plainte au sujet des dimensions de n'importe quelle pièce d'équipement d'un adversaire.

C – Situations

Situation 1

Une mesure de crosse est demandée contre l'équipe en attaque alors que le jeu est arrêté dans sa zone d'attaque.

Décision : Si la mesure s'avère incorrecte, une pénalité doit être infligée et l'engagement a lieu sur un des deux points d'engagement en zone de défense de l'équipe fautive. Si la mesure est correcte, l'équipe ayant fait la demande doit être pénalisée et l'engagement a lieu sur un des deux points d'engagement en zone de défense de l'équipe ayant demandé la mesure.

Situation 2

L'équipement d'un gardien de but est mesuré entre deux périodes et s'avère non conforme ; le gardien reçoit une pénalité mineure.

Décision : N'importe quel joueur peut purger la pénalité puisqu'il n'y avait aucun joueur sur la glace au moment de la mesure. Quand la crosse d'un gardien est mesurée pendant un arrêt de jeu et s'avère incorrecte, un joueur de son équipe, sur la glace au moment de l'arrêt de jeu, doit purger cette pénalité (voir règle 511 (a)).

Situation 3

Une mesure de crosse est demandée par le capitaine d'une équipe. L'adversaire, qui était sur la glace auparavant, est retourné au banc des joueurs pour changer et n'est plus sur la glace.

Décision : Une fois la demande faite, et aussi longtemps que les arbitres maintiennent le contact visuel avec la crosse concernée, elle peut être mesurée. Ceci signifie que si le joueur dont la crosse est sur le point d'être mesurée quitte la glace pour son banc, sa crosse peut encore être mesurée si la demande a été faite avant qu'il ne quitte la glace et que la crosse est restée en vue d'au moins un des arbitres.

Situation 4

Un joueur venant d'entrer ou de sortir du banc des pénalités où il se trouvait pour purger ou pour aller purger une pénalité possède une crosse qui semble incorrecte.

Décision : Un joueur qui est sur le banc des pénalités ou qui est revenu sur la glace peut être soumis à une mesure de crosse à tout moment.

Situation 5

Un joueur a été désigné pour exécuter un tir de pénalité. Avant que ce joueur n'effectue le tir, l'équipe adverse demande la mesure de sa crosse.

Décision : Si la crosse s'avère correcte, l'équipe ayant formulé la demande doit être sanctionnée par une pénalité de banc mineure. Le manager ou le coach doit désigner, par l'intermédiaire du capitaine, un joueur pour aller purger cette pénalité et ce dernier doit se rendre immédiatement sur le banc des pénalités et y rester, quelque soit le résultat du tir de pénalité. Si la crosse s'avère incorrecte, le joueur fautif doit être sanctionné par une pénalité mineure. Il doit se rendre immédiatement sur le banc des pénalités. Le manager ou le coach doit alors désigner un autre joueur pour effectuer le tir de pénalité.

Note : Le temps avant l'exécution du tir de pénalité et une fois ce dernier exécuté doit être considéré comme un seul arrêt de jeu

Situation 6

Le joueur qui a été désigné pour exécuter le tir de pénalité refuse de soumettre sa crosse pour une mesure lorsque l'arbitre le lui demande ou la casse intentionnellement.

Décision : Le joueur ne peut pas utiliser cette crosse tant qu'elle n'a pas été mesurée et reconnue comme correcte. Le joueur **n'est PAS** autorisé à exécuter le tir de pénalité. Il doit être sanctionné par une pénalité mineure augmentée d'une pénalité de méconduite et doit se rendre immédiatement sur le banc des pénalités et y rester pour 12 minutes. Le manager ou le coach, par l'intermédiaire du capitaine, doit désigner un joueur substitut pour purger sa pénalité mineure et ce dernier doit se rendre immédiatement sur le banc des pénalités avant l'exécution du tir. Le manager ou le coach, par l'intermédiaire du capitaine, doit aussi désigner un nouveau joueur pour effectuer le tir de pénalité

Situation 7

L'équipe A demande la mesure de la crosse du joueur de l'équipe B qui va exécuter le tir de pénalité et cette mesure s'avère correcte.

Décision : L'équipe A doit être sanctionnée par une pénalité, un joueur de cette équipe doit immédiatement aller sur le banc des pénalités et purger cette pénalité quelque soit le résultat du tir de pénalité (voir règle 502 (b)).

CHAPITRE 3 – LES OFFICIELS ET LEURS RESPONSABILITÉS

313 – DEVOIR DES JUGES DE LIGNES

A - Procédures des Juges de Lignes

1. Les juges de lignes n'ont pas l'autorité pour rapporter un « frapper bout manche » à l'arbitre quand une double pénalité mineure doit être prononcée. Cependant, ils doivent donner leur version des faits à tout moment si l'arbitre en fait la demande.
2. Les juges de lignes ne peuvent pas arrêter le jeu pour amener une double pénalité mineure pour « crosse haute » qui a entraîné une blessure. Cependant, ils doivent donner leur version des faits à tout moment lorsque l'arbitre en fait la demande.
3. Les juges de lignes n'ont pas l'autorité pour rapporter un « piquer avec la pointe de la lame » quand une double pénalité mineure doit être prononcée. Cependant, ils doivent donner leur version des faits à tout moment si l'arbitre en fait la demande.

C – Situations

Situation 1

Une pénalité est signalée contre l'équipe A, et une deuxième infraction de l'équipe A entraînant une pénalité de banc mineure, est observée par le juge de lignes.

Décision : Les juges de lignes ne peuvent pas arrêter le jeu et aucun signal ne doit être fait. Le juge de lignes doit rapporter l'infraction à l'arbitre au premier arrêt de jeu.

322 – MARQUEUR OFFICIEL

A - Procédure d'Arbitre

1. Les arbitres doivent s'assurer que le marqueur officiel reçoive les informations correctes de leur part.

323 – CHRONOMÉTREUR

B – Interprétation

1. Toute perte de temps sur la pendule de jeu ou des pénalités due à une erreur dans la procédure d'engagement doit être corrigée. Le juge de but vidéo (JBV) peut être consulté afin de s'assurer que le temps est correctement réajusté.

C – Situations

Situation 1

Un but est marqué mais, après contrôle, l'arbitre est informé que la pendule était arrêtée et ne défilait pas lorsque le but a été marqué.

Décision : Le but sera validé à condition que la période ne soit pas terminée. L'arbitre, en accord avec les juges de lignes et le chronométreur officiel, doit déterminer la durée pendant laquelle l'horloge s'est arrêtée et procéder à l'ajustement nécessaire. Si, ni l'arbitre ni les officiels, ne peuvent déterminer l'ajustement de temps correct, le jeu devra continuer sur la base du temps alors affiché.

330 – SYSTÈME DE JUGE DE BUT VIDÉO

A - Procédure d'Arbitre

1. Avant de procéder au premier engagement du match et de chaque reprise de tiers-temps, l'arbitre doit contrôler la ligne téléphonique entre le marqueur officiel et le juge de but vidéo (JBV) afin d'être sûr que la liaison fonctionne correctement.
2. Après une action peu claire proche du but où une possibilité de marquer un but a pu avoir lieu, l'arbitre doit s'attendre à ce que le JBV l'appelle pour un visionnement. Avant d'engager le puck à nouveau, l'arbitre doit contrôler que la lampe du JBV ne clignote pas.
3. L'arbitre doit toujours faire un geste clair - But ou pas But. Dans tous les cas, en cas d'hésitation, quand même faire le geste et tout de suite indiquer que la séquence va être visionnée.
4. L'arbitre évitera d'aller aux bancs avant de commencer le visionnement.
5. L'arbitre ne doit pas expliquer aux joueurs ce qui va être visionné (il peut en être tout autre).
6. Tous les joueurs doivent retourner à leurs bancs respectifs durant le visionnement.
7. Il n'est pas nécessaire d'aller annoncer la décision aux bancs après le visionnement, simplement faire le geste But ou pas But.
8. Avant que la séquence ne soit visionnée, les arbitres doivent se concerter sur la situation et se préparer à toutes les possibilités de réponses du JBV.
9. Les officiels de jeu doivent être prêts à prendre une décision dans le cas où le ralenti du JBV n'était pas « concluant ».

10. Lorsqu'un arbitre demande le visionnement d'une situation, il doit informer le JBV de la raison pour laquelle il l'appelle, mais doit aussi s'attendre à ce que ce dernier examine toutes les situations.
11. Un visionnement peut être demandé, soit par l'arbitre, soit par le JBV lors d'un tir de pénalité ou d'un tir au but décisif.
12. Les arbitres doivent maîtriser la règle 330 et les 7 facteurs permettant le visionnement.

B – Interprétation

1. Aucune situation ne peut être visionnée par l'arbitre dans les cas suivants :
 - a. Pour vérifier si le puck est entré dans le but avant ou après le coup de sifflet
 - b. Si le puck a été dirigé dans le but avec n'importe quelle partie du corps autre que la main ou le patin
 - c. Si un joueur glisse contre le gardien de but, à moins de vouloir voir si le puck est entré dans le but
 - d. Ramener le puck en arrière en faisant un Spin-O-Rama durant un tir de pénalité ou un tir au but décisif.
 - e. Joueur dans le territoire de but lorsque le puck rentre dans le but.
 - f. Le but est sorti de ses ancrages lors d'un tir de pénalité ou un tir au but décisif.
2. Durant un tir de pénalité ou les tirs au but décisifs, l'arbitre ne peut pas demander le visionnement d'un but sur un second tir après rebond du puck.
3. Le JBV peut être sollicité pour réajuster la pendule suite à un mauvais engagement durant lequel le chronomètre a décompté.

CHAPITRE 4 – RÈGLES DE JEU

411 – CHANGEMENT DE JOUEURS ET DE GARDIENS DEPUIS LE BANC DES JOUEURS EN COURS DE JEU

B – Interprétation

1. Le joueur entrant sur la glace doit rester dans la zone imaginaire de 1,5 m jusqu'à ce que le joueur sortant ait quitté la glace.
2. Un joueur qui a un patin sur la glace et un sur le banc est considéré comme HORS de la glace
3. Il n'y a aucune limite au nombre de changements qu'un gardien de but peut effectuer avec un joueur ou le gardien de but remplaçant pendant le cours du jeu.
4. La section (a) de cette règle couvre le processus de changement pour les joueurs et les gardiens. Si le gardien change pour le gardien remplaçant ou vice-versa, de même qu'un joueur pour un joueur, ou un joueur pour un gardien, la règle 411(a) doit être respectée. Dans le cas contraire, l'arbitre devra alors appliquer la règle 573 contre l'équipe fautive.

C – Situations

Situation 1

Sur une pénalité signalée, l'équipe non fautive effectue un changement prématuré de son gardien et l'arrêt de jeu à lieu dans la zone de défense de l'équipe non fautive.

Décision : L'engagement suivant à lieu sur un des points d'engagement de la zone de défense de l'équipe pénalisée.

412 – PROCÉDURE DE CHANGEMENT DE JOUEURS LORS D'UN ARRÊT DE JEU

A - Procédure d'Arbitre

1. L'arbitre doit lever son bras puis le baisser à chaque arrêt de jeu, même s'il est clair qu'aucun changement de joueurs n'aura lieu.
2. Cette procédure permettra de réguler les changements de joueurs lorsque l'équipe visiteuse perd du temps en changeant ses joueurs, espérant ainsi que l'équipe recevante placera ses joueurs en premier sur la glace. Ainsi, l'équipe visiteuse aura son propre changement, permettant ainsi à l'équipe recevante de changer en dernier. L'arbitre doit être strict avec le décompte des cinq secondes et ne pas permettre à l'équipe visiteuse de changer des joueurs une fois qu'il lève le bras. Si l'arbitre constate qu'un coach essaye de placer ses joueurs sur la glace sans pour autant retarder délibérément la procédure de changement de joueurs (l'une ou l'autre équipe), il peut laisser aux équipes quelques secondes supplémentaires.

3. L'arbitre doit permettre aux joueurs en train de sauter par-dessus les bandes de terminer leur changement, même si les cinq secondes sont dépassées, mais il devra avertir alors l'équipe fautive pour changement lent.
4. Lors d'un arrêt de jeu, l'arbitre doit regarder le banc des joueurs de l'équipe visiteuse et, même s'il n'y a aucune indication d'un changement, accorder le délai requis puis lever son bras. La même procédure devra être suivie pour l'équipe recevante. Dans ce cas, l'arbitre doit avoir un certain feeling afin de savoir s'il y aura un changement de joueurs ou pas.
5. Après qu'un but ait été marqué, l'arbitre doit suivre la même procédure de changement de joueurs que pendant n'importe quel autre arrêt de jeu.
6. La procédure de changement de joueurs est sous la responsabilité de l'arbitre et les juges de lignes ne doivent pas être impliqués dans le processus.
7. Après un dégagement interdit, le juge de lignes qui va chercher le puck doit avoir suffisamment de temps pour rejoindre le point d'engagement en zone de défense et observer l'arbitre effectuer la procédure de changement de joueurs.
8. Si une équipe essaye de faire un changement après le temps imparti, l'arbitre doit renvoyer les joueurs et ne doit pas hésiter à approcher le banc de joueurs pour en informer le coach et l'avertir avant qu'une pénalité ne soit infligée.
9. En cas de changement tardif, l'arbitre doit avertir l'équipe fautive que toute nouvelle violation de la procédure de changement de joueurs entraînera une pénalité de banc mineure.
10. L'arbitre doit donner un avertissement séparé à une équipe qui tente d'effectuer un changement après un dégagement interdit qui, en cas de récurrence, aura comme conséquence une pénalité de banc mineure.

B – Interprétation

1. Lorsque la procédure de changement de joueurs a été effectuée, les équipes ne sont plus autorisées à effectuer un quelconque changement de joueurs tant que l'engagement n'a pas été correctement exécuté et que le jeu n'ait repris, sauf si une ou plusieurs pénalités sont infligées, modifiant ainsi les forces en présence sur la glace d'une ou des deux équipes. Sont comprises aussi, les pénalités infligées pour changement incorrect de joueurs précédent l'engagement ou pour une infraction à la procédure d'engagement.

Note: Les forces en présence sur la glace se réfère au nombre de joueurs sur la glace.

2. Le changement d'un à cinq joueurs est considéré comme changement de joueurs, gardien excepté.

415 – CHANGEMENT D'UN GARDIEN DE BUT PENDANT UN ARRÊT DE JEU

B – Interprétation

1. Lorsque le gardien remplaçant a remplacé le gardien titulaire pendant un arrêt de jeu, il doit rester sur la glace jusqu'à ce que le jeu reprenne ou jusqu'à ce qu'il soit remplacé par un joueur.

416 – JOUEURS BLESSÉS

B – Interprétation

1. Un substitut purgeant une pénalité pour un joueur blessé doit rester sur le banc des pénalités jusqu'à ce que le joueur blessé soit apte à reprendre le jeu. Lorsque le joueur blessé revient au jeu, il doit remplacer le substitut au banc des pénalités au prochain arrêt de jeu (voir règle 416 (c)).

417 – GARDIENS DE BUT BLESSÉS

A - Procédure d'arbitre et de juge de lignes

1. L'arbitre et les juges de lignes ont le droit d'arrêter le jeu si un gardien est blessé.

B – Interprétation

1. Si un gardien de but est blessé et retourne au banc des joueurs, il doit être remplacé. S'il essaye de retourner dans le but à ce moment-là, son équipe doit être sanctionnée d'une pénalité de banc mineure (voir règle 592).
2. Un joueur remplaçant un gardien de but blessé bénéficie de dix minutes pour revêtir l'équipement de gardien. Ces dix minutes débutent une fois que l'arbitre s'est assuré que le gardien blessé est dans l'incapacité de reprendre le jeu. Le gardien blessé ne pourra alors pas retourner sur la glace une fois que le joueur sera équipé et aura pris place dans le but.
3. Si le joueur qui a remplacé le gardien blessé est équipé et prêt à jouer avant la fin des dix minutes, le reste du temps peut être utilisé pour son échauffement.

420 – DURÉE DU MATCH

A - Procédure d'Arbitre

1. Il n'est pas nécessaire à l'arbitre de siffler la fin du tiers, la sirène est suffisante.

422 – TEMPS MORT

A - Procédure d'Arbitre

1. Aucun temps mort ne peut être demandé par une équipe après que la procédure de changement de joueurs ne soit terminée et/ou que les joueurs et officiels soient en position et prêts à engager.
2. Aucune équipe ne peut demander un temps-mort après qu'un joueur ait été renvoyé de l'engagement.
3. Il est interdit au gardien de s'échauffer durant un temps-mort.

440 – ENGAGEMENTS

B – Interprétation

1. L'engagement dans la zone de fond aura lieu sur le point d'engagement de fond de zone du côté où le puck a été gelé. Si le puck est tiré hors de la glace, l'engagement sera effectué sur le point d'engagement de fond de zone du côté d'où le tir est parti.
2. Si un joueur de l'équipe à l'attaque est pénalisé lors d'un engagement dans sa zone d'attaque; l'engagement doit alors avoir lieu sur un des points d'engagement dans sa zone de défense.
3. Si un joueur de l'équipe à l'attaque déplace le but de ses ancrages dans sa zone d'attaque, sans avoir cherché à l'éviter, l'engagement suivant doit avoir lieu en zone neutre proche de cette zone de fond. Cependant, si le joueur n'a pas eu l'occasion d'éviter le contact avec le but, l'engagement doit avoir lieu sur un point d'engagement de fond de zone dans sa zone d'attaque.
4. Si un juge de lignes signale un hors-jeu différé et que l'équipe à la défense effectue un dégagement interdit, l'engagement suivant se fera en zone de défense de l'équipe ayant fait le dégagement interdit, comme pour un dégagement interdit normal.
5. Si seulement un joueur à l'attaque a reçu une pénalité dans sa zone d'attaque, l'engagement suivant aura lieu sur l'un des deux points d'engagement en zone de défense de l'équipe fautive, indépendamment de l'équipe ayant provoqué l'arrêt de jeu.
6. Si le puck touche un officiel et sort de la glace dans la zone neutre, l'engagement suivant aura lieu sur le point d'engagement en zone neutre le plus proche d'où le puck a touché l'officiel ou a été dévié. Si cela arrive en zone de fond, l'engagement aura lieu sur le point d'engagement de fond de zone, du côté où le puck a touché l'officiel ou a été dévié.
7. Un gardien de but peut ne pas participer à un engagement.

8. En choisissant le point le plus près, les officiels de jeu devront suivre la politique de ne pas avantager territorialement l'équipe qui a transgressé les règles. Si tel devait être le cas, le point le plus proche serait alors celui de fond de zone de l'équipe fautive. Ceci inclut le point d'engagement au centre de la patinoire.

C – Situations

Situation 1

L'équipe A est en infériorité numérique suite à une pénalité mineure. Une pénalité mineure est signalée contre l'équipe B dans sa zone d'attaque. L'équipe A s'arrête intentionnellement de jouer le puck dans sa zone de défense afin permettre à sa propre pénalité de s'écouler plus rapidement.

Décision : L'arbitre doit arrêter le jeu et l'engagement suivant s'effectuera au point d'engagement en zone de défense de l'équipe ayant arrêté de jouer (équipe A).

Situation 2

Le jeu a été arrêté dans la zone de défense à cause d'un joueur de l'équipe à la défense.

Décision : L'engagement aura lieu sur un point d'engagement dans la zone de défense, du côté de l'arrêt de jeu.

Situation 3

Un joueur en défense a causé un arrêt de jeu dans sa zone de défense et l'arbitre a infligé une pénalité à cette équipe. Avant que le jeu ne reprenne un joueur à l'attaque est aussi sanctionné par une pénalité.

Décision : L'engagement est maintenu sur un point d'engagement dans la zone de défense de l'équipe initialement pénalisée

Situation 4

Un joueur à l'attaque est sanctionné d'une pénalité dans sa zone d'attaque. L'engagement suivant doit avoir lieu sur un point d'engagement en zone de défense de l'équipe fautive. Cependant, avant que le jeu ne reprenne, un joueur de l'équipe à la défense commet une faute et est pénalisé à son tour.

Décision : L'engagement est maintenu dans la zone de défense de l'équipe pénalisée initialement, à l'emplacement défini en premier

Situation 5

Un joueur à l'attaque se voit infliger une pénalité de méconduite dans sa zone d'attaque.

Décision : L'engagement aura lieu sur le point d'engagement le plus proche dans la zone où le jeu a été arrêté. (Aucune pénalité sur la pendule).

442 – PROCÉDURE D'ENGAGEMENT

A - Procédure d'arbitre et de juge de lignes

1. La procédure pour conduire un engagement demeure la même quelque soit l'emplacement dans les 9 points d'engagement sur la glace.
2. Le juge de lignes doit faire attention à ne pas faire de geste avertissant les joueurs de l'imminence d'un engagement.
3. Le juge de lignes effectuant l'engagement ne doit pas lâcher le puck tant que son collègue n'est pas correctement en place.
4. Le juge de lignes effectuant l'engagement ne doit pas lâcher le puck avant que tous les joueurs ayant changé ne soient sortis de la glace et ce, même si les cinq secondes sont terminées.
5. Le juge de lignes effectuant l'engagement est responsable de contrôler que le nombre correct de joueurs soit sur la glace avant de lâcher le puck.
6. Si un joueur effectuant un engagement ne se place pas correctement en ne respectant pas le marquage sur la glace, le juge de lignes doit le faire changer sans avertissement.
7. Les cinq secondes après le coup de sifflet doivent être utilisées pour communiquer avec les joueurs et corriger leurs positions.
8. Si un joueur effectuant un engagement entre en contact avec un adversaire avant que le puck ne soit lâché, le juge de lignes doit faire changer le joueur fautif sans avertissement.
9. Si un joueur entre ou se trouve dans le cercle alors que le juge de lignes et les deux joueurs sont prêts pour l'engagement, le juge de lignes doit faire changer le joueur à l'engagement et le remplacer par un coéquipier sans avertissement.
10. Si un joueur est changé d'un engagement, les arbitres ne peuvent pas désigner le joueur allant effectuer l'engagement, cette décision appartient à l'équipe, mais le remplaçant doit être un joueur sur la glace et il doit venir à l'engagement immédiatement.
11. Il faut éviter de faire changer les deux joueurs effectuant l'engagement au point d'engagement dans la zone de fond en même temps, si possible, faire changer le premier fautif.
12. Si les deux équipes ont un joueur qui entre dans le cercle trop tôt (aucun avertissement précédent à l'une ou l'autre équipe), les deux joueurs effectuant l'engagement doivent être changés.
13. Le juge de lignes ne faisant pas l'engagement doit observer les joueurs entrant dans le cercle dans le dos du juge de lignes effectuant l'engagement. S'il observe une telle infraction, il doit siffler et informer son collègue à l'engagement. Ceci s'applique seulement contre une équipe qui n'a pas encore reçu un avertissement. Si c'est la deuxième violation, il est de la responsabilité de l'arbitre d'intervenir, car une pénalité doit alors être infligée.

14. Un juge de lignes ne doit pas faire changer une deuxième fois le joueur de la même équipe lors d'un engagement. C'est de la responsabilité de l'arbitre, car une pénalité doit alors être infligée.
15. Les juges de lignes peuvent lâcher le puck si un seul joueur est en position, cependant, il est préférable de le faire, pour la première fois du match, lors d'un engagement en zone neutre.
16. Si un joueur a été changé d'un engagement sur le point d'engagement en zone de fond, l'arbitre doit rester en position et, s'il s'agit de la première violation, il doit avertir les joueurs de cette équipe. Si l'autre équipe commet une infraction pendant le même engagement, l'arbitre doit aussi avertir cette équipe pour leur première violation.
17. Si un problème se produit durant l'engagement en zone de fond, l'arbitre peut se déplacer pour aider le juge de lignes et pour avertir les joueurs. Dans ce cas, l'arbitre doit siffler pour avertir le juge de lignes qu'il s'approche. Après avoir averti l'équipe fautive, l'arbitre doit reprendre sa position initiale.
18. Si une équipe a reçu un avertissement et son joueur a été changé de l'engagement, et, maintenant, les deux équipes ont des joueurs qui entrent dans le cercle trop tôt, l'arbitre doit pénaliser l'équipe dont le joueur a déjà été changé et avertir l'autre équipe.
19. Une fois qu'une pénalité a été infligée, le processus d'avertissement recommence au début.
20. Une fois qu'un joueur a été pénalisé pendant l'engagement, les deux équipes peuvent alors à nouveau effectuer un changement de joueurs.

B – Interprétation

1. Il n'est pas nécessaire que l'intégralité de la palette de la crosse du joueur à l'engagement soit posée sur la glace. Il suffit que la pointe de la palette touche la glace suffit.
2. Seuls les patins des joueurs ne participant pas à l'engagement doivent être hors du cercle d'engagement et derrière les deux lignes de séparation (oreilles du cercle).
3. Les joueurs ne participant pas à l'engagement ne peuvent pas continuellement changer de position autour du cercle de engagement, même s'ils sont du même côté. Le joueur à l'attaque doit prendre sa position en premier.
4. Un joueur n'est pas autorisé à se tourner lors de l'engagement et à donner un coup de patin au puck. Cependant, si un joueur joue en premier le puck avec sa crosse, que le puck reste au sol, il peut alors effectuer une passe en retrait avec le patin. Le but est d'empêcher un joueur de se tourner pour donner un coup de patin au puck sans chercher à le jouer avec sa crosse et par la même occasion empêcher son adversaire de jouer le puck correctement avec sa crosse.

C – Situations

Situation 1

Le juge de lignes est prêt à lâcher le puck mais le puck est frappé hors de sa main par un des joueurs participant à l'engagement.

Décision: Le juge de lignes effectuant l'engagement doit siffler, déterminer si le geste était volontaire et, au besoin, faire changer le joueur fautif.

450 – HORS-JEU

A - Procédure d'arbitre et de juge de lignes

1. Si un juge de lignes commet une erreur de jugement sur un hors-jeu et arrête le jeu, l'engagement suivant aura quand même lieu en zone neutre le plus près de cette zone de fond.

B – Interprétation

1. Un joueur doit avoir un patin ou la lame d'un de ses patins sur la glace à l'instant où le puck franchi la ligne bleue.
2. Si un joueur tire le puck depuis sa zone de défense en direction du but adverse, qu'un coéquipier patine alors en direction du but adverse et que ses patins précèdent le puck dans la zone d'attaque, le hors-jeu doit être sifflé. L'engagement suivant aura lieu sur un point d'engagement en zone de défense, du côté d'où le puck a été tiré.
3. Lorsqu'une pénalité est terminée et que l'officiel des pénalités ouvre la porte (qui est en zone d'attaque), le joueur sortant doit être considéré comme hors-jeu. Le fait que le joueur attende que le puck ait franchi la ligne bleue pour revenir sur la glace ne changera pas le fait qu'il soit hors-jeu. Dès que la porte du banc des pénalités s'ouvre le joueur est considéré comme étant sur la glace.
4. Conformément à la règle 450c, si le puck est passé ou tiré par un joueur à l'attaque à un coéquipier qui se trouve en position de hors-jeu, depuis la zone située entre la ligne rouge médiane et la ligne bleue de sa zone d'attaque, l'engagement suivant aura lieu sur le point d'engagement central. Si la passe est partie depuis la zone située entre la ligne bleue de sa zone de défense et la ligne rouge médiane, l'engagement aura lieu sur l'un des points d'engagement en zone neutre, proche de sa zone de défense.

C – Situations

Situation 1

Un joueur a un patin sur la ligne bleue ou en zone neutre et un patin en zone d'attaque à l'instant où le puck franchi complètement la ligne bleue.

Décision : Pas de hors-jeu.

Situation 2

Un joueur a les deux patins en zone neutre mais sa crosse est en zone d'attaque à l'instant où le puck franchi complètement la ligne bleue.

Décision: Pas de hors-jeu.

Situation 3

Un joueur a un patin au-dessus de la ligne bleue ou en zone neutre (mais pas en contact avec la glace) et un patin dans la zone d'attaque à l'instant où le puck franchi complètement la ligne bleue.

Décision: Hors-jeu, le patin doit être en contact avec la glace.

Situation 4

Un joueur a les deux patins complètement placés dans la zone d'attaque à l'instant où le puck franchi complètement la ligne bleue.

Décision: Hors-jeu.

Situation 5

Un joueur en zone neutre tire le puck en zone d'attaque et un coéquipier précède le puck en zone d'attaque mais ne le joue pas.

Décision: Le joueur est en hors-jeu différé. Une fois que le joueur sera sorti de la zone d'attaque, il sera à nouveau autorisé à jouer le puck.

Situation 6

Un joueur a un patin en zone neutre et un patin sur la ligne bleue à l'instant où le puck franchi complètement la ligne bleue.

Décision: Pas de hors-jeu.

Situation 7

Un joueur a les deux patins dans la zone d'attaque mais le puck est toujours sur la ligne bleue.

Décision: Pas de hors-jeu tant que le puck n'a pas franchi complètement la ligne bleue.

Situation 8

Un joueur avec les deux patins en zone d'attaque reçoit une passe d'un coéquipier. Il arrête le puck avec sa crosse avant la ligne bleue puis le tire à lui en lui faisant passer la ligne bleue.

Décision: Hors-jeu. Un joueur doit avoir au moins un patin en zone neutre ou sur la ligne bleue avant de pouvoir amener le puck en zone d'attaque.

Situation 9

Un joueur à l'attaque a les deux patins complètement en zone d'attaque au-delà de la ligne bleue. Un coéquipier en zone neutre tire le puck, qui est dévié par le corps ou la crosse d'un adversaire puis passe la ligne bleue.

Décision: Hors-jeu.

Situation 10

Un joueur à l'attaque a les deux patins complètement en zone d'attaque, au-delà de la ligne bleue, et un adversaire a le puck sous contrôle en zone neutre et tire ou passe ce dernier en retrait dans sa zone de défense alors que le joueur à l'attaque s'y trouve encore.

Décision: Pas de hors-jeu.

Situation 11

L'équipe à l'attaque est en possession du puck en zone d'attaque. Le puck est sur la ligne bleue, en partie en zone neutre mais toujours en contact avec la ligne (partiellement sur la ligne bleue et partiellement dans la zone neutre). Le joueur à l'attaque envoie alors le puck dans sa zone d'attaque.

Décision: Pas de hors-jeu, car le puck doit avoir complètement franchi la ligne bleue pour se trouver en zone neutre.

Situation 12

Un joueur à l'attaque franchit la ligne bleue avec le puck, repasse le puck en zone neutre avec sa crosse (ligne franchie à nouveau) alors que ses patins sont toujours en zone d'attaque, puis ramène le puck en zone d'attaque.

Décision Hors-jeu.

Situation 13

Un joueur de l'équipe à la défense tire le puck hors de sa zone de défense, qui franchi complètement la ligne bleue. Le puck est alors dévié en zone neutre par un coéquipier et revient en zone de défense alors qu'un joueur à l'attaque s'y trouve encore.

Décision: Hors-jeu, car cela n'est pas considéré comme une passe.

Situation 14

Un joueur à l'attaque, à cheval sur la ligne bleue, reçoit une passe sur sa crosse qui se trouve en zone neutre. Il franchi alors la ligne bleue avec le patin qui se trouvait en zone neutre puis tire le puck à lui en zone d'attaque.

Décision: Hors-jeu

Situation 15

Un joueur à l'attaque, qui a les deux patins entièrement en zone d'attaque, reçoit une passe d'un coéquipier en zone neutre. Il arrête le puck avec sa crosse avant qu'il ne franchisse la ligne bleue, revient toucher la ligne avec un patin, le garde sur la ligne et entre le puck en zone d'attaque alors que son patin est toujours sur la ligne.

Décision: Pas de hors-jeu.

Situation 16

Un joueur, à l'attaque ou en défense, dans la zone d'attaque (resp. de défense) tire le puck en zone neutre, ce dernier franchit la ligne bleue, touche un officiel en zone neutre et, suite à cette déviation revient en zone d'attaque alors qu'un joueur à l'attaque s'y trouve encore.

Décision: Hors-jeu différé jusqu'à ce que la zone d'attaque soit libre de joueurs à l'attaque

Situation 17

Le puck est dévié, mettant un joueur à l'attaque en position de hors-jeu, et il en résulte un arrêt de jeu.

Décision: L'engagement aura lieu au point d'engagement en zone neutre le plus proche de cette zone de fond.

451 – HORS-JEU DIFFÉRÉ

B – Interprétation

1. Un joueur en défense peut effectuer une sortie de zone en passant avec le puck derrière son but s'il ne s'agit visiblement pas d'une tentative pour retarder le jeu.
2. En cas de tir puissant sur le gardien ou à proximité de ce dernier, il faut appliquer la règle du hors-jeu volontaire.
3. Lorsqu'un joueur à l'attaque, en position de hors-jeu différé, est en train de quitter la zone et joue délibérément le puck, ou charge un joueur en défense qui sort le puck de sa zone, cette action doit être considérée comme hors-jeu volontaire.
4. Aucun but ne peut être marqué par l'équipe à l'attaque alors qu'un hors-jeu différé est signalé (bras en l'air), sauf si l'équipe en défense tire ou passe le puck dans son propre but, sans qu'il n'y ait eu une QUELCONQUE action d'un joueur à l'attaque.
5. Si le puck est tiré depuis derrière la ligne rouge centrale et franchit la ligne de but, la règle du dégagement interdit doit s'appliquer même si un hors-jeu différé est alors signalé. Dans n'importe quel cas d'hors-jeu différé, le juge de lignes doit d'abord s'assurer que le puck ne va pas en direction du but ; si tel est le cas, le jeu doit être arrêté immédiatement. Le signal doit être effectué avec le bras n'ayant pas le sifflet.

6. Si, alors que le gardien de but a été retiré de la glace, le puck est tiré dans le but vide alors que les joueurs à l'attaque sont en train de libérer leur zone d'attaque, aucun but ne doit être validé tant qu'une équipe n'a pas repris le contrôle du puck et que la zone n'a pas été libérée de tout joueurs à l'attaque.
7. Dans l'application du point 6 ci-dessus, un but peut donc être marqué par l'équipe à l'attaque une fois que le hors-jeu différé a été annulé.
8. Si le jeu s'est arrêté suite à un hors-jeu différé, l'engagement doit avoir lieu soit à l'un des points d'engagement en zone neutre proche de cette zone de fond, soit à l'un des points d'engagement proche du départ de la passe.
9. Si une passe aveugle ou un envoi au fond effectué par un joueur à l'attaque entre involontairement en contact avec un autre joueur à l'attaque qui précédait le puck en zone d'attaque ou si le tir sort de la surface de jeu, l'arrêt de jeu doit être sifflé et l'engagement suivant aura lieu sur le point d'engagement dans la zone la plus proche de l'origine de la passe ou du tir.
10. Si le juge de lignes a signalé un hors jeu différé et qu'un joueur à la défense ou le gardien de but tire le puck directement hors de la surface de jeu, l'engagement suivant aura lieu sur un des points d'engagement de fond de zone de l'équipe à la défense et le joueur ou gardien fautif se verra infliger une pénalité mineure selon la règle 554c.
11. Si le juge de lignes a signalé un hors jeu différé et que le tir original est dévié par un joueur à la défense hors de la surface de jeu, l'engagement suivant aura lieu sur le point d'engagement le plus proche de l'origine du tir.
12. Si, durant un hors jeu différé, un joueur de l'équipe à l'attaque décide d'aller faire un changement (et que le banc des joueurs se trouve en partie en zone d'attaque), il doit être considéré comme ayant quitté la zone pour autant qu'il soit complètement hors de la glace et que son remplaçant soit rentré en zone neutre. Si son remplaçant entre en zone d'attaque, et que le hors jeu différé est toujours signalé, il doit aussi quitter la zone d'attaque. Si les autres joueurs à l'attaque ont libéré la zone et que le juge de lignes a baissé son bras pour annuler le hors jeu différé, il doit être considéré comme correctement en-jeu.
13. Si l'équipe à la défense est en passe d'être pénalisée dans sa zone de défense et que le juge de lignes a signalé un hors jeu différé contre l'équipe à l'attaque durant la même phase de jeu, l'engagement suivant doit avoir lieu à l'un des points d'engagement de fond de zone de l'équipe pénalisée.

460 – DÉGAGEMENT INTERDIT

A - Procédure d'arbitres et de Juge de lignes

1. Une fois que le juge de lignes arrière annonce le dégagement interdit, le juge de lignes avant doit déterminer et confirmer le dégagement interdit. Cependant, il doit encore vérifier que le juge de lignes arrière maintienne sa décision au moment où il franchi la ligne bleue et encore une fois avant de siffler ou d'annuler le dégagement interdit.
2. Il est toujours de la seule responsabilité du juge de lignes avant de déterminer si un joueur peut jouer ou non le puck.
3. Si le juge de lignes arrière ne fait aucun signal de départ, le juge de lignes avant peut, de sa propre responsabilité, siffler le dégagement interdit s'il en est certain.
4. Si le juge de lignes avant confirme un dégagement interdit possible, ne voit pas son collègue l'annuler et siffle l'arrêt de jeu, l'engagement suivant aura lieu sur le point d'engagement au centre de la patinoire.
5. Quand le juge de lignes arrière ne peut pas déterminer si le puck a été tiré ou passé avant la ligne rouge centrale, le juge de lignes avant peut faire le geste d'annulation.
6. Indépendamment de la situation ou de la raison, à chaque fois que l'un ou l'autre juge de lignes annule un dégagement interdit, son collègue doit confirmer et faire lui aussi le geste d'annulation.
7. Si le puck traverse le territoire de but ou touche une des lignes de ce territoire, le dégagement interdit doit être sifflé (sauf s'il entre dans le but).
8. Dans le système à 4, l'arbitre situé en zone neutre (R2) doit contrôler les joueurs sur la glace de l'équipe ayant effectué le dégagement interdit durant l'arrêt de jeu suivant.
9. Le juge de lignes arrière, ayant signalé le dégagement interdit, doit, à l'arrêt de jeu, se déplacer devant le banc de l'équipe ayant effectué le dégagement interdit, pour s'assurer qu'aucun changement de joueurs ne s'effectue puis terminer la procédure gestuelle du dégagement interdit.

B – Interprétation

1. Le dégagement interdit est déterminé par le nombre de joueurs sur la glace au moment où le puck est tiré par l'une des deux équipes de sa moitié de défense en direction de la ligne de but opposée.
2. L'engagement suivant un dégagement interdit doit avoir lieu au point d'engagement de fond de zone, du côté où le puck a été tiré.

3. Dans des situations de dégagement interdit, l'officiel des pénalités doit ouvrir la porte du banc des pénalités au moment exact où la pénalité se termine pour indiquer que le joueur doit être considéré comme étant sur la glace.
4. Le dégagement interdit doit être sifflé si le gardien de but, hors de son territoire de but lors du départ du tir avant la ligne médiane, retourne vers son territoire.
5. Aucun dégagement interdit ne doit être sifflé si le gardien de but quitte son territoire après que le puck ait été tiré avant la ligne rouge médiane et décide d'y retourner
6. Si le gardien de but se trouve hors de son territoire, dans l'intention de se rendre à son banc des joueurs pour effectuer un changement avec un joueur de champ, au moment où le puck est tiré avant la ligne médiane, et est sur sa trajectoire avec le banc des joueurs :
 - Ne fait aucune tentative de jouer le puck → dégagement interdit
 - Fait une tentative de jouer le puck → pas de dégagement interdit
 - Fait demi tour et retourne dans son territoire, sans faire de tentative de jouer le puck → dégagement interdit
 - Fait demi tour et tente de jouer le puck → pas de dégagement interdit
7. Aucun dégagement interdit ne doit être sifflé si le gardien de but est en dehors de son territoire de but et ne fait rien pour y retourner.
8. L'équipe en possession du puck doit « gagner la ligne » pour annuler le dégagement interdit.
9. « Gagner la ligne » signifie que le puck, pendant qu'il est en contact avec la crosse d'un joueur (et non son patin) doit entrer en contact avec la ligne rouge médiane afin que le dégagement interdit potentiel soit annulé.
10. Si, selon l'avis du juge de lignes, n'importe quel joueur (autre que le gardien de but) de l'équipe adverse a la possibilité de jouer le puck avant qu'il ne franchisse la ligne de but, mais ne le fait pas, le jeu doit continuer et le dégagement interdit ne doit pas être sifflé. Cela inclut aussi la situation où l'équipe adverse, durant une procédure de changement de joueurs, peut jouer le puck mais décide de ne pas le faire afin d'éviter d'être sanctionnée par une pénalité mineure pour surnombre de joueurs. Le dégagement interdit ne doit pas être sifflé.

C – Situations

Situation 1

Un joueur derrière la ligne rouge centrale tire le puck dans le but adverse.

Décision: But valable.

Situation 2

Un joueur passe le puck depuis derrière la ligne bleue à un coéquipier qui se tient avec les deux patins derrière la ligne rouge centrale, mais le puck touche la crosse d'un joueur, laquelle est au-delà de la ligne rouge centrale, puis franchit la ligne de but adverse.

Décision: Pas de dégagement interdit.

Situation 3

Le puck est tiré par un joueur à l'attaque, rebondit sur un joueur de l'équipe en défense qui se trouve après la ligne rouge centrale, et repart en direction de la ligne de but de l'équipe ayant initialement tiré le puck.

Décision: Pas de dégagement interdit.

Situation 4

Un joueur se tenant derrière la ligne rouge centrale tire le puck qui atterrit sur le dessus du but après avoir franchi la ligne de but.

Décision: Dégagement interdit dès que le puck franchi la 1^{ère} fois la ligne de but.

Situation 5

Un joueur a ses patins au-delà de la ligne rouge centrale et le puck est sur sa crosse qui se trouve avant cette ligne. Depuis cette position il tire le puck en direction de la ligne de but adverse, sans l'avoir passé de l'autre côté de la ligne médiane ou avoir « gagné la ligne ».

Décision: Dégagement interdit.

Situation 6

Le puck a été tiré avant la ligne rouge médiane et touche la barre transversale ou le poteau du but puis passe la ligne de but (pas dans le but).

Décision: Pas de dégagement interdit.

Situation 7

Le puck est tiré avant la ligne rouge centrale et passe par dessus la crosse d'un adversaire, ou bien un adversaire essaye visiblement de le jouer mais le manque.

Décision: Dégagement interdit tant que l'adversaire fait l'effort de jouer le puck.

Situation 8

Un juge de lignes signale un hors-jeu différé et l'équipe en défense fait un dégagement interdit.

Décision: Engagement sur un point d'engagement en zone de défense de l'équipe ayant fait le dégagement interdit, comme pour un dégagement interdit normal. Au moment où le puck franchi la ligne bleue, le hors-jeu différé est annulé mais le dégagement interdit reste.

Situation 9

Un gardien de but avec un ou ses deux patins dans son territoire de but fait un geste hors de son territoire avec sa crosse et laisse passer le puck.

Décision: Dégagement interdit.

470 – DÉFINITION D'UN BUT

A - Procédure d'Arbitre

1. Si le puck entre dans le but, l'arbitre doit siffler et pointer en direction ou dans le but avec son bras.
2. Si le puck entre dans le but avant que la sirène ne retentisse à la fin d'une période (19:59) et que l'arbitre valide le but, il n'est pas nécessaire d'effectuer l'engagement consécutif au but. L'arbitre doit juste s'assurer que le marqueur officiel inscrive le but à 19:59 sur la feuille de match officielle.
3. Si le gardien bloque le puck avant la ligne de but et que son gant de capture passe au-delà de la ligne de but, le but doit être validé. Cette situation peut être revisionnée.
4. Si le puck n'a pas été vu dans le but mais qu'il s'y trouve incontestablement (p.ex. dans le gant), le but doit être validé. Cette situation peut être revisionnée.
5. Si le puck est sous le corps et, ni l'arbitre, ni le juge de but vidéo ne peuvent voir le puck au-delà de la ligne de but, le but ne doit pas être validé.
6. Il est possible que, dans une situation où le puck n'est pas visible, mais tous les autres facteurs indiquent que le puck est rentré dans le but, le but soit validé.

C – Situations

Situation 1

Un joueur à l'attaque tourne son patin pour diriger le puck dans le but.

Décision : But valable, tant qu'aucun coup de patin n'a été donné.

Situation 2

Le puck touche le patin en mouvement d'un joueur à l'attaque et entre dans le but.

Décision: But valable, tant qu'aucun coup de patin n'a été donné.

Situation 3

Un joueur à l'attaque dirige le puck dans le but avec son patin.

Décision: But valable, tant qu'aucun coup de patin n'a été donné.

Situation 4

Un joueur à l'attaque est touché par le puck alors qu'il se trouve dans le territoire de but et le puck reste dans le territoire. Le joueur patine alors hors du territoire de but et tire le puck dans le but avec sa crosse.

Décision: But valable.

Situation 5

Le puck est tiré et frappe le casque ou n'importe quelle partie du corps d'un joueur à l'attaque avant d'entrer dans le but.

Décision: But valable, tant qu'aucune intention de marquer avec une pièce d'équipement ou le corps n'a été montrée (geste ou mouvement).

Situation 6

Un but est marqué mais, après contrôle, il s'avère que la pendule était arrêtée et ne tournait pas au moment où le puck est entré dans le but.

Décision: But valable pour autant que la période ne soit pas terminée.

Situation 7

L'officiel des pénalités a fait une erreur et un joueur a passé plus de temps sur le banc des pénalités qu'il aurait dû. Durant le temps supplémentaire, l'équipe adverse marque un but.

Décision: But valable.

471 – BUT NON VALIDÉ

B – Interprétation

1. Aucun but ne peut être validé si le but est sortit de ses ancrages au moment où le puck franchi la ligne de but.
2. Aucun but ne peut être validé si un joueur à l'attaque touche le puck avec sa crosse tenue au-dessus de la barre transversale et qu'ensuite le puck est dévié par n'importe quel joueur, gardien de but ou officiel dans le but. La même règle s'applique lorsque le puck est battu avec la crosse.
3. Aucun but ne peut être validé après un coup de patin au puck.
4. Un joueur à l'attaque ne peut pas diriger délibérément le puck avec quelque partie de son corps dans le but. Aucun but ne sera validé, même si le puck a encore été dévié dans le but par n'importe quel joueur, gardien de but ou officiel, à moins qu'un joueur à la défense ait dirigé le puck dans son propre but.
5. Aucun but ne peut être validé si le puck est entré dans le but en ayant été frappé ou dirigé volontairement par un joueur à l'attaque avec sa tête, son casque, sa protection faciale, ou n'importe quelle partie de son corps, autre que les patins.
6. Aucun but ne peut être validé si l'horloge affiche 20:00 ou 0:00.
7. Aucun but ne peut être validé après avoir été dévié par un officiel, à moins qu'un joueur ne tire le puck (avec la crosse) dans le but après la déviation.

8. Aucun but ne peut être validé si le puck frappe un officiel puis est dévié par un joueur ou un gardien dans le but.
9. Aucun but ne peut être validé si le puck ne franchit pas la ligne en un seul morceau.
10. Si un joueur à l'attaque traverse le territoire de but et que le puck rebondit sur lui ou sa crosse puis entre dans le but, le but ne doit pas être validé (partant du principe que le joueur se trouvait dans le territoire avant le puck).
11. Si le puck est couvert et que l'arbitre a arrêté le jeu avant qu'il ne passe la ligne de but, le but ne peut pas être validé et ne peut pas être révisé.

C – Situations

Situation 1

Un joueur en défense met le puck dans son but alors qu'un joueur à l'attaque se tient dans le territoire de but.

Décision: But valable.

Situation 2

Un joueur à l'attaque frappe le puck avec la main et il est dévié par n'importe quel joueur (à l'attaque ou en défense), crosse ou patin, gardien de but ou officiel de jeu dans le but.

Décision: But non valable.

Situation 3

Un joueur à l'attaque frappe intentionnellement le puck avec la main, il est dévié par le gardien adverse jusqu'à un autre coéquipier qui tire le puck dans le but.

Décision: But non valable.

Situation 4

Un joueur à l'attaque frappe intentionnellement le puck avec la main et il est dévié par le gardien adverse, puis par un joueur en défense jusqu'à un autre joueur à l'attaque qui tire le puck dans le but.

Décision: Le jeu doit être arrêté mais aucun but ne doit être accordé.

Situation 5

Le puck est frappé de la main par un joueur, touche le montant de la crosse d'un coéquipier et rentre directement dans le but adverse.

Décision: But non valable.

Situation 6

Le puck est tiré dans le but mais en ressort, le jeu continue, s'en va dans l'autre camp et un but est marqué contre l'autre équipe, créant un arrêt de jeu. Pendant cette interruption les officiels de jeu déterminent que le premier but était valable.

Décision: Cette décision ne peut être prise qu'après l'interruption et avant la reprise du jeu. Le but ayant causé l'arrêt de jeu n'est pas validé, le premier but est validé, et l'horloge est remise au temps du premier but.

Situation 7

Un juge de lignes est sur le point de rapporter une pénalité majeure ou de match à l'arbitre, mais avant qu'il puisse le faire, l'équipe fautive marque un but.

Décision: La faute est alors rapportée par le juge de lignes à l'arbitre qui doit annuler le but et infliger la pénalité.

472 – BUTS ET ASSISTANTS

B – Interprétation

1. Aucune assistance ne peut être créditée à un joueur lorsque l'arbitre accorde un but alors que le puck n'est pas entré dans le but.

C – Situations

Situation 1

Un joueur a marqué un but ou effectué une assistance mais son nom ne figure pas sur la feuille de match officielle.

Décision: But annulé, et joueur renvoyé au vestiaire. Le fait que le nom du joueur ne figure pas sur la feuille de match officielle doit être annoncé à l'arbitre avant que le jeu ne reprenne. Le but ne pourra plus être annulé si cela est annoncé après la reprise du jeu.

Situation 2

A8 passe le puck à A9, qui passe à A10, qui marque un but.

Décision: Des assistances sont accordées à A8 et à A9.

Situation 3

A8 tire le puck dans la direction du but mais pas sur le gardien de but, A9 récupère le puck et le passe à A10 qui marque un but.

Décision: Des assistances sont accordées à A8 et à A9 car aucun joueur de l'équipe B n'avait repris le contrôle du puck.

Situation 4

A8 passe à A9, mais le puck est dévié par le corps, la crosse ou le patin de B8, il est récupéré par A9 qui passe à A10 qui marque un but.

Décision: Des assistances sont accordées à A8 et à A9 car aucun joueur de l'équipe B n'avait repris le contrôle du puck.

Situation 5

A8 tire le puck sur le gardien de but qui arrête le tir, le puck rebondit et est poussé par A10 dans le but.

Décision: Une assistance est accordée à A8.

Situation 6

A8 passe le puck à A9, qui essaye de passer le puck à A10, mais B8 l'intercepte et en prend le contrôle. A10 charge B8 et tire le puck dans le but.

Décision: Aucune assistance n'est accordée si un joueur adverse a repris le contrôle du puck avant que le but ne soit marqué.

Situation 7

A8 passe à A9, qui passe à A10, qui tire au but, mais le tir est arrêté par le gardien de but et rebondit. Il est alors tiré dans le but par A10.

Décision: Une assistance doit être accordée à A8 et à A9 (voir règle 472).

481 – PUCK SUR LE FILET DU BUT

A - Procédure d'Arbitre

1. Lorsque le puck a été tiré sur l'arrière du but par un joueur à l'attaque et qu'un joueur de l'équipe en défense a l'occasion de jouer le puck mais ne le fait pas, l'arbitre doit communiquer verbalement avec le joueur pour que le jeu continue. Si le joueur ne fait toujours pas d'effort pour jouer le puck, l'arbitre doit arrêter le jeu et avertir l'équipe en défense de jouer le puck hors du filet. L'engagement suivant a lieu sur un point d'engagement en zone de défense.

B – Interprétation

1. Les joueurs sont autorisés à jouer, frapper ou pousser le puck en dehors du filet du but dans un délai de trois secondes.

C – Situations

Situation 1

Le puck retombe sur le filet supérieur du but de l'équipe en défense, mais avant que l'arbitre ne siffle, un joueur à l'attaque frappe le puck en dehors du filet avec sa crosse.

Décision: L'arbitre doit laisser le jeu continuer s'il n'y a pas de crosse haute.

Situation 2

Le puck retombe sur le filet supérieur du but de l'équipe en défense, mais avant que l'arbitre ne siffle, un joueur à l'attaque frappe le puck en dehors du filet avec sa crosse puis marque un but.

Décision: But valable tant que le joueur n'était pas dans le territoire de but au moment où le puck y est entré et qu'il n'y ait pas de crosse haute.

Situation 3

Le puck retombe sur le filet supérieur du but de l'équipe en défense, mais avant que l'arbitre ne siffle, un joueur à l'attaque frappe le puck en dehors du filet avec sa crosse depuis l'intérieur du but et marque un but.

Décision: But valable tant que le joueur n'était pas dans le territoire de but au moment où le puck y est entré et qu'il n'y ait pas de crosse haute.

490 – ARRÊTER LE PUCK OU LE PASSER AVEC LA MAIN

A - Procédure d'arbitre et de juge de lignes

1. Il n'est pas nécessaire de signaler une passe avec la main éventuelle si l'équipe à la défense effectue la passe dans sa propre zone de défense, à moins que le puck ne sorte de la zone.
2. L'arbitre doit signaler une éventuelle passe avec la main puis faire le geste d'annulation si le jeu continue ou arrêter le jeu et répéter le geste de passe avec la main.
3. Un juge de lignes ne doit signaler une éventuelle passe avec la main que si l'arbitre ne l'a pas vue. Les juges de lignes doivent toujours permettre à l'arbitre d'intervenir en premier.

B – Interprétation

1. Il n'y a aucune limite au nombre de passes avec la main effectuée par une équipe en défense dans sa zone de défense.

2. Un gardien de but peut faire une passe avec la main ou frapper le puck à un coéquipier dans sa zone de défense, mais il ne peut pas l'attraper et le jeter en avant à un coéquipier (voir règle 560b).

C – Situations

Situation 1

Un joueur frappe le puck avec la main. Le puck touche le gardien de but adverse, rebondit et est récupéré par un coéquipier du joueur ayant frappé le puck.

Décision: L'arbitre doit arrêter le jeu.

Situation 2

Un joueur frappe le puck avec la main. Le puck touche le corps d'un coéquipier et est récupéré par un adversaire.

Décision: Le jeu ne doit pas être arrêté sauf si un coéquipier du joueur touché ne joue le puck. Le fait d'être touché par le puck ne signifie pas qu'il a été joué.

Situation 3

Un joueur, dans sa zone de défense, batte le puck avec sa main de sa propre zone de défense en direction de la zone neutre. Le puck entre en contact avec un adversaire dans la zone neutre (ce dernier ne contrôle ou ne joue pas le puck) et est repris par un coéquipier du joueur ayant battu le puck (en zone neutre).

Décision: Le jeu doit être arrêté. L'engagement aura lieu au point d'engagement de la zone de défense du joueur ayant battu le puck.

492 – PUCK TOUCHÉ AVEC UNE CROSSE HAUTE

A - Procédure d'arbitre et de juge de lignes

1. Si un joueur touche le puck avec une crosse haute, l'arbitre doit signaler l'éventualité d'une crosse haute en faisant le geste, ensuite, en fonction du joueur réceptionnant le puck, l'arbitre fera le geste d'annulation si le jeu peut continuer ou sifflera et répétera le geste.
2. Il est de la responsabilité de l'arbitre de signaler une éventuelle crosse haute à chaque fois que cela se produit et plus particulièrement dans les zones de fond.
3. Les juges de lignes ne doivent siffler une crosse haute uniquement en zone neutre et seulement après s'être assuré que l'arbitre ne l'ait pas vue.

4. Un juge de lignes ne signale pas une éventuelle crosse haute par un geste mais s'il arrête le jeu à la suite d'une crosse haute, il doit siffler puis faire le geste. Les juges de lignes ne peuvent siffler que lorsque l'arbitre n'a pas observé la situation et n'a pas signalé une éventuelle crosse haute en faisant le geste. Les juges de lignes doivent toujours permettre à l'arbitre d'intervenir en premier.

B – Interprétation

1. Si le jeu a été arrêté pour une crosse haute, l'engagement suivant doit avoir lieu selon les règles 492(c) et 440(d), même si l'arrêt de jeu est dû au puck sorti de la glace.
2. Si le jeu a été arrêté pour une crosse haute, l'engagement suivant doit avoir lieu sur le point d'engagement qui, territorialement, avantage le moins l'équipe fautive, soit où le puck a été touché incorrectement, soit où il a été réceptionné par l'équipe fautive.

C – Situations

Situation 1

Le puck est touché par la crosse d'un joueur à l'attaque tenue au-dessus de la barre transversale puis touche le corps d'un joueur et entre dans le but.

Décision: But non valable.

Situation 2

Le puck est touché par la crosse d'un joueur à l'attaque tenue au-dessus de la barre transversale puis est dévié par un joueur, gardien de but ou officiel dans le but.

Décision: But non valable.

Situation 3

La crosse d'un joueur en défense est tenue au-dessus de la barre transversale ou de l'épaule d'un joueur à l'attaque, mais le puck est dévié par l'épaule du joueur de l'équipe en défense dans le but.

Décision: But valable tant que le puck n'a pas touché la crosse.

Situation 4

Une pénalité est signalée contre un joueur de l'équipe n'étant pas en possession du puck, durant ce temps, un joueur de l'équipe en possession du puck touche le puck avec une crosse haute.

Décision: Dès qu'un joueur de l'une ou l'autre équipe joue le puck, le jeu doit être arrêté et l'engagement suivant aura lieu sur l'un des points d'engagement en zone de défense de l'équipe pénalisée.

CHAPITRE 5 - PÉNALITÉS

500 – PÉNALITÉS – DÉFINITIONS ET PROCÉDURES

B – Interprétation

1. Aucune pénalité ne peut être prononcée si une altercation se produit pendant l'échauffement d'avant-match, qu'elle ait été observée ou non par l'arbitre. L'arbitre doit rédiger un rapport, assisté par les officiels hors-glace, sur n'importe quel incident avant le match.
2. Une fois que les joueurs sont sur la glace pour le début du match, et qu'ils sont placés dans leurs lignes de départ, l'arbitre peut alors infliger les pénalités appropriées.
3. Si un match est terminé, que les équipes et les officiels de jeu n'ont pas encore quitté la glace et qu'une infraction se produit, l'arbitre peut alors infliger des pénalités, comme à tout moment pendant le match ; il doit également rédiger un rapport.
4. Si un joueur a été sanctionné par une pénalité de méconduite dans les dix dernières minutes du jeu, et qu'il n'y a aucune prolongation dans le match, le joueur doit être renvoyé au vestiaire.
5. Si un joueur est sanctionné par une pénalité mineure, de méconduite, majeure, de méconduite pour le match et d'une pénalité de match, le marqueur officiel doit enregistrer les pénalités sur la feuille de match officielle en tant que 2 minutes pour la mineure, 10 minutes pour la méconduite, 5 minutes pour la majeure, 20 minutes pour la méconduite pour le match et 25 minutes pour la pénalité de match contre ce joueur.
6. Quand des pénalités mineures ont été prononcées durant le même arrêt de jeu, il appartient au capitaine de choisir dans quel ordre les pénalités doivent être purgées. L'ordre dans lequel les pénalités se sont produites sur la glace n'est pas un facteur déterminant.
7. Si un joueur est sanctionné par une double pénalité mineure, 4 minutes devraient être affichées sur l'horloge si c'est possible.
8. Une pénalité peut avoir été infligée, mais en raison des pénalités différées, elle ne commence pas en même temps. Le facteur déterminant est le nombre de pénalités en train d'être purgées à ce moment-là.
9. Une pénalité ne peut pas expirer avant que le temps de pénalité affiché ne soit terminé sur l'horloge. Les pénalités non affichées sur l'horloge sont les pénalités coïncidentes mineures, coïncidentes majeures, de méconduite, de méconduite pour le match et de match.
10. Si plus de deux joueurs sont en train de purger des pénalités et qu'une ou plusieurs sont terminées, les joueurs peuvent revenir sur la glace dans l'ordre d'expiration de leurs pénalités.

502 – PÉNALITÉ DE BANC MINEURE ET 514 – SIGNALEMENT DES PÉNALITÉS

B – Interprétation

1. Trois questions doivent être posées concernant une pénalité mineure :
 - Une pénalité mineure est-elle en court contre cette équipe ?
 - L'équipe se trouve-t-elle en infériorité numérique sur la glace suite à des pénalités mineures ou de banc mineures ?
 - Un but est-il marqué contre cette équipe ?Si la réponse à chacune des trois questions est oui, la première pénalité mineure ou de banc mineure en court se termine après qu'un but soit marqué, excepté si le but est marqué sur un tir de pénalité ou dans les situations décrites à la règle 502 (b).
2. Si une équipe est en infériorité numérique et qu'un but est marqué sur un tir de pénalité, aucun joueur pénalisé ne revient sur la glace.
3. Si une pénalité mineure ou de banc mineure est signalée contre une équipe qui évolue déjà en infériorité numérique suite à une pénalité majeure (ou de match), mais qu'avant que le jeu ne soit arrêté pour infliger la pénalité mineure ou de banc mineure un but est marqué par l'équipe non fautive, la pénalité mineure ou de banc mineure signalée ne doit pas être infligée suite au but marqué.
4. Si une pénalité est signalée contre une équipe qui évolue déjà en infériorité numérique suite à une ou plusieurs pénalité mineures ou de banc mineures, que cette pénalité aurait pour conséquence un tir de pénalité, mais qu'avant que l'arbitre n'arrête le jeu pour accorder le tir de pénalité, l'équipe non fautive marque un but, la pénalité alors signalée (qui aurait eu comme conséquence un tir de pénalité) doit être infligée en tant que pénalité mineure (ou double pénalité mineure ou majeure ou de match) et la première pénalité mineure en train d'être purgée sera automatiquement terminée, conformément à la règle 502.

C – Situations

Situation 1

L'équipe A est sanctionnée par une pénalité de banc mineure pour substitution incorrecte. Au même arrêt de jeu, l'équipe A demande la mesure d'une crosse d'un joueur de l'équipe B et la mesure s'avère correcte, ayant pour résultat une deuxième pénalité de banc mineure contre l'équipe A.

Décision: Un joueur de l'équipe A doit purger les deux pénalités mineures (2' + 2')

Situation 2

Une pénalité est signalée contre A5 pour avoir accroché. Lors de l'arrêt de jeu, l'équipe A est sanctionnée par une pénalité de banc mineure.

Décision: A5 doit purger sa pénalité mineure et l'équipe A doit désigner un autre joueur pour purger la pénalité de banc mineure et les équipes joueront à 3 contre 5.

Exemples de buts marqués contre une équipe en infériorité numérique

	Équipe A	Équipe B
1.	3:00, A6 – 2' 3:30, A9 – 2'	3:00, B11 – 2' 4:00, But
	<ul style="list-style-type: none">- 3:00, les équipes jouent à 4 : 4- 3:30, les équipes jouent à 3 : 4- 4:00, A9 peut revenir	
2.	3:30, A6 – 2' 4:00, A9 – 2'	3:00, B11 – 2' 4:30, But
	<ul style="list-style-type: none">- 4:30, A6 peut revenir	
3.	3:00, A6 – 2' 3:30, A9 – 5' + MM	3:00, B11 – 2' 4:00, But
	<ul style="list-style-type: none">- 3:00, les équipes jouent à 4 : 4- 3:30, les équipes jouent à 3 : 4- A9 au vestiaire- substitut pour A9 (5')- 4:00, aucun joueur ne peut revenir (voir la règle 502 (b))	
4.	3:00, A6 – 5' + MM 3:30, A9 – 2'	3:00, B11 – 2' 4:00, But
	<ul style="list-style-type: none">- 3:00, les équipes jouent à 4 : 4- A6 au vestiaire- substitut pour A6 (5')- 3:30, les équipes jouent à 3 : 4- 4:00, A9 peut revenir	
5.	3:00, A6 – 5' + MM 3:00, A9 – 2'	3:00, B11 – 2' 4:00, But
	<ul style="list-style-type: none">- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5- A6 au vestiaire- substitut pour A6 (5')- 4:00, aucun joueur ne peut revenir	

6. 4:00, A6 – 2' + 5' + MM
8:00, A9 – 2'
- 9:15, But
- A6 au vestiaire
 - Substitut pour A6
 - 9:15, A9 peut revenir, sa pénalité mineure étant la plus ancienne
7. 4:00, A6 – 2' + 5' + MM
9:10, A9 – 2'
- 9:15, But
- A6 au vestiaire
 - substitut pour A6 (5')
 - 9:15, le substitut de A6 peut revenir, sa pénalité mineure étant la plus ancienne
8. 3:00, A7 – 5' + MM
3:10, A11 – 5' + MM
4:00, A12 – 2'
- 4:30, But
- A7 et A11 au vestiaire
 - Substituts pour A7 et A11 (5')
 - Personne ne revient suite au but, la pénalité mineure est différée
9. 10:00, A4 – 2'
10:30, A7 – 2'
11:00, A9 – 2'
- 11:00, B8 – 2'
12:10, But
- 11:00, les équipes jouent à 3 : 5, A9 et B8 n'étant pas affichées
 - 12:00, A4 revient sur la glace, les équipes jouent à 4 : 5 et A7 est encore affichée
 - 12:10, A7 peut revenir sur la glace suite au but

10. 3:00, A9 – 5' + MM
3:30, A6 – 2' 3:30, B11 – 2' + 2'
4:30, But
- A9 au vestiaire
 - Substitut pour A9 (5')
 - 3:30, les équipes jouent à 4 : 4
 - 3:30, A6 et la première 2' de B11 s'annulent
 - Substitut pour la deuxième 2' de B11
 - 7:30, B11 revient sur la glace pendant un arrêt de jeu
 - 4:30, personne ne revient sur la glace
11. 3:00, A6 – 5' + MM
3:30, A9 – 2' 3:30, B11 – 5' + MM
4:00, But
- A6 & B11 au vestiaire
 - Substituts pour A6 & B11 (temps différents)
 - 3:30, les équipes jouent à 3 : 4
 - A9 (2') et B11 (5') ne peuvent s'annuler ensemble
 - 4:00, A9 peut revenir sur la glace
12. 12:00, A7 – 2' + 2' 12:00, B3 – 2'
13:15, A9 – 2' 13:30, But
- 12:00, substitut pour la deuxième 2' de A7, la 1^{ère} s'annulant avec B3
 - 13:30, le substitut de A7 peut revenir sur la glace suite au but
 - 15:30, A7 peut revenir sur la glace à un arrêt de jeu
13. 3:30, A7 – 2' 3:30, B11 – 2'
3:30, B14 – 5' + MM
3:30, B19 – 2'
4:00, But
- B14 au vestiaire
 - Substitut pour B14 (5')
 - 3:30, les équipes jouent à 5 : 3 (A7 s'annule avec B11 ou B19, selon décision du capitaine)
 - 4:00, B11 ou B19 peut revenir sur la glace

14. 3:00, A6 – 5' + MM
3:30, A9 – 2' 3:30, B11 – 2'
4:00, But
- A6 au vestiaire
 - Substitut pour A6 (5')
 - 3:30, les équipes jouent à 4 : 5
 - A9 & B11 s'annulent
 - Personne ne revient car la pénalité affichée est une 5'
 - 5:30, A9 & B11 peuvent revenir sur la glace après le 1^{er} arrêt de jeu
- 15 3:00, A8 – 2'+2'
4:00, A9 – 2' 4:30, But
5:30, But
- 4:30, la première 2' de A8 est terminée et les équipes jouent à 3 : 5
 - 5:30, A9 peut revenir sur la glace (plus ancienne 2' affichée), 4 : 5

Exemples d'application des règles 502 & 514 lors de buts marqués sur des pénalités signalées

- | | Équipe A | Équipe B |
|----|--|---------------------------------|
| 1. | 3:00, A15 – 2'
(S) , A23 – 2' + 2'

(S) = signalé | 4:30, But |
| | <ul style="list-style-type: none"> - A15 revient sur la glace - la double pénalité mineure signalée contre A23 est infligée à 4:30 | |
| 2. | 3:00, A15 – 2'

(S) , A23 – 2' | 3:30, B12 – 2'

4:10, But |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Aucun joueur ne revient - Le but annule la pénalité signalée - Raison: L'équipe A n'est pas en infériorité | |

3. 3:00, A15 – 2' 3:30, B12 – 2'
4:00, A23 – 2' 4:30, But
- A15 revient sur la glace
 - Sa pénalité est celle où il reste le moins de temps
4. 3:00, A15 – 5'
3:30, A23 – 2' 4:00, B12 – 2'
4:30, But
- A23 revient sur la glace
 - Infériorité numérique causée par une pénalité mineure
5. 3:00, A15 – 2 3:00, B12 – 2"
3:15, A23 – 2' 4:30, But
- A23 revient sur la glace
6. 3:00, A15 – 2' 3:30, B12 – 2'
4:00, A23 – 2' (S) , B3 – 2'
4:30, But
- La pénalité signalée de B3 n'est pas infligée
 - la pénalité de B12 ne cause pas d'infériorité numérique à l'équipe B
7. 3:00, A15 – 2' 3:30, B12 – 2'
4:00, A23 – 2' (S) , A6 – 2' 4:30, But
- A15 revient sur la glace
 - La pénalité mineure de A6 commence à 4:30

8. 3:00, A15 – 2'
4:00, A23 – 2'
- 3:30, B12 – 2'
5:00, But
- A15 revient sur la glace, sa pénalité mineure est terminée
 - Les équipes sont au même nombre de joueurs au moment du but
9. 3:00, A15 – 2'
3:30, A23 – 2'
- 4:00, B12 – 2'
4:30, But
- A15 revient sur la glace
10. 3:30, A15 – 2'
4:00, A23 – 5'
- 3:00, B12 – 2'
4:30, But
- A15 revient sur la glace
11. 3:00, A15 – 5'
4:00, A23 – 2'
- 3:30, B12 – 2'
4:30, But
- A23 revient sur la glace
 - Infériorité numérique causée par une pénalité mineure
12. 3:00, A15 – 2'
3:30, A23 – 5'
(S) , A6 – 2'
- 3:00, B12 – 2'
4:30, But
- La pénalité signalée contre A6 n'est pas infligée (sauf si majeure ou match)
 - L'infériorité numérique n'est pas causée par une pénalité mineure

503 – PÉNALITÉ MAJEURE

B – Interprétation

1. Lorsqu'une pénalité mineure et une pénalité majeure (+MM) sont signalées contre un joueur mais qu'un but est marqué par l'équipe non fautive avant l'arrêt de jeu, la pénalité mineure ne sera pas infligée mais un substitut devra être envoyé par l'équipe pour purger la pénalité majeure. L'ordre dans lequel les deux fautes ont été commises n'a pas d'importance.
2. Lorsqu'un joueur, au cours d'une échappée, est victime d'une faute entraînant un tir de pénalité et que la faute sera sanctionnée par une pénalité majeure augmentée d'une pénalité de méconduite pour le match, la pénalité majeure ainsi que la pénalité de méconduite pour le match seront infligées que le tir de pénalité soit réussi ou non.

C – Situations

Situation 1

L'équipe A est en infériorité numérique en raison d'une pénalité mineure et l'arbitre signale une pénalité majeure, mais l'équipe B marque un but avant l'arrêt de jeu.

Décision: La première pénalité mineure en court est terminée (règle 502 (b)). Mais l'arbitre doit infliger la pénalité majeure augmentée de la pénalité de méconduite pour le match au joueur fautif.

504 – PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE

C – Situations

Situation 1

Un joueur est pénalisé par une pénalité de méconduite et, alors qu'il se trouve au banc des pénalités, il reçoit une deuxième pénalité de méconduite.

Décision: Il reçoit automatiquement une pénalité de méconduite pour le match pour la deuxième pénalité de méconduite. Sur la feuille de match officielle, il sera inscrit 10 minutes pour la première méconduite et 20 minutes pour la méconduite de match. La deuxième pénalité de méconduite n'est pas inscrite sur la feuille car elle automatiquement une méconduite pour le match.

508 – TIR DE PÉNALITÉ

A - Procédure d'Arbitre

1. L'arbitre doit effectuer en premier le geste du tir de pénalité lorsqu'il est signalé puis faire le geste de la faute sanctionnée.

2. L'arbitre doit se rappeler le numéro du joueur fautif et le rapporter ainsi que la faute qui a amené le tir de pénalité au marqueur officiel.

C - Situations

Situation 1

Un joueur en situation d'échappée est victime d'une faute par derrière, tombe sur la glace, mais se relève et tire clairement et sans difficulté au but.

Décision: L'arbitre ne doit pas accorder un tir de pénalité car le joueur s'est relevé et a pu tirer au but ; en revanche, il doit infliger une pénalité mineure au joueur fautif.

Situation 2

Un joueur en situation d'échappée est victime d'un faire trébucher et le puck continue librement à glisser. Un coéquipier arrive de derrière, reprend le puck et tire clairement et sans difficulté sur le but adverse mais ne marque pas.

Décision: L'arbitre ne doit pas accorder un tir de pénalité car le joueur a pu tirer au but ; en revanche, il doit infliger une pénalité mineure au joueur fautif.

Situation 3

Un joueur, en situation d'échappée est victime d'une faute par derrière, l'arbitre lève le bras pour signaler un tir de pénalité mais avant que le jeu ne soit arrêté, une deuxième infraction est signalée, que ce soit sur le même joueur ou sur un de ses coéquipiers.

Décision: Le tir de pénalité annule la première infraction mais le joueur doit être puni pour la deuxième infraction. Il doit se rendre immédiatement au banc des pénalités et y rester, quelque soit le résultat du tir de pénalité. Si l'équipe fautive est déjà en train de purger une pénalité, cette dernière continue à être purgée, quelque soit le résultat du tir de pénalité conformément à la règle 502 (b) et l'équipe sera alors en double infériorité numérique.

Situation 4

A10 purge une pénalité sur le banc des pénalités. Une pénalité est signalée contre A8 pour coup de crosse mais, avant que le jeu ne soit arrêté, l'équipe B bénéficie d'un tir de pénalité pour une faute supplémentaire de l'équipe A. L'équipe B marque un but lors du tir de pénalité.

Décision: Aucun joueur ne revient sur la glace et A8 doit aller purger sa pénalité quelque soit le résultat du tir de pénalité.

Situation 5

Un joueur à l'attaque part en échappée. Un joueur de l'équipe en défense se tient derrière son but et le déplace.

Décision: L'arbitre doit accorder un tir de pénalité comme si aucun joueur en défense ne se trouvait entre le joueur et le gardien de but lors de l'échappée.

Situation 6

Le gardien de but a été retiré de la glace et un autre joueur se trouve dans le territoire de but lorsque le puck est tiré sous lui. Il ne fait aucune tentative pour couvrir le puck, pour tomber dessus ou pour le ramener sous son corps, mais le puck reste bloqué sous son corps.

Décision: L'arbitre ne doit pas accorder de but à moins que le joueur ne fasse une tentative délibérée pour couvrir le puck.

509 – PROCÉDURE D'EXÉCUTION D'UN TIR DE PÉNALITÉ

A - Procédure d'Arbitre

1. Durant l'exécution d'un tir de pénalité ou d'un tir au but décisif, si le joueur effectue un Spin-O-Rama, les arbitres et juges de lignes doivent se concentrer sur les points suivants :
 - a. Le joueur est continuellement en mouvement en direction du but adverse tout en contrôlant le puck.
 - b. Si le joueur et le puck arrêtent de progresser en direction du but adverse, le tir de pénalité est terminé.
 - c. Si le joueur entre en contact avec le gardien de but avant que le puck n'entre dans le but, le tir de pénalité est terminé. Aucun but ne doit être accordé et le joueur doit être pénalisé pour obstruction (voir la règle 595).

B – Interprétation

1. Seul un gardien de but est autorisé à garder les buts durant un tir de pénalité.
2. Aucun échauffement ne sera accordé au gardien remplaçant avant un tir de pénalité.
3. Si une faute entraînant un tir de pénalité se produit dans les derniers instants du match et que la sirène retentit avant que l'arbitre n'ait pu siffler, le tir de pénalité doit tout de même être accordé. Si un but est marqué sur ce tir, le temps figurant sur la feuille de match officielle sera 19:59.
4. Si le joueur effectuant le tir de pénalité trébuche ou tombe durant l'exécution du tir et que le puck continue à avancer en direction du but, le joueur peut se relever et continuer le tir de pénalité.

5. Si un officiel d'équipe dérange ou distrait le joueur effectuant un tir de pénalité et le fait échouer, l'arbitre doit faire retirer une nouvelle fois le tir de pénalité et sanctionner l'officiel coupable d'une pénalité de méconduite pour le match (voir la règle 551 (b)).
6. Si une équipe joue sans gardien de but équipé et qu'un tir de pénalité est sifflé contre elle, un joueur doit être désigné et il prendra alors tous les privilèges du gardien de but. Ce joueur doit observer les mêmes règles qu'un gardien de but normal durant l'exécution du tir; cependant, il n'est pas obligé de porter l'équipement intégral. Une fois le tir exécuté, le joueur doit alors reprendre sa place en tant que joueur normal. Cette situation s'applique seulement quand une équipe n'a pas de gardien de but et uniquement dans le cas d'un tir de pénalité.
7. Si, durant l'exécution d'un tir de pénalité ou d'un tir au but décisif, le poteau de but est sorti de ses ancrages par le mouvement de la jambe du gardien pour arrêter le puck avec sa jambière, aucun but ne doit être accordé, si le puck n'est pas entré dans le but.
8. Si, durant l'exécution d'un tir de pénalité ou d'un tir au but décisif, le puck entre dans le but et que le but est sorti de ses ancrages ou n'est pas en position correcte, suite au mouvement du gardien, le but doit être accordé et la situation n'est pas visionnable.
9. Si, durant l'exécution d'un tir de pénalité ou d'un tir au but décisif, le but est déplacé avant que le puck n'y entre suite au sauvetage du gardien de but, le but doit être accordé et la situation n'est pas visionnable.

C – Situations

Situation 1

Un joueur effectuant un tir de pénalité perd le contrôle du puck ou le dépasse en patinant durant le tir.

Décision: Le joueur est autorisé à retourner chercher le puck s'il en perd le contrôle ou s'il le dépasse en patinant, aussi longtemps que le puck avance en direction du but adverse.

Situation 2

Sur un tir de pénalité, le puck frappe le plexi derrière le but, rebondit sur le dos du gardien et entre dans le but.

Décision: Le but n'est pas valable. Une fois que le puck a franchi la ligne de but, le tir est terminé.

Situation 3

Lors du tir de pénalité, le joueur fait un slap-shot, le puck quitte la crosse, frappe la bande **latérale** (pas arrière), rebondit et entre dans le but.

Décision: Le but est valable, pour autant que le puck se dirige toujours en avant, en direction du but.

Situation 4

Un joueur effectuant un tir de pénalité tire le puck et ce dernier frappe :

- a. Le poteau de but et rebondit dans le but ;
- b. Le gardien de but et rebondit dans le but ;
- c. Le poteau de but et entre dans le but après déviation du gardien de but ;
- d. Le gardien de but et entre dans le but après déviation du poteau de but ;
- e. Le gardien de but et glisse avec ce dernier dans le but et le puck franchit complètement la ligne de but.

Décision: But valable.

Situation 5

Un joueur effectuant un tir de pénalité tire le puck qui rebondit en retour sur lui et entre dans le but.

Décision: But non valable.

Situation 6

Le joueur effectuant le tir de pénalité jette ses gants pendant qu'il patine vers le but, afin de distraire le gardien de but, et il tire alors le puck dans le but.

Décision: Le but n'est pas valable, le tir de pénalité est considéré comme terminé, et le joueur se voit infliger une pénalité de méconduite.

Situation 7

Le joueur effectuant le tir de pénalité essaie de tirer mais loupe le puck qui continue à avancer en direction du but. Il essaie une deuxième fois de tirer et marque un but.

Décision: Le but est valable. Comme il n'y a eu aucun contact avec le puck la première fois, ce n'est pas considéré comme tir. La deuxième tentative, avec un réel contact, sera alors considérée comme premier tir.

Situation 8

Un joueur casse sa crosse durant le tir de pénalité.

Décision: Le tir est considéré comme terminé.

Situation 9

Pendant un tir de pénalité, le gardien de but commet une faute contre le joueur effectuant le tir de pénalité et doit encourir une pénalité mineure. Aucun but n'est marqué.

Décision: L'arbitre doit infliger la pénalité mineure au gardien de but. N'importe quel joueur de son équipe, désigné par le coach ou l'entraîneur, par l'intermédiaire du capitaine, peut purger la pénalité. Ce joueur doit aller immédiatement au banc des pénalités et il doit y rester, quelque soit le résultat du tir de pénalité qui doit être retiré une nouvelle fois.

Situation 10

Pendant un tir de pénalité, le gardien de but commet une faute contre le joueur effectuant le tir de pénalité et doit encourir une pénalité majeure. Aucun but n'est marqué.

Décision: L'arbitre doit infliger la pénalité majeure plus la pénalité de méconduite pour le match automatique au gardien de but. Il doit être renvoyé au vestiaire avant que le tir ne soit retiré. Le coach ou l'entraîneur, par l'intermédiaire du capitaine, doit désigner un joueur pour purger les cinq minutes. Avant que le tir ne soit répété, le joueur désigné doit immédiatement aller au banc des pénalités et y rester jusqu'à la fin de la pénalité. Le gardien de but remplaçant doit défendre le but contre le deuxième tir.

Situation 11

Un joueur de l'équipe A agresse verbalement l'arbitre avant que l'équipe B n'effectue un tir de pénalité.

Décision: Le joueur de l'équipe A doit être sanctionné d'une pénalité de méconduite et il doit immédiatement aller au banc des pénalités avant que le tir de pénalité ne soit commencé par l'équipe B.

511 – PÉNALITÉS CONTRE UN GARDIEN DE BUT

A – Procédure d'Arbitre

1. A l'arrêt de jeu suivant une pénalité signalée contre un gardien de but, l'arbitre doit immédiatement patiner en arrière vers le banc des pénalités.
2. L'arbitre doit garder dans son champ de vision tous les joueurs de l'équipe fautive présents au moment de l'arrêt de jeu et inscrire leurs numéros sur son carnet afin d'infliger la pénalité concernant cette infraction. Il est important que l'arbitre retienne quels joueurs étaient sur la glace afin de déterminer qui purgera la pénalité.
3. Au banc des pénalités, l'arbitre doit demander au marqueur officiel de retenir les numéros de tous les joueurs de l'équipe fautive présents sur la glace au moment de l'arrêt de jeu afin d'infliger la pénalité concernant cette infraction. Un de ces joueurs doit alors purger cette pénalité.

4. L'arbitre doit informer le capitaine de l'équipe fautive qu'un des joueurs (en lui donnant la liste) doit purger la pénalité du gardien de but.

B – Interprétation

1. Si un gardien de but remplaçant est inscrit sur la feuille de match officielle et qu'il est équipé, le gardien de but remplaçant doit garder le but avant qu'un joueur ne soit autorisé à revêtir l'équipement de gardien de but et garder le but.
2. Lorsqu'un gardien de but est puni de plus d'une pénalité mineure lors du même arrêt de jeu, un joueur de son équipe qui était sur la glace au moment de l'arrêt de jeu doit purger les deux pénalités (voir la situation 2 pour plus de précisions).

C – Situations

Situation 1

Le gardien de but a été sanctionné d'une pénalité de méconduite. Un joueur substitut prend place sur le banc des pénalités pour purger la pénalité et, alors que ce joueur est sur le banc des pénalités, le gardien de but se voit infliger une deuxième méconduite.

Décision: Le gardien est renvoyé au vestiaire (la deuxième pénalité de méconduite devient automatiquement une méconduite pour le match – règle 504) et le substitut de la première méconduite doit quitter le banc des pénalités.

Situation 2

Un gardien de but se voit infliger une pénalité mineure plus une pénalité de méconduite.

Décision: Un joueur qui était sur la glace au moment de l'arrêt de jeu doit purger la pénalité mineure et un deuxième joueur qui était sur la glace au moment de l'arrêt de jeu doit purger la totalité des 12 minutes. Le manager ou le coach, par l'intermédiaire du capitaine, doit désigner ces joueurs.

Situation 3

Un gardien de but au banc des joueurs (pendant un arrêt de jeu ou pendant que le jeu est en cours) commet une infraction aux règles ou une faute contre un adversaire.

Décision: Un joueur, qui était sur la glace au moment de l'arrêt de jeu doit aller purger cette pénalité. Le manager ou le coach, par l'intermédiaire du capitaine, doit désigner ce joueur.

Situation 4

Une pénalité est signalée contre un gardien de but et, avant l'arrêt de jeu, le gardien est à nouveau puni d'une autre pénalité mineure

Décision: Un joueur, qui était sur la glace au moment de l'arrêt de jeu doit purger les deux pénalités mineures. Le manager ou le coach, par l'intermédiaire du capitaine, doit désigner ce joueur.

Situation 5

Un gardien de but est pénalisé d'une double pénalité mineure, d'une pénalité majeure augmentée d'une pénalité de méconduite pour le match (automatique) sur le même arrêt de jeu.

Décision: Un joueur, qui était sur la glace au moment de l'arrêt de jeu doit purger toutes les pénalités. Le manager ou le coach, par l'intermédiaire du capitaine, doit désigner ce joueur.

Exemples de pénalités de gardien de but

Équipe A

Équipe B

1. 3:00, A1 (gardien) – 2' + 10'
3:30, A1 (gardien) – 2' + 10'
 - 3:00, deux substituts (1x2', 1x12') qui étaient sur la glace
 - 3:30, un troisième substitut qui était sur la glace
 - Suite à la deuxième méconduite, A1 (gardien) reçoit automatiquement une méconduite pour le match
 - Le substitut purgeant les 12' infligées à 3:00 peut revenir sur la glace (le gardien étant au vestiaire)
 - 3:30, les équipes jouent à 3 : 5
 - La 2^{ème} pénalité mineure commence à 3:30
 - Le joueur purgeant la 1^{ère} 2' revient sur la glace à 5:00 si aucun but n'est marqué
 - Un total de 34' (2 + 10 + 2 + 20) doit être inscrit sur la feuille de match officielle, sous le gardien A1

2. 3:00, A30 (gardien) – 2'
3:30, A30 (gardien) – 2'
 - 3:00, les équipes jouent à 4 : 5.
 - Un substitut qui était sur la glace pour la 1^{ère} faute.
 - 3:30, un 2^{ème} substitut qui était sur la glace pour la 2^{ème} faute.
 - 3:30, les équipes jouent à 3 : 5.
 - Le substitut de la 1^{ère} pénalité revient à 5:00 si aucun but n'est marqué.
 - Toutes les pénalités doivent être inscrites sous A30 sur la feuille de match.

3. 3:00, A30 (gardien) – 2'
3:30, A30 (gardien) – 10'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5.
 - Un substitut qui était sur la glace pour la 1^{ère} faute.
 - 3:30, un 2^{ème} substitut sur la glace pour la 2^{ème} faute (méconduite).
 - 3:30, les équipes jouent à 4 : 5.
 - La 2^{ème} pénalité (méconduite) commence à 3:30.
 - Le substitut de la 1^{ère} pénalité revient à 5:00 si aucun but n'est marqué.
 - Le substitut de la 2^{ème} pénalité revient à 13:30, sur arrêt de jeu
 - Toutes les pénalités doivent être inscrites sous A30 sur la feuille de match.
4. 3:00, A30 (gardien) – 10'
3:30, A30 (gardien) – 2'
- 3:00, les équipes jouent à 5 : 5.
 - Un substitut qui était sur la glace pour la 1^{ère} faute (méconduite).
 - 3:30, un 2^{ème} substitut qui était sur la glace pour la 2^{ème} faute (mineure).
 - 3:30, les équipes jouent à 4 : 5.
 - La 2^{ème} pénalité (mineure) commence à 3:30.
 - Le substitut de la pénalité mineure revient à 5:30 si aucun but n'est marqué.
 - Le substitut de la 1^{ère} pénalité (méconduite) revient à 13:00, sur arrêt de jeu
 - Toutes les pénalités doivent être inscrites sous A30 sur la feuille de match.

512 – PÉNALITÉS COÏNCIDENTES

B – Interprétation

1. Annuler autant de pénalités que possible.
2. Éviter au maximum les substituts au banc des pénalités.
3. Avoir le maximum de joueurs qui reviennent sur la glace.

Exemples des pénalités mineures coïncidentes

	<u>Équipe A</u>	<u>Équipe B</u>
1.	3:00, A6 – 2'	3:00, B11 – 2'
	- 3:00, les équipes jouent à 4 : 4	
2.	3:00, A6 – 2' + 2'	3:00, B11 – 2'
	- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5	
	- Substitut pour A6 (2 ^{ème} 2')	
	- Les 2' de B11 et une de A6 s'annulent	
3.	3:00, A6 – 2'	
	3:30, A9 – 2'	3:30, B11 – 2'
	- 3:30, les équipes jouent à 4 : 5, les 2' de A9 et B11 s'annulent	
4.	3:00, A6 – 2'	
	3:30, A9 – 2'	3:30, B11 – 2'
	3:30, A7 – 2'	
	- 3:30, les équipes jouent à 3 : 5, la 2' de B11 s'annule avec celle de A9 ou de A7 (décision du capitaine)	
5.	3:00, A6 – 2'	
	3:15, A9 – 2'	3:15, B12 – 2' + 10'
	- 3:15, les équipes jouent à 4 : 5, les 2' de A9 et B12 s'annulent	
6.	3:00, A6 – 2'	
	4:00, A9 – 2' + 2'	4:00, B12 – 2' + 2'
	- 4:00, les équipes jouent à 4 : 5, les 2'+2' de A9 et B12 s'annulent	
7.	3:00, A6 – 2'	3:00, B11 – 2'
	3:00, A9 – 2'	
	- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5, la 2' de B11 s'annule avec celle de A6 ou de A9 (décision du capitaine)	
8.	3:00, A6 – 2'	
	3:30, A9 – 2'	3:30, B11 – 2' + 2'
	- 3:30, les équipes jouent à 4 : 4, la 2' de A9 annule une des 2' de B11	
	- Substitut pour la 2 ^{ème} 2' de B11	

9. 3:00, A6 – 2' + 10' 3:00, B11 – 2' + 10'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 4
 - Substitut de chaque équipe pour les 2' (retour à 5:00)
 - A6 et B11 reviennent sur la glace à 15:00, sur arrêt de jeu
10. 9:00, A6 – 2'
9:20, A9 – 2' 9:20, B4 – 2'
9:20, A8 – 2' 9:20, B7 – 2'
- 9:20, les équipes jouent à 4 : 5, les 2' de A9 et A8 s'annulent avec celles de B4 et B7
11. 3:00, A6 – 2' + 2' 3:00, B11 – 2' + 2'
3:00, A9 – 2' + 2'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5, les 2'+2' de B11 s'annulent avec celles de A6 ou de A9 (décision du capitaine)
12. 3:00, A6 – 2' 3:00, B11 – 2' + 2'
3:00, A9 – 2' + 2'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5, les 2'+2' de B11 et de A9 s'annulent
13. 3:00, A6 – 2' 3:00, B11 – 2' + 2'
3:00, A9 – 2' 3:00, B12 – 2'
3:00, A7 – 2' + 2'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5, les 2'+2' de B11 et de A7 s'annulent et celle de B12 annule celle de A6 ou de A9 (décision du capitaine)
14. 3:00, A6 – 2' 3:00, B11 – 2' + 2' + 2'
3:00, A9 – 2' + 2' 3:00, B12 – 2'
3:00, A7 – 2' + 2'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de B11 et de B12 s'annulent avec celles de A9 et de A7
15. 3:00, A6 – 2' 3:00, B11 – 2' + 2'
3:00, A9 – 2' + 2' + 2' 3:00, B12 – 2' + 2'
3:00, A7 – 2'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de B11 et de B12 s'annulent avec celles de A9 et de A6 ou de A7 (décision du capitaine)

16. 3:00, A6 – 2' 3:00, B11 – 2' + 2' + 2'
3:00, A9 – 2' + 2' 3:00, B12 – 2' + 2'
3:00, A7 – 2' + 2'
- 3:00, les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités s'annulent
17. 3:00, A6 – 2' 3:00, B8 – 2'
3:00, A3 – 2' + 2' 3:00, B9 – 2'
3:00, A5 – 2' 3:00, B7 – 2'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de B8, B9 et de B7 annulent celles de A3 et de A6 ou de A5 (décision du capitaine)
18. 3:00, A5 – 2' 3:00, B8 – 2'
3:00, A6 – 2' + 2' 3:00, B9 – 2'
3:00, A7 – 2'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de A5 et de A7 annulent annulent celles de B8 et de B9
19. 3:00, A5 – 2' + 2' 3:00, B8 – 2' + 2'
3:00, A6 – 2' 3:00, B9 – 2' + 2'
3:00, A7 – 2' + 2' + 2'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de B8 et de B9 annulent celles de A7 et de A6
20. 3:00, A6 – 2' 3:00, B11 – 2' + 2'
3:00, A9 – 2'
- 3:00, les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités s'annulent
21. 3:00, A6 – 2' 3:00, B8 – 2'
3:00, A9 – 2' 3:00, B7 – 2'
- 3:00, les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités s'annulent
22. 3:00, A6 – 2' + 2' 3:00, B8 – 2' + 2'
- 3:00, les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités s'annulent

23. 3:00, A6 – 2' + 10' 3:00, B11 – 2'
3:00, A9 – 2' + 2'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5
 - Les 2' de A6 et de B11 s'annulent
 - L'équipe A joue en infériorité durant 4' (A9)
 - A9 revient sur la glace à 7:00
 - A6 revient sur la glace à 15:00 sur arrêt de jeu et B11 revient à 5:00 sur arrêt de jeu
24. 3:00, A6 – Tir de pénalité 3:00, B11 – 2'
3:00, A9 – 2'
- Les équipes jouent à 4 :4
25. 4:00, A15 – 2' 4:20, B10 – 2'
4:30, A18 – 2' 5:00, B21 – 2'
5:00, A77 – 2'+2'
- A 4:20, les équipes jouent à 4 :4
 - A 4:30, les équipes jouent à 3 :4
 - A 5:00, les équipes jouent à 3 :4
 - A 5:00, la pénalité de B21 s'annule avec une de A77
 - L'équipe A doit mettre un substitut sur le banc
 - A 6:00, la pénalité du substitut de A77 commence, mais A15 doit rester sur le banc des pénalités après la fin de sa pénalité, jusqu'au premier arrêt de jeu, et les équipes jouent à 3 :4
 - A77 quitte le banc des pénalités au premier arrêt de jeu après 10:00
 - B21 quitte le banc des pénalités au premier arrêt de jeu après 7:00
26. 3:00, A6 – 2' 3:30, B9 – 2' + MM
3:30, A7 – 2'
- B9 doit est expulsé et doit aller au vestiaire.
 - A 3:00, les équipes jouent à 4 :5
 - A 3:30, les équipes jouent à 4 :5
 - Il n'est pas nécessaire de mettre un substitut sur le banc des pénalités pour la pénalité de B9, cette dernière étant annulée avec celle de A7 (pénalité coïncidentes).

Exemples des pénalités majeures coïncidentes

- | | <u>Équipe A</u> | <u>Équipe B</u> |
|----|---|------------------------|
| 1. | 3:00, A3 – 5' + MM | 3:00, B8 – 5' + MM |
| | <ul style="list-style-type: none">- 3:00, les équipes jouent à 5 : 5- Aucun substitut n'est nécessaire, les joueurs étant expulsés | |
| 2. | 3:00, A1(gardien) – 5' + MM | 3:00, B8 – 5' + MM |
| | <ul style="list-style-type: none">- 3:00, les équipes jouent à 5 : 5- Aucun substitut n'est nécessaire, les joueurs étant expulsés | |

Exemples des pénalités mineures et majeures coïncidentes

- | | <u>Équipe A</u> | <u>Équipe B</u> |
|----|---|---------------------------------------|
| 1. | 3:00, A6 – 2'
3:30, A9 – 5' + MM | 3:30, B14 – 5' + MM |
| | <ul style="list-style-type: none">- 3:30, les équipes jouent à 4 : 5, les 5' s'annulent- Aucun substitut n'est nécessaire, A9 et B14 étant expulsés | |
| 2. | 3:00, A6 – 2'
4:00, A7 – 2' + 5' + MM | 4:00, B19 – 2' + 5' + MM |
| | <ul style="list-style-type: none">- 4:00, les équipes jouent à 4 : 5, les 2'+5' de A7 et de B19 s'annulent- Aucun substitut n'est nécessaire, A7 et B19 étant expulsés | |
| 3. | 3:00, A6 – 2'
4:00, A5 – 2'
4:00, A7 – 5' + MM | 4:00, B11 – 2'
4:00, B19 – 5' + MM |
| | <ul style="list-style-type: none">- 4:00, les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de A5 et de B11 s'annulent- Aucun substitut n'est nécessaire, A7 et B19 étant expulsés | |

4. 3:00, A3 – 2' + 2' 3:00, B8 – 2' + 5' + MM
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 4, la 2' de B8 s'annule avec une de A3
 - Le substitut pour A3 revient sur la glace à 5:00 et celui de B8 à 8:00
 - B8 est expulsé
5. 3:00, A3 – 2' + 2' 3:00, B8 – 2' + 5' + MM
3:00, A5 – 2' 3:00, B9 – 5' + MM
3:00, A7 – 5' + MM
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 4, la 2' de A5 s'annule avec celle de B8 et la 5' de A7 avec celle de B8
 - A7, B8 et B9 sont expulsés
 - Un substitut doit purger la 5' de B9 et revient sur la glace à 8:00
6. 4:00, A7 – 2'
5:00, A9 – 5' + MM 5:00, B4 – 5' + MM
5:10, A8 – 2' 5:10, B3 – 2'
5:10, A4 – 2' 5:10, B7 – 2'
- 5:00, les équipes jouent à 4 : 5, les pénalités de A9 et B4 s'annulent
 - 5:10, les équipes restent à 4 : 5, toutes les pénalités s'annulent
 - Aucun substitut n'est nécessaire, A9 et B4 étant expulsés
7. 3:00, A3 – 2' + 5' + MM 3:00, B8 – 2' + 5' + MM
- 3:00, les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités s'annulent
 - Aucun substitut n'est nécessaire, A3 et B8 étant expulsés
8. 3:00, A3 – 2' 3:00, B8 – 2'
3:00, A7 – 5' + MM 3:00, B9 – 5' + MM
- 3:00, les équipes jouent à 5 : 5, toutes les pénalités s'annulent
 - Aucun substitut n'est nécessaire, A7 et B9 étant expulsés
9. 3:00, A6 – 5' + MM 3:00, B11 – 2'
3:00, A9 – 2'
- 3:00, les équipes jouent à 4 : 5, les 2' de A9 et de B11 s'annulent
 - Un substitut est nécessaire pour la 5' de A6 qui est expulsé

Exemples des pénalités majeures et de match coïncidentes

	<u>Équipe A</u>	<u>Équipe B</u>
1.	3:00, A6 – 5' + MM	3:00, B7 – Match
	- Les équipes jouent à 5 : 5 et aucun substitut n'est nécessaire	
2.	3:00, A6 – Match	3:00, B7 – Match
	- Les équipes jouent à 5 : 5 et aucun substitut n'est nécessaire	

513 – PÉNALITÉS DIFFÉRÉES

B – Interprétation

1. Quand la règle des pénalités différées est appliquée, les joueurs doivent purger leur pénalité dans sa totalité et ne peuvent quitter le banc des pénalités que sur un arrêt de jeu suivant la fin de leur pénalité
2. La règle des pénalités différées ne s'applique pas quand il y a une substitution immédiate.
3. Les pénalités doivent être enregistrées sur la feuille de match officielle mais elles ne doivent pas être inscrites sur la pendule.

Exemples de pénalités différées

	<u>Équipe A</u>	<u>Équipe B</u>
1.	13:00, A6 – 2' + 2' +10' 20:00, A6 – 2' (fin du tiers)	
	- La 2' infligée à la fin du tiers commencera au début du tiers suivant et les équipes joueront à 4 : 5	
	- La méconduite continuera une fois la mineure terminée	
	- A6 reviendra sur la glace à 9:00, sur arrêt de jeu	
	- Un substitut devra purger la 2' et reviendra sur la glace à 2:00	

5. 3:00, A6 – 5' + MM
3:30, A8 (substitut de A6) – 2' (au banc des pénalités)
4:00, A8 (substitut de A6) – 10' (au banc des pénalités)
- A6 est expulsé
 - Un substitut vient purger les 5' (A8)
 - 3:00, les équipes jouent à 4 : 5
 - 3:30, A8 reçoit 2' alors qu'il se trouve au banc des pénalités
 - 3:30, les équipes jouent à 4 : 5
 - La 2' de A8 commence à 8:00, à la fin de la 5'
 - 4:00, A8 reçoit une pénalité de méconduite
 - Les équipes jouent toujours à 4 :5
 - 4:00, un deuxième substitut doit venir purger la 2' de A8 reçue à 3:30
 - La pénalité de méconduite de A8 commence à 10:00
 - Si l'équipe A ne reçoit pas d'autres pénalités et qu'aucun but n'est marqué après la fin des 5', les équipes rejoueront à 5 : 5 à 10:00

514 – SIGNALEMENT DES PÉNALITÉS

A - Procédure d'Arbitre

1. Afin de signaler une pénalité durant le jeu, l'arbitre lève son bras, mais il n'est pas nécessaire de pointer le joueur fautif pendant que le jeu est en cours.
2. Si une deuxième pénalité doit être signalée, l'arbitre doit pointer deux fois le deuxième joueur fautif avec le bras non levée tout en gardant l'autre en haut jusqu'à ce que le jeu soit arrêté.

B – Interprétation

1. Lorsqu'une pénalité signalée va être infligée à l'équipe se trouvant en infériorité numérique et qu'un but est marqué par l'équipe non fautive avant que l'arrêt de jeu ne soit sifflé, il faut se référer à *B – Interprétation des règles 502 et 514*, page 39 du présent Case-Book.

C – Situations

Situation 1

Une pénalité est signalée contre l'équipe A et un joueur de l'équipe B tire le puck en direction du but, le gardien de but attrape le puck et lance délibérément le puck avec son gant vers un coéquipier.

Décision: L'arbitre doit arrêter le jeu.

Situation 2

Une pénalité est signalée contre un joueur de l'équipe A, et l'équipe B a sorti son gardien de but en faveur d'un joueur supplémentaire. Tout en patinant devant son but avec le puck, un joueur de l'équipe B a sa crosse frappée par celle d'un un joueur de l'équipe A et le puck entre dans le but vide de B.

Décision: Aucun but ne peut être accordé, le puck étant entré dans le but suite à l'action d'un joueur de l'équipe contre laquelle une pénalité est signalée (voir la règle 514 (c)). La pénalité signalée doit être infligée contre le joueur de l'équipe A.

Situation 3

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

Décision: But non valable et la pénalité doit être infligée.

Situation 4

L'arbitre a signalé une pénalité contre l'équipe A, et l'équipe B a sorti son gardien de but en faveur d'un joueur supplémentaire. Un joueur de l'équipe B tire le puck, qui frappe un joueur de l'équipe A se trouvant derrière la ligne rouge centrale, et est dévié dans le but de l'équipe B.

Décision: But non valable et la pénalité doit être infligée.

Situation 5

L'arbitre a signalé une pénalité contre A6 et va accorder un tir de pénalité suite à cette infraction. Avant que le jeu ne soit arrêté A6 commet une autre infraction méritant une pénalité mineure.

Décision: Si l'équipe B marque avant que le jeu ne soit arrêté, le tir de pénalité est annulé, mais la pénalité mineure contre A6 est infligée. Si l'équipe B ne marque pas avant l'arrêt de jeu, l'arbitre doit accorder un tir de pénalité et infliger la pénalité mineure contre A6. Ce joueur doit se rendre immédiatement sur le banc des pénalités et y rester, quelque soit le résultat du tir de pénalité.

Situation 6

Un joueur ne figurant pas sur la feuille de match officielle, participe au jeu et reçoit une pénalité.

Décision: Le joueur doit être expulsé. N'importe quel joueur, excepté le gardien de but, peut être désigné par le coach ou l'entraîneur par l'intermédiaire du capitaine pour purger la pénalité.

Situation 7

Un joueur est sanctionné d'une pénalité majeure plus une pénalité de méconduite pour le match et reçoit encore une pénalité de match pour un autre incident avant ou après l'arrêt de jeu.

Décision: L'équipe fautive doit placer un joueur au banc des pénalités pendant 10' (5'+5') durant lesquels elle sera en infériorité numérique. Sur la feuille de match officielle, sont inscrites 5' plus 20' plus 25' contre le joueur fautif.

523 – CHARGE DANS LE DOS

B – Interprétation

2. Le terme "de quelque manière que ce soit " inclut des actions telles que les crosses hautes, les charges avec la crosse, les charges incorrectes, etc..., mais pas les obstructions.
3. Une charge dans le dos, dans les bandes ou contre les montants du but, en particulier si le joueur chargé ne peut pas se défendre, doit être pénalisée. Les arbitres doivent être stricts avec cette règle.
4. Si un joueur se tourne dans le but d'être chargé par derrière, ceci ne doit pas être considéré comme "charge dans le dos" étant donné que le joueur s'attend au contact. Une telle infraction peut être sanctionnée comme "charge contre la bande" ou "charge incorrecte"

C – Situations

Situation 1

Un joueur de l'équipe A est en situation d'échappée et subit une charge avec la crosse par derrière par un adversaire. L'arbitre inflige une pénalité pour charge dans le dos et accorde un tir de pénalité.

Décision: L'équipe A bénéficie d'un tir de pénalité mais le joueur fautif de l'équipe B devra purger la pénalité de méconduite.

528 – COUPS DE POINGS OU DURETÉ (ALTERCATIONS)

A - Procédure d'Arbitre

1. Si, après un coup de sifflet, des joueurs se poussent ou se bousculent, l'arbitre doit avertir le coach ou le capitaine de chaque équipe.
2. Si la situation se reproduit après l'avertissement, l'arbitre doit infliger des pénalités mineures pour dureté. Si le même cas arrive encore par la suite, l'arbitre peut alors infliger des pénalités de méconduite.
3. Si lors d'une situation, plusieurs pénalités de méconduite pour le match sont infligées, l'arbitre doit s'assurer que toutes les pénalités de méconduite pour le match prononcées soient bien inscrites sur la feuille de match officielle.
4. Lorsque de multiples pénalités sont infligées, l'arbitre peut demander aux juges de lignes d'emmener les joueurs fautifs sur les bancs des pénalités en attendant que leurs pénalités respectives soient prononcées.
5. L'arbitre doit savoir quel est le troisième homme qui intervient dans une bagarre en cours entre deux adversaires.

B – Interprétations

1. Lorsqu'une pénalité majeure augmentée d'une pénalité de méconduite pour le match sont infligées selon cette règle, elles doivent être inscrites et annoncées comme "dureté" sur la feuille de match officielle.
2. Lorsqu'une pénalité de match est prononcée selon cette règle, elle doit être inscrite et annoncée comme "coups de poing".
3. Des pénalités pour coups de poing ou dureté peuvent être infligées même si les joueurs ont gardé leurs gants.
4. Dans une situation traitée comme "coups de poing", il est possible qu'un joueur soit sanctionné par une pénalité de match et l'autre par une pénalité majeure plus une pénalité de méconduite pour le match.
5. Une pénalité mineure, double pénalité mineure ou majeure plus une pénalité de méconduite pour le match doivent être inscrites comme "dureté".
6. Toutes les fois qu'une pénalité de match est infligée pour coups de poing, si un, deux ou plus de joueurs reçoivent de telles pénalités, l'incident doit être traité comme "bagarre". Si un joueur répond après avoir été attaqué, une pénalité majeure plus une pénalité de méconduite pour le match doit être infligée dans ce cas.
7. Un joueur ne peut pas être sanctionné d'une pénalité de match et d'une pénalité de méconduite pour le match pour avoir continué une altercation.

8. Deux joueurs peuvent recevoir des pénalités de match pour coups de poings sans pour autant avoir eu un agresseur ou instigateur.
9. S'il est évident qu'un joueur est l'instigateur ou l'agresseur, ce joueur doit être pénalisé d'une pénalité de match et l'autre joueur d'une pénalité majeure plus une méconduite pour le match, selon la violence de sa réponse.
10. La règle du "troisième homme" s'applique seulement au premier joueur à intervenir dans une altercation. En cas d'altercation, il peut être prononcé qu'une seule pénalité. Cependant, il faut déterminer sans aucun doute si le joueur est réellement impliqué.
11. Un joueur doit être puni d'une pénalité de méconduite pour le match en tant que premier joueur à être intervenu dans une altercation seulement si, le ou les joueurs responsables de cette altercation ont été sanctionnés par une pénalité de match ou une pénalité majeure augmentée d'une pénalité de méconduite pour le match.
12. Le fait de frapper ou de tirer le casque d'un adversaire hors de sa position normale doit être pénalisé en tant que « dureté ».

534 – OBSTRUCTION

B – Interprétation

1. Un joueur à l'attaque peut patiner dans le territoire de but devant ou derrière le gardien de but.
2. Si un joueur à l'attaque patine dans le territoire de but et entre en contact avec le gardien de but, ou patine derrière le gardien de but et ce dernier le heurte en reculant, le joueur doit être sanctionné d'une pénalité mineure pour obstruction.
3. Lorsqu'un joueur à l'attaque a tiré le puck dans sa zone d'attaque et qu'un joueur en défense recule jusqu'au fond, en sortant sa hanche, obligeant le joueur à l'attaque à le contourner, ceci doit être considéré comme « extension du corps » et une pénalité pour obstruction doit être infligée.

534 – OBSTRUCTION

554b) – DÉPLACEMENT DU BUT

B – Interprétation

1. Conformément aux sections d) des deux règles, le puck doit se trouver en zone neutre ou en zone d'attaque afin d'accorder un but.

541 – CHARGE AVEC LE CORPS (HOCKEY FÉMININ)

B – Interprétation

1. Le but de cette règle est de diminuer au maximum les risques de blessures suite aux contacts physiques. Ainsi n'importe quel contact manifeste ou intentionnel qui a pour but d'utiliser la force physique sur une adversaire (sans essayer d'obtenir le puck) doit être pénalisé selon cette règle. Tout contact accidentel qui se produit pendant le cours normal pour jouer le puck ne sera pas pénalisé selon cette règle.
2. En cas de contact physique dans le hockey féminin, l'arbitre doit évaluer l'intention de la joueuse effectuant le contact. La joueuse qui va au contact sera pénalisée si ses intentions sont de chercher la joueuse et non le puck. Toutes les joueuses doivent faire du puck le premier objectif de leurs actions et les arbitres doivent permettre aux joueuses de se battre pour le puck.
3. Le fait de charger ou la tentative intentionnelle de charger doivent être pénalisés. Ceci inclut tous les cas dans lesquels une joueuse fait un pas contre une adversaire qui vient de la direction opposée, créant ainsi une charge. La joueuse ne doit pas être pénalisée si son intention est de jouer le puck et si le contact est involontaire.
4. Il est interdit de patiner contre ou en poussant une joueuse immobile pour gagner la possession du puck. Ceci s'applique n'importe quand une joueuse attend pour recevoir le puck ou se déplace vers le puck. Si une joueuse est immobile sur la glace, il est de la responsabilité des adversaires de contourner cette joueuse.
5. Les joueuses sont autorisées de s'appuyer l'une contre l'autre en créant ainsi un contact alors qu'elles essayent de gagner la possession du puck le long des bandes. De telles actions sont correctes tant qu'elles restent au niveau du "contact" et non au niveau de la "charge".
6. Lorsque deux joueuses ou plus sont proches les unes des autres et luttent pour la possession du puck le long des bandes, n'importe quelle charge intentionnelle avec le corps doit être pénalisée. Ceci comprend : pousser, forcer le contact avec l'épaule ou plaquer une adversaire contre les bandes. De même, n'importe quel contact manifeste avec le corps, non dirigé pour le puck, sera pénalisé.
7. Il est autorisé à des joueuses de "tenir leur position", à n'importe quel moment, une fois qu'elles l'ont établie sur la glace. Aucune joueuse n'est obligée de se déplacer pour éviter un contact lorsqu'une joueuse arrive sur elle. N'importe quel mouvement fait par une joueuse de faire un pas ou de glisser contre une adversaire sera sanctionné par une pénalité mineure pour charge incorrecte.

550 – INCORRECTIONS DES JOUEURS ENVERS LES OFFICIELS ET ATTITUDE ANTISPORTIVE

B – Interprétation

1. Les officiels de jeu ne doivent jamais tolérer d'être agressés verbalement à n'importe quel moment. Un commentaire personnel envers un officiel de jeu, par n'importe quel joueur, à n'importe quel moment durant le match doit être sanctionné d'une pénalité de méconduite.

C – Situations

Situation 1

Un joueur qui saigne du nez ou de la bouche utilise sa main pour essuyer le sang puis jette ce liquide contre un adversaire

Décision: Ce geste est considéré comme "cracher" et le joueur doit être puni d'une pénalité de match.

551 – INCORRECTIONS DES OFFICIELS D'ÉQUIPE ENVERS LES OFFICIELS ET ATTITUDE ANTISPORTIVE

A - Procédure d'Arbitre

1. Un arbitre doit avoir infligé deux pénalités de banc mineures contre un coach avant de l'expulser avec une pénalité de méconduite pour le match.
2. Un coach ne peut pas recevoir une pénalité de méconduite.
3. L'arbitre dispose des pénalités suivantes pour sanctionner les officiels d'équipe : Pénalité de banc mineure, banc mineure plus méconduite pour le match, pénalité de méconduite pour le match ou pénalité de match.
4. La pénalité de méconduite pour le match contre un officiel d'équipe dans l'application des règles 551(b) et 551(c) n'entraîne pas automatiquement une pénalité de banc mineure contre son équipe.
5. Si un officiel d'équipe est sanctionné par une pénalité de méconduite pour le match ou par une pénalité de match, il doit immédiatement regagner le vestiaire et y rester jusqu'à la fin du match.
6. Si un officiel d'équipe est sanctionné par une pénalité de match, les officiels restants doivent désigner, par l'intermédiaire du capitaine, un joueur pour purger les 5 minutes de pénalité au banc des pénalités. L'équipe jouera en infériorité numérique durant ce temps à moins que d'autres situations ne surgissent, régies par d'autres règles.

B – Interprétation

1. Aucune pénalité ne peut être prononcée pour les infractions qui se produisent pendant l'échauffement d'avant-match. Cependant, selon la règle 510 – mesures disciplinaires complémentaires, des mesures peuvent être prises par les autorités compétentes.

554 – RETARDER LE JEU

554c) – TIRER OU ENVOYER LE PUCK EN DEHORS DE LA GLACE

C – Situations

Situation 1

Un joueur ou un gardien de but dégage le puck en dehors de la surface de jeu, au-dessus des plexis ou des verres sur le banc des joueurs ou des pénalités.

Décision: Le joueur ou gardien de but est sanctionné par une pénalité mineure.

Situation 2

Un joueur ou un gardien de but dégage le puck qui frappe le verre et puis sort à l'extérieur de la surface de jeu.

Décision: Le joueur ou gardien de but ne doit pas être automatiquement sanctionné par une pénalité mineure.

Situation 3

Le puck est tiré, frappe la crosse ou n'importe quelle pièce d'équipement d'un joueur ou d'un gardien de but et est involontairement dévié au-dessus des bandes.

Décision: Aucune pénalité n'est infligée.

Situation 4

Le puck est tiré et attrapé par le gardien de but qui le jette alors en l'air et, avec sa crosse, ses gants, ses bras ou les jambes, tire le puck au-dessus des bandes dans une action délibérée.

Décision: Le gardien de but est sanctionné par une pénalité mineure.

Situation 5

Un joueur ou un gardien de but tire le puck qui sort par une porte ouverte.

Décision: Aucune pénalité infligée.

Situation 6

Durant l'exécution d'un tir de pénalité, le joueur tire le puck directement en dehors de la surface de jeu.

Décision: Aucune pénalité infligée.

Situation 7

Sur une situation de dégagement interdit, le puck est tiré depuis la zone de défense au dessus du plexi, dans le filet de l'autre côté de la patinoire.

Décision: Aucune pénalité infligée. Le dégagement interdit doit être sifflé dès que le puck a passé la ligne de but.

Situation 8

La situation est la même que celle décrite à la situation 7 sauf que l'équipe qui fait le dégagement interdit est en infériorité numérique et, de ce fait, a le droit de dégager le puck.

Décision: Une pénalité doit être infligée, la raison de l'arrêt de jeu est que le puck est sorti depuis la zone de défense.

Situation 9

Une équipe contre qui une pénalité est signalée, dans sa zone de défense, tire le puck en dehors de la surface de jeu.

Décision: Seule la pénalité signalée est infligée, le jeu doit être arrêté au moment où l'équipe tire le puck (ce qui est considéré comme contrôle). Le contrôle est la raison de l'arrêt de jeu, pas la sortie du puck.

554e) – JOUEUR BLESSÉ REFUSANT DE QUITTER LA GLACE

B – Interprétation

1. Si un joueur blessé refuse de quitter la glace après avertissement, une pénalité mineure doit lui être infligée. S'il refuse toujours de quitter la glace, il reçoit une pénalité de méconduite conformément à la règle 550 (c). Cette situation s'applique à un joueur blessé qui veut rester sur la glace après l'arrêt de jeu dû à sa blessure.

554f) – PLUS QU'UN CHANGEMENT DE JOUEURS APRÈS UN BUT MARQUÉ

A - Procédure d'Arbitre

1. Si l'une ou l'autre équipe essaye d'effectuer plus d'un changement de joueurs après qu'un but ait été marqué, l'arbitre doit avertir les deux équipes que toute récidive, par l'une ou l'autre équipe, aura comme conséquence une pénalité de banc mineure.

554g) – INFRACTIONS À LA PROCÉDURE D'ENGAGEMENT

B – Interprétation

1. La section b) de cette règle se réfère à une seconde violation de la même équipe durant le même engagement. N'importe quel joueur peut purger la pénalité.

554h) – ALIGNEMENT TARDIF

B – Interprétation

1. Le « **nombre correct** » dans cette règle veut dire le nombre maximum de joueurs autorisés à participer au jeu conformément aux règles (5 joueurs plus un gardien de but – si l'équipe joue au complet, 4 ou 3 plus un gardien de but – si l'équipe évolue en infériorité).

555 – ÉQUIPEMENT INTERDIT OU DANGEREUX

A - Procédure d'arbitre et de juge de lignes

1. L'arbitre doit avertir les équipes après la première violation de la règle sur l'équipement. Cet avertissement doit se rapporter à tout l'équipement. Après ce premier avertissement, l'arbitre doit pénaliser toutes les violations suivantes.
2. Les juges de lignes ne doivent pas avertir des joueurs ou infliger des pénalités pour des violations des règles au sujet de l'équipement.
3. Si une crosse s'avère incorrecte, elle doit être rendue à l'équipe et le joueur fautif doit aller au banc des pénalités. Un coéquipier sur la glace doit lui apporter une crosse correcte au banc des pénalités mais ne doit pas retarder le jeu en le faisant.

B – Interprétation

1. L'arbitre est le seul à décider si une crosse est dangereuse. S'il considère une crosse en tant qu'équipement dangereux, elle doit être retirée du jeu mais aucune pénalité ne doit être infligée.

2. Un joueur qui refuse de ne plus utiliser l'équipement jugé dangereux par l'arbitre doit être puni par une pénalité de méconduite après un avertissement.
3. Une palette à double courbure doit être considérée comme équipement dangereux.
4. Une courbure incorrecte de la palette peut être mesurée n'importe où sur toute la longueur de la palette grâce au gabarit spécifique.
5. Les gardiens de but ne sont pas autorisés à porter des maillots si longs qu'ils faciliteraient l'arrêt du puck. L'arbitre doit demander au gardien de but de changer ou d'ajuster son maillot. S'il refuse après un avertissement, il doit être puni d'une pénalité de méconduite.
6. Selon la règle 555(g) le joueur fautif sera puni d'une pénalité mineure s'il continue de participer au jeu de n'importe quelle façon.

C – Situations

Situation 1

Un joueur est chargé et la jugulaire de son casque s'est détachée.

Décision: Le joueur peut continuer à participer au jeu jusqu'à l'arrêt de jeu ou jusqu'à ce qu'il fasse un changement. Aucune pénalité ne doit lui être infligée.

556 – CROSSES BRISÉES

A - Procédure d'arbitre et de juge de lignes

1. Les officiels ne doivent pas donner une crosse brisée à un spectateur ou la jeter par-dessus les bandes. Les crosses brisées doivent être déposées au banc du marqueur officiel ou au banc des joueurs.

B – Interprétation

1. Si la protection (bouchon) sur l'extrémité supérieure d'une crosse métallique tombe, la crosse doit être considérée comme brisée.

C – Situations

Situation 1

Un joueur sur le banc des pénalités remet une crosse à un coéquipier sur la glace qui a cassé la sienne.

Décision: Le joueur recevant la crosse est puni d'une pénalité mineure, mais pas celui qui lui a donné la crosse depuis le banc des pénalités.

Situation 2

Un joueur ramasse une crosse jetée sur la glace depuis le banc des joueurs.

Décision: Le joueur n'est pas pénalisé pour avoir reçu illégalement une crosse, mais l'arbitre doit infliger une pénalité conformément à la règle 550 (g,h) ou la règle 551 (e,f).

Situation 3

Un joueur de l'équipe A a cassé sa crosse et prend une crosse jetée du banc de joueurs de l'équipe B qui a été prévue pour un joueur de l'équipe B, qui a également cassé sa crosse.

Décision: Aucune pénalité contre le joueur de l'équipe A qui prend la crosse, mais l'équipe B doit être sanctionnée conformément à la règle 550 (g,h) ou la règle 551 (e,f).

Situation 4

Le gardien de but reçoit une crosse jetée sur la glace depuis le banc des joueurs.

Décision: Aucune pénalité contre le gardien de but, mais l'arbitre doit infliger les pénalités prévues dans la règle 550 (g,h) ou la règle 551 (e,f).

Situation 5

Un gardien de but a perdu ou cassé sa crosse et son coéquipier, qui est sur la glace, essaye de la lui pousser vers lui.

Décision: Aucune pénalité n'est prononcée contre le gardien de but ou contre le joueur, à moins que la règle 569 ait été transgressée.

Situation 6

Un joueur qui amène une crosse à son gardien de but qui a perdu ou cassé la sienne décide de participer au jeu. Il lâche alors la crosse du gardien de but pour prendre part au jeu.

Décision: Aucune pénalité tant que le joueur ne participe pas au jeu alors qu'il porte la deuxième crosse. Aucune pénalité ne sera infligée pour avoir amené une crosse au gardien de but, même si le joueur se trouve à proximité du jeu, par contre, il doit la laisser tomber s'il veut y participer.

Situation 7

A5 participe au jeu sans crosse. A8 lui passe sa crosse, et A11 donne sa crosse à A8 pendant que le jeu continue.

Décision: Il n'y a aucune limite au nombre de fois qu'une crosse peut être passée d'un joueur à un autre, tant que le dernier joueur reçoit une crosse conformément aux règles.

557 – JOUEUR SE LAISSANT TOMBER SUR LE PUCK

C – Situations

Situation 1

Le puck est dans le territoire de but et un joueur, qui est en dehors du territoire, pousse ou frappe le puck hors du territoire sous son corps, mais ne le couvre pas ou ne le saisit pas alors qu'il se trouve dans le territoire

Décision: L'arbitre doit infliger une pénalité mineure au joueur. Le facteur déterminant est la position du puck lorsqu'il est couvert et que le jeu est arrêté.

Situation 2

Un joueur est dans le territoire et il ramène le puck de l'extérieur du territoire à l'intérieur, tombe dessus et le couvre.

Décision: L'arbitre doit accorder un tir de pénalité à l'équipe non fautive. Le facteur déterminant est la position du puck quand il est couvert et que le jeu est arrêté.

559 – JOUEUR MANIANT LE PUCK AVEC SES MAINS

B – Interprétations

1. Si le puck entre en contact avec le gant d'un joueur mais le joueur ne ferme pas la main dessus, le jeu n'est pas arrêté et il n'y a pas de pénalité.

560 – GARDIEN DE BUT MANIANT LE PUCK AVEC SES MAINS

B – Interprétation

1. Si un gardien de but jette le puck en direction du but adverse et qu'un adversaire le joue en premier, le jeu ne doit pas être arrêté.

565 – OFFICIELS D'ÉQUIPE QUITTANT LE BANC DES JOUEURS

B – Interprétation

1. Aucune pénalité ne doit être infligée au docteur (ou la personne désignée en tant que tel) qui vient sur la glace durant un arrêt de jeu pour s'occuper d'un joueur blessé sans autorisation de l'arbitre.

570 – JET DE CROSSE OU TOUT AUTRE OBJET PENDANT UNE ÉCHAPÉE

B – Interprétation

1. Si le gardien de but est sur la glace, aucun but ne sera accordé.
2. Si le gardien de but est sur la glace mais hors de son but et jette sa crosse, la faute doit être signalée et le tir de pénalité accordé lorsque le jeu est arrêté.

C – Situations

Situation 1

Une pénalité est signalée contre l'équipe A, et l'équipe B a retiré son gardien pour un joueur supplémentaire. Avant l'arrêt de jeu, un joueur de l'équipe B jette sa crosse contre le puck dans sa propre zone de défense.

Décision: L'infraction pour jet de crosse par un joueur en défense dans sa zone de défense doit être pénalisée. L'équipe A doit se voir accorder un but car le jet de crosse ne peut être ignoré mais son joueur contre lequel une pénalité était signalée doit se rendre au banc des pénalités pour la purger.

571 – PRÉVENTION DES INFECTIONS PAR LE SANG

B – Interprétation

1. Un joueur dont le maillot est couvert de sang doit porter un autre maillot avec un numéro différent, mais le changement de numéro doit être rapporté au marqueur officiel.
2. Si un officiel de jeu a du sang ses vêtements, la tache de sang doit être enlevée avant la reprise du jeu. De même, si un officiel saigne, la coupure doit être soignée avant qu'il ne reprenne sa place.
3. Des objets souillés par du sang ne doivent pas être utilisés sur la glace.

573 – TROP DE JOUEURS SUR LA GLACE (SURNOMBRE)

C - Situations

Situation 1

Un gardien de but a été retiré de la glace pour un joueur supplémentaire et un joueur de l'équipe adverse est en possession du puck. Pendant le jeu, le gardien de but retourne sur la glace, créant ainsi une situation de surnombre, mais n'interfère en rien avec le porteur du puck (voir la règle 534 (d)) et essaie simplement de stopper le tir sur le but.

Décision: L'arbitre doit infliger une pénalité pour surnombre contre l'équipe fautive. Si cette situation intervient durant les 2 dernières minutes du match ou à n'importe quel moment des prolongations, l'arbitre doit accorder un tir de pénalité à l'équipe non fautive.

591 – FRANCHISSEMENT DE LA LIGNE ROUGE CENTRALE PAR UN GARDIEN DE BUT

C – Situations

Situation 1

Un gardien de but, dont les patins sont au-delà de la ligne rouge centrale, joue le puck qui se trouve toujours dans sa demi-patinoire de défense.

Décision: L'arbitre doit infliger une pénalité mineure. Le facteur déterminant est la position des patins et non celle du puck.

Situation 2

Pendant l'arrêt de jeu consécutif à un but marqué par l'équipe A, le gardien de cette équipe franchi la ligne médiane pour féliciter ses coéquipiers puis retourne dans son but. Aucun retard de jeu n'a été causé et il n'est pas entré en contact avec les joueurs adverses.

Décision: Le gardien de but n'est pas puni par une pénalité mineure pour avoir franchi la ligne rouge centrale pendant un arrêt de jeu.

592 – GARDIEN DE BUT SE RENDANT À SON BANC DES JOUEURS

A - Procédure d'arbitre et de juge de lignes

1. Lorsqu'un arrêt de jeu se prolonge suite à la blessure d'un joueur, des problèmes avec la glace ou pour des raisons techniques liées à la patinoire, l'arbitre peut autoriser les gardiens de but à retourner à leurs bancs des joueurs. Dans ce cas là, les gardiens ne causent aucun retard de jeu en retournant aux bancs.
2. Les gardiens de but sont autorisés à retourner à leurs bancs des joueurs pendant les coupures publicitaires télévisuelles.
3. Un gardien de but **NE PEUT PAS** aller à son banc des joueurs pour fêter un but marqué avec son équipe.
4. Lors d'une pénalité signalée, si le jeu est arrêté, le gardien ne peut pas continuer d'aller à son banc des joueurs mais doit retourner dans son but. Les juges de lignes peuvent avertir le gardien de retourner dans son but. L'arbitre doit avertir l'équipe avant que cette situation ne cause un retard de jeu. Avertissement la première fois, la seconde fois, l'équipe doit changer son gardien.
5. Lors d'une altercation ou une mêlée dans une extrémité de la patinoire, le gardien qui se trouve à l'autre extrémité n'est pas autorisé à se rendre à son banc et doit rester de son côté de la patinoire. S'il se rend à son banc des joueurs, l'arbitre doit considérer cela comme une situation d'un gardien qui se rend à son banc durant un arrêt de jeu

593 – GARDIEN DE BUT QUITTANT SON TERRITOIRE DE BUT PENDANT UNE ALTERCATION

C – Situations

Situation 1

Un gardien de but quitte la proximité de son territoire de but durant une altercation et est le premier à intervenir dans cette altercation.

Décision: Il doit être infligé une pénalité mineure pour avoir quitté le territoire plus une pénalité de méconduite pour le match pour être le troisième homme dans une altercation, ainsi que toutes les autres pénalités qu'il peut encourir selon les règles.

595 – PROTECTION DU GARDIEN DE BUT

B – Interprétation

1. Lorsque le porteur du puck patine en avant ou en arrière, entre en contact avec le gardien et le puck entre dans le but, le but ne doit pas être validé et le joueur doit être pénalisé. Cette règle s'applique aussi lors d'un tir de pénalité ou durant les tirs au but décisifs.

ANNEXE A4.7 – DEVOIR DES JUGES DE LIGNES

B – Interprétation

Les juges de lignes peuvent interrompre le jeu lorsque le puck est sorti de la patinoire, est injouable ou est touché par une personne non autorisée, incluant la situation où le puck est tiré directement hors de la surface de jeu. Dans le cas où le puck est sorti directement de la surface de jeu et que le juge de lignes a arrêté le jeu car l'arbitre n'a pas vu cette situation, il doit immédiatement informer ce dernier des raisons de cet arrêt.