



Département des arbitres  
Commission des règles

## RECUEIL D'INTERPRETATIONS DE REGLES 2006 - 2010

*Un complément au livre officiel de règles de jeu IIHF 2006-2010 et de l'IIHF Case-Book pour la saison en cours.*

**Mis à jour le 12.08.2009**

**Ce document remplace toutes les interprétations antérieures du DAR**

**Table de matière**

**Effort principaux saison 2009/10**

**Nouvelles règles IIHF (412 & 440) valable dès le 01.07.2009**

226 Protection de la nuque ou du cou

260 Mesure d'une crosse

402 Début de la prolongation, resp. du tir de pénalités

410 Changement de joueurs ou de gardiens

411 Changement de joueurs ou de gardiens

**412 Changement de joueurs durant un arrêt de jeu (Icing)**

420 Changement de camp

421 Prolongation

**460 Icing**

502 Pénalités mineures - déroulement

503 Pénalité majeure – prolongation - remplaçant

**509 Déplacement du but lors du tir de pénalité décisif (GWS) – tir de pénalité**

509 Exécution d'un tir de pénalité – Jets d'objets

512 Pénalités coïncidentes

513 Pénalités différées – déroulement

**528 Coups de poings et dureté excessive (altercation)**

**530 Crosse haute**

550 Comportement antisportif – jet de crosse

550 Comportement antisportif - Définition avant le match

**554 Tirer ou envoyer le puck en dehors de la glace**

563 Joueur quittant le banc des pénalités

569 Jet de crosse ou d'objet sur la glace

571 Prévention des infections par le sang

573 Trop de joueurs sur la glace (surnombre)

576 Comportement antisportif / Plongeon (Diving)

**Nouveau:** en jaune

## EFFORTS PRINCIPAUX SAISON 2009/10

### Actions mettant en danger la santé

Charges par derrière, actions contre la tête, actions proches de la bande, high and low hits, protection du gardien de but. Il n'est pas **impératif d'avoir une blessure** pour infliger une **pénalité de match**. Est inclus aussi l'équipement de protection qui doit être porté conformément aux règles, en particulier les **CASQUES** et les **VISIÈRES**.

### Jeu destructif

Retenir, accrocher, obstruction, utilisation de la crosse de manière inappropriée.

### Comportement antisportif

Réclamer, provoquer, comportement manquant de respect de la part de joueurs ou d'officiels. Les discussions doivent être limitées au minimum. Les explications techniques des règles sont à adresser uniquement au capitaine ou au coach.

### Engagements

Les engagements doivent être faits correctement. Ceci est aussi valable pour le second engagement. Les pénalités nécessaires sont à prononcer.

### Icing

Le lieu du départ du puck doit être exactement défini. Les joueurs défensifs doivent tout entreprendre pour jouer le puck.

## Nouvelles règles IIHF (412 & 440) valable dès le 1.7.2009

**Cette règle (440) est uniquement applicable en ligue nationale et junior élite.**

### Règle 412 – PROCEDURE DE CHANGEMENT DE JOUEURS DURANT UN ARRÊT DE JEU

Lettres a, b et c inchangées

d) **NOUVEAU:** Une équipe en violation de la règle du dégagement interdit ne peut pas procéder à des changements de joueurs avant l'engagement suivant.

Si l'arrêt de jeu suivant le dégagement interdit coïncide avec un temps-mort publicitaire, ou si l'équipe fautive choisit d'utiliser son temps-mort à cet arrêt de jeu, elle n'a toujours pas l'autorisation d'effectuer un changement de joueurs.

Toutefois, une équipe peut faire un changement de joueur pour remplacer un gardien de but ayant été substitué par un joueur de champ supplémentaire, ou pour remplacer un joueur ou un gardien blessé, ou quand une pénalité a été infligée et que celle-ci affecte les forces en présence des deux équipes sur la glace.

L'identification des joueurs sur la glace se fera quand le puck quitte la crosse du joueur de l'équipe fautive.

*Si malgré cela l'équipe change de manière non autorisée des joueurs, l'arbitre doit faire revenir ces joueurs sur la glace et donner un avertissement. Toute récidive de cette infraction dans la suite du match entraînera pour l'équipe fautive une **pénalité de banc mineure**.*

**Cette règle (440) est applicable dans toutes les ligues**

### Règle 440- ENGAGEMENTS

Lettres a, c, d, e et f: pas de changements

#### **NOUVEAU**

b). Les engagements sont effectués exclusivement Sur l'un des 9 points d'engagements définis à cet effet.

g) Les engagements auront lieu sur l'un des deux points d'engagement au fond de zone de l'équipe fautive:

1. Si des joueurs sont pénalisés et il en résulte que lors de cet arrêt de jeu, seules les pénalités d'une équipe sont inscrites sur le panneau d'affichage sauf:
  - a. Quand une pénalité est infligée après un but – engagement au centre de la glace
  - b. Quand une pénalité est infligée à la fin (ou au début) d'une période - engagement au centre de la glace
  - c. Quand l'équipe à la défense va être pénalisée et que des joueurs à l'attaque pénètrent dans la zone d'attaque au-delà de la première tangente des cercles d'engagements de fond de zone – engagement en zone neutre (voir point (f) de cette règle)
  - d. Quand l'équipe non-pénalisée commet un dégagement interdit – engagement en zone neutre à l'extérieur de la ligne bleue de l'équipe qui a commis le dégagement interdit.

e. Quand une infraction aux règles de jeu a été commise par des joueurs des deux équipes, causant un arrêt de jeu, l'engagement suivant sera tenu sur le point d'engagement le plus proche de l'infraction.

*Remarque: Il n'y a pas d'autres exceptions.*

h) Les engagements auront lieu au point d'engagement le plus proche, à chaque fois qu'il sera possible en zone neutre à l'extérieur de la ligne bleue:

Quand le jeu a été arrêté pour une raison non imputable à une équipe en particulier alors que le puck est en zone neutre

Note: Quand on ne peut pas clairement définir lequel des 4 points d'engagement en zone neutre est le plus proche, le point d'engagement au centre de la glace sera choisi pour l'engagement suivant

i) Point d'engagement après un hors-jeu de passe:

L'engagement aura lieu au point d'engagement le plus proche de l'origine du tir ou de la passe même s'il a été dévié par un joueur à l'attaque ou à la défense ou par un officiel

*IMPORTANT: Pas de gain territorial.*

k) **NOUVEAU:** Quand le jeu est arrêté pour toute raison qui n'est pas spécifiquement décrite dans les règles de jeu officielles, le puck sera remis en jeu sur le point d'engagement le plus proche du lieu de l'arrêt de jeu.

## Interpretations des règles

226

**Protection de la nuque ou du cou**

Le Capitaine de l'équipe A demande à l'arbitre de contrôler la protection du cou (ou la visière) du joueur B7.

Si le contrôle s'avère correct, il n'y a **pas de pénalité** pour l'équipe A; dans ce cas, il ne s'agit pas d'une mesure.

Si le contrôle s'avère non conforme, l'équipe B reçoit un **avertissement**. Toute autre infraction concernant l'équipement (casque, visière, jugulaire, maillot, etc.) est punie d'une **pénalité de méconduite** (selon règle 555)

260

**Mesure d'une crosse + Case Book A - 3**

1. Les crosses peuvent être mesurées lors d'un tir de pénalité ou les Game Winning Shots. Une mesure peut être demandée avant ou après le tir.
  - a) Mesure avant le tir: Si la crosse est non conforme – le joueur fautif est pénalisé et doit aller sur le banc des pénalités, un autre joueur effectue le tir. La crosse de ce joueur ne peut pas être mesurée (une seule mesure par arrêt de jeu). Si la crosse est conforme – l'équipe qui a demandé la mesure reçoit une **pénalité de banc mineure**.
  - b) Mesure après le tir: Un éventuel but marqué est **valable**. Si la crosse est non conforme – pénalité contre le joueur fautif. Si la crosse est conforme – l'équipe qui a demandé la mesure reçoit une **pénalité de banc mineure**.
2. Lors des "Game-Winning-Shots" on peut effectuer des mesures comme mentionnées sous point 1 avant et après chaque tir. **Chaque tir** est considéré comme un arrêt de jeu.
3. Une éventuelle **pénalité de banc mineure**, pour avoir demandé une mesure qui s'est avérée correcte doit être subie par un joueur de l'équipe fautive et il doit prendre place sur le banc des pénalités.
4. Aucune mesure de crosse ou de pièce d'équipement de gardien ne peut être faite entre la fin des prolongations et les tirs au but décisifs (Game-Winning-Shots).
5. Dans le sens des prescriptions susmentionnées, le tir de pénalité / "Game-Winning-Shoot" commence lorsque le joueur qui va l'effectuer arrive sur la glace.
6. Une mesure de crosse doit être demandée immédiatement par l'équipe qui le désire. Dès que le joueur qui effectue le tir de pénalité arrive sur la glace, le capitaine de l'équipe adverse doit en informer l'arbitre. Une demande de mesure est considérée comme tardive, si l'arbitre a donné des instructions concernant le tir de pénalité au gardien ou au joueur allant l'exécuter.

402

**Début de la prolongation, resp. du tir de pénalités (Game-Winning-Shoots)**

Sur des patinoires ouvertes, les équipes changent de côté au milieu du 3<sup>ème</sup> tiers. En cas de prolongation, resp. des "Game-Winning-Shots", les équipes reprennent leurs positions comme au début du 3<sup>ème</sup> tiers.

<p>410 411</p>	<p><b>Changement de joueurs ou de gardiens</b></p> <p>Si on analyse ces deux règles il en découle l'interprétation suivante:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Un changement joueur/joueur ou joueur/gardien de but doit avoir lieu dans la zone de changement imaginaire des 3 m, ce qui signifie que les deux doivent se trouver ensemble dans la zone de changement pour qu'un changement puisse avoir lieu. Si cela n'est pas le cas, il faut infliger à l'équipe fautive une :             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ pénalité de banc mineure.</li> </ul> </li> <li>2. Les joueurs/gardiens de but rentrants et sortants ne peuvent pas participer au jeu dans la zone de changement (exception s'ils sont touchés par hasard). En cas d'infraction il faut infliger à l'équipe fautive une:             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ pénalité de banc mineure.</li> </ul> </li> <li>3. Le joueur entrant sur la glace ne peut participer à aucune action de jeu aussi longtemps que le joueur sortant n'a pas quitté la glace. En cas d'infraction il faut infliger à l'équipe fautive une:             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ pénalité de banc mineure.</li> </ul> </li> </ol>
<p>411</p>	<p><b>Changement de joueurs ou de gardiens</b></p> <p>Une pénalité est indiquée contre un attaquant A dans sa zone d'attaque. Le gardien B se dirige en direction du banc des joueurs, le changement est prématuré et l'arbitre interrompt le jeu. A ce moment le puck se trouve encore dans la zone de défense du gardien B. Le prochain engagement aura lieu au point d'engagement dans la zone neutre, côté B.</p>
<p>412</p>	<p><b>Procédure de changement de joueurs durant un arrêt de jeu (Icing)</b></p> <p>Si malgré cela l'équipe change de manière non autorisée des joueurs, l'arbitre doit faire revenir ces joueurs sur la glace et donner un avertissement. Toute récidive de cette infraction dans la suite du match entraînera pour l'équipe fautive une <b>pénalité de banc mineure</b>.</p>
<p>420</p>	<p><b>Durée du match – changement de camp au 3<sup>ème</sup> tiers</b></p> <p>Sur une patinoire couverte les équipes ne changeront pas de camp au milieu du 3ème tiers, à moins que la pluie ou des chutes de neige n'aient une influence sur le déroulement du jeu. Dans ce cas les arbitres décideront s'il y a lieu de changer de camp.</p>
<p>421</p>	<p><b>Prolongation</b></p> <p>Un joueur, qui purge une pénalité sur le banc des pénalités et que cette dernière n'est pas terminée après 60 minutes, ne <b>peut pas retourner à son</b> banc des joueurs durant la pause de 3 minutes entre le temps réglementaire et la prolongation.</p>
<p>460</p>	<p><b>Icing</b></p> <p>Situation 1</p> <p>Le gardien A se dirige peu avant la fin du match en direction de son banc pour effectuer un changement avec un joueur – à ce moment un joueur de l'équipe B tire le puck en direction du gardien du côté du banc des joueurs. Icing ?</p> <p>Décision</p> <p>S'il est clairement visible que le gardien se dirige en direction du banc et ne fait aucun mouvement pour jouer le puck, le <b>dégagement interdit</b> doit être sifflé.</p> <p>Situation 2</p>

Lors d'un changement de joueurs, le joueur qui entre sur la glace et celui qui veut la quitter se trouvent dans la zone de changement imaginaire de 3 m. A ce moment un joueur de l'équipe B tire le puck à travers la zone de changement. Icing ?

Décision

Pour l'équipe qui effectue un changement de joueurs le puck est jouable. Le fait qu'elle décide de ne pas le faire afin d'éviter une pénalité mineure pour surnombre de joueurs n'a pas d'influence. Il n'y a **pas de dégagement interdit**.

#### 502 Pénalité mineure - déroulement

A6 2' à 1130

A3 2' à 1215

Team B but à 1330

La pénalité d'A6 est terminée à 1330. De ce fait, la pénalité d'A3 est terminée par le but marqué. Le prochain engagement à lieu à 5 contre 5.

#### 502 Pénalité mineure - déroulement

Un joueur de l'équipe A et un de l'équipe B se trouvent sur le banc des pénalités pour purger une pénalité mineure. On joue à 4 contre 4. A l'expiration de leur pénalité le chronométrateur des pénalités ne les laisse pas revenir sur la glace et les équipes continuent de jouer à 4 contre 4. 10" plus tard l'équipe A marque un but.

Ce **but** est **valable**; aucune équipe n'a été désavantagée par la faute du chronométrateur des pénalités. L'arbitre doit établir un rapport à l'intention de l'autorité compétente. Réponse IIHF du 4.2.2005.

#### 503 Pénalité majeure - prolongation

Si un joueur reçoit une pénalité majeure et une pénalité de méconduite match lors de la prolongation de 5 minutes, un remplaçant doit-prendre place sur le banc des pénalités pour les 5 minutes, malgré que la pénalité se termine au-delà de la fin du match.

#### 509 Déplacement du but lors du tir de pénalité décisif (GWS) – tir de pénalité

L'arbitre **contrôle** avant chaque tir de pénalité le but afin de s'assurer qu'il est bien ancré. L'arbitre rend le gardien attentif qu'il a contrôlé le but et que, s'il le déplace, un **but automatique peut être accordé**.

Les situations suivantes définies dans le Case Book IIHF sont applicable:

1. 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.
2. 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 à une action du gardien, le but doit être accordé et la situation n'est pas vérifiable.
3. 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'entre dedans suite au sauvetage du gardien de but, le but doit être accordé et la situation n'est pas vérifiable.
4. Balancer le puck sur la lame de la crosse par un joueur durant l'exécution d'un tir de pénalité ou d'un tir au but décisif est interdit et, si un tel cas se produit, le tir doit être arrêté immédiatement et le tir est terminé.

**509 Exécution d'un tir de pénalité – Jets d'objets**

1. Si les **spectateurs jettent des objets** sur la glace, pendant l'exécution d'un tir de pénalité, qui gênent ou distraient le joueur exécutant le tir de pénalité, un **nouvel essai** doit être **accordé**.  
Si des objets sont jetés par les spectateurs sur la glace l'arbitre lève le bras et signale ainsi la répétition du tir de pénalité en cas d'échec de ce dernier.
2. Si lors de la répétition du tir de pénalité les spectateurs jettent **à nouveau** des objets sur la glace, l'arbitre procède comme au point 1.
3. La deuxième répétition est maintenant exécutée dans la **zone de fond opposée**.  
Changement de côté pour l'exécution du tir de pénalité.
4. Si lors des Game Winning Shots plusieurs tirs ne sont pas encore exécutés, ils seront effectués uniquement sur un but.

Si après avoir changé de côté, il y a de nouveau jets d'objets et, de ce fait, il n'est plus possible de procéder correctement au tir de pénalité l'arbitre n'a pas d'autre possibilité que d'arrêter le match.

**512 Pénalités coïncidentes**

Equipe G					Equipe A				
Temps	Début	Fin	No	Pén	Temps	Début	Fin	No	Pén
24.36	24.36	29.36	41	5'	24.36	24.36	29.36	11	5'
24.36	24.36	60.00	41	20'	24.36	24.36	60.00	11	20'
24.36	24.36	26.36	41	2'	24.36	24.36	26.36	63	2'
24.36	26.36	28.36	41	2'	24.36	26.36	28.36	63	2'
24.36	24.36	26.36	26	2'					
24.36	26.36	28.29	26	2'	25.31	25.31	27.31	5	2'
					28.29	But A			

**QUESTION:**

Quels joueurs doivent prendre place sur le banc des pénalités à 24.36 ?

**REPONSE:**

Un joueur de chaque équipe  
G 26 + A 63

Combien de joueurs sont sur la glace à 24.36?

4 : 5

Quel temps doit-on inscrire sur la feuille de match comme début de pénalité pour les méconduites de match ?

24.36

**512 Pénalités coïncidentes**

3:00 A7 2'  
3:40 A9 2' B12 2' + Mec match  
B12 est renvoyé au vestiaire. Est-ce qu'un substitut doit prendre place sur le banc des pénalités ?  
Non, car les pénalités de A9 et B12 ne sont pas affichées. Elles n'ont aucune influence sur le déroulement du jeu et de ce fait il n'est pas nécessaire de mettre un substitut sur le banc des pénalités.

<p><b>513</b></p>	<p><b>Pénalités différées - déroulement</b>          3:00 A7 2'          3:40 A9 2'          4:00 A3 2'</p> <p>A quel moment ces joueurs reviennent sur la glace si aucun but n'est marqué ?          La pénalité d'A7 est terminée à 5:00 et celle d'A3 commence          La pénalité d'A9 est terminée à 5:40 et le joueur A7 peut revenir sur la glace          La pénalité d'A3 est terminée à 7:00 et le joueur A9 peut revenir sur la glace          Le joueur A3 revient sur la glace au prochain arrêt de jeu.</p>
<p><b>528</b></p>	<p><b>Coups de poings ou dureté excessive (altercation)</b></p> <p>Un <b>changement de la règle n'est pas prévu</b>, toutefois il faut tenir compte des instructions suivantes:</p> <p>Un «fight» un contre un ne doit pas être de prime abord interrompu par les LM, mais il faut éviter que des tiers s'en mêlent. Dès que les joueurs sont à terre il faut immédiatement intervenir et les sommer d'arrêter le «combat».</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Si on ne peut pas définir un instigateur il faut pénaliser cette action avec 2' + 2' et éventuellement en plus 10' (sans gants)</li> <li>➤ Si on peut définir clairement le déclencheur et „agresseur» il doit être puni d'une pénalité supplémentaire, afin que son équipe doive, par la suite, jouer un boxplay</li> <li>➤ Si un joueur seulement frappe et ceci de manière exagérée, c'est-à-dire un vrai «agresseur», il est pénalisé de 5' + méc match.</li> <li>➤ Les joueurs qui interviennent dans la bagarre et qui laissent dégénérer le tout, reçoivent comme par le passé une 5' + méc match, mais au minimum l'équipe doit être punie par un boxplay.</li> </ul>
<p><b>530</b></p>	<p><b>Crosse haute</b></p> <p>On inflige une <b>pénalité majeure + une méc match ou match</b> si un joueur est touché <b>directement</b> au visage et qu'il est blessé.</p> <p>On inflige une <b>double pénalité mineure</b> si un joueur est touché au visage et blessé par une cross <b>déviée</b> (p.ex. <i>crosse glisse sur celle de l'adversaire lorsqu'il veut la soulever</i>) ou par <b>hasard</b> (p.ex. <i>tomber en arrière, lever la crosse pour armer un tir</i>).</p> <p>Balancer sa crosse d'une main n'est pas une crosse haute mais <b>un coup de crosse</b> et doit être sanctionné selon cette règle.</p>
<p><b>550</b></p>	<p><b>Comportement antisportif – jet de crosse</b></p> <p>Si un joueur pénalisé est furieux et, en se dirigeant en direction du banc des pénalités, il jette sa crosse sur le banc par l'ouverture de la porte, il reçoit en plus une <b>pénalité de méconduite</b> et non pas une pénalité de méconduite match selon la règle 568. Ce n'est pas un jet de crosse hors de la surface de glace.</p>
<p><b>550</b></p>	<p><b>Comportement antisportif</b></p> <p>Définition pour infliger des pénalités avant le match:</p> <p>Avant le match est à partir du moment où les arbitres et les joueurs arrivent sur la glace resp. sur les bancs des joueurs (pas lors de l'échauffement)</p>

<p>554c</p>	<p><b>Tirer ou envoyer le puck en dehors de la glace</b></p> <p>Un joueur ou un gardien de but qui, alors qu'il se trouve dans sa <b>zone de défense</b>, tire, lance ou envoie le puck avec ses mains ou sa crosse <b>directement</b> en dehors de la surface de jeu (pas dévié), sauf s'il n'y a pas de verres de protection (c'est-à-dire vers l'ouverture des bancs des joueurs ou de pénalités – voir IIHF Case Book), se verra infliger une <b>pénalité mineure</b> pour retarder le jeu conformément à cette règle.</p> <p>Si un puck est tiré depuis la zone de défense par dessus le verre de protection et qu'il atterrit sur le banc des joueurs ou banc des pénalités <b>une pénalité mineure doit être infligée au joueur fautif.</b></p> <p>C'est le puck tiré par dessus le verre de protection qui est déterminant et non pas où il atterrit.</p> <p><b>Il n'y a pas de ligne imaginaire qui prolonge le verre de protection.</b> Si le puck passe directement en dehors de la surface de jeu par dessus le bord supérieur du verre de protection, de la bande ou reste coincé dans un filet fixé latéralement le long de la bande, une <b>pénalité mineure</b> doit être infligée.</p> <p>Si le puck est tiré en dessus de la ligne rouge du filet de protection à l'extrémité de la patinoire il faut également infliger une <b>pénalité mineure.</b></p> <p>Un joueur ou un gardien de but qui se trouve dans la zone neutre ou d'attaque tire <b>clairement</b> le puck en dehors de la surface de jeu <b>pour provoquer un arrêt de jeu</b> se verra infliger une <b>pénalité mineure (retarder le jeu).</b></p> <p>Un joueur ou gardien de but qui tire le puck en dehors de la surface de jeu lors d'un arrêt de jeu se verra infliger une <b>pénalité de méconduite.</b></p>
<p>563</p>	<p><b>Joueur quittant le banc des pénalités</b></p> <p>Les joueurs pénalisés ne peuvent pas quitter le banc des pénalités durant la pause des 3 minutes entre la fin du temps réglementaire et la prolongation.</p>
<p>569</p>	<p><b>Jet de crosse ou d'objet sur la glace</b></p> <p>Le facteur déterminant est la position du puck ou du porteur du puck. La différence est:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le porteur du puck a le puck sous contrôle (conduit avec la crosse), ou</li> <li>- un puck veut dire un puck libre dans les environs du joueur (env. 1 à 5 m devant lui).</li> </ul>
<p>571</p>	<p><b>Prévention des infections par le sang</b></p> <p>Si un joueur a le maillot souillé par le sang, l'arbitre doit l'inviter à rétablir son maillot. (changer/nettoyer). Si le joueur revient sur la glace avec son maillot souillé il reçoit une <b>pénalité mineure.</b></p> <p>Un substitut doit prendre place sur le banc des pénalités. le joueur incriminé doit changer son maillot et ne peut plus participer au jeu jusqu'à ce que sa pénalité soit terminée.</p>
<p>573</p>	<p><b>Trop de joueurs sur la glace (surnombre)</b></p> <p>Si lors d'un <b>changement de joueurs</b> dans les deux dernières minutes ou lors de la prolongation il y a trop de joueurs sur la glace, l'équipe est punie, en principe, d'une <b>pénalité de banc mineure.</b></p> <p><b>Intentionnel</b> veut dire qu'il y a de manière flagrante un ou plusieurs joueurs en plus sur la glace et participent au jeu. Il est de la compétence de l'arbitre de décider.</p>

576

**Plongeon (Diving)**

L'application de la "double pénalisation" est à présent réglée comme suit:

- Une pénalisation contre un joueur (p.ex. accrocher) et une autre contre l'autre joueur (pénalité mineure pour comportement antisportif) **ne doit plus** être appliquée.
- **Nouveau:** une pénalité de **méconduite** (10', code 31 / comportement antisportif) sera infligée dans le cas suivant: Si le bras est levé pour indiquer une pénalité et que le joueur se laisse tomber par la suite (avec retardement et de manière théâtrale) il faut le punir avec une pénalité de méconduite conformément à la règle 550b1 (provoquer un officiel) et l'autre joueur reçoit la pénalité pour sa faute.
- **Précision:** Les options suivantes sont toujours possibles: **Uniquement** la pénalité pour le joueur fautif, ou **uniquement** le plongeon (pénalité mineure' pour comportement antisportif), à l'appréciation de l'arbitre.