



Referee Committee

RECUEIL D'INTERPRETATIONS DE REGLES 2010 - 2014

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 03.07.2011

Ce document remplace toutes les interprétations antérieures

Table de matière

Effort principaux saison 2011/12

Interprétations

- 223 Casque et visières
- 226 Protection de la nuque ou du cou
- 227 Protection dentaire
- 240 Equipement
- 260 Mesure d'une crosse
- 402 Début de la prolongation, resp. du tir de pénalité
- 412 Changement de joueurs durant un arrêt de jeu (Icing)
- 420 Changement de camp
- 421 Prolongation – Joueur sur le banc des pénalités
- 440 Point d'engagement
- 460 Icing
- 502 Pénalités mineures – déroulement
- 502 Pénalité de banc mineure
- 503 Pénalité majeure – prolongation – substitut
- 508 Situation d'échappée (break) – uniformisation du texte
- 509 Déplacement du but lors du tir de pénalité décisif (GWS) – tir de pénalité
- 509 Exécution d'un tir de pénalité – Gardien faute sur un joueur
- 509 Exécution d'un tir de pénalité – Jets d'objets
- 513 Pénalités différées – déroulement
- 514 Signalement des pénalités
- 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
- 562 Joueur pénalisés
- 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)

Règlement

- Prolongation – Déroulement des pénalités
- Prolongation – Déroulement des pénalités - exemples

Nouveau: en jaune

EFFORTS PRINCIPAUX SAISON 2011/12

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 la **JUGULAIRE**, le **CASQUE** et la **VISIÈRE**.

Jeu destructif

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

Règles de comportement

Les entraîneurs, joueurs ou autres officiels, qui ne respectent pas les règles de bienséance, qui crient, qui gesticulent ou qui réclament de tout autre manière sont à punir.


Engagements

Les engagements doivent être faits correctement. Cela inclut aussi que les crosses soient sur la glace et pas en mouvement. 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.

Interprétations des règles

<p>223 224</p>	<p>Casque et Visières</p> <p>Les LM (au système à deux les arbitres) contrôlent que les joueurs nés en 1975 et plus jeunes portent une visière. Les visières doivent avoir une hauteur minimum de 7.5 cm et doivent être fixées de chaque côté avec deux vis. Les LM font part de leurs constatations au Head (également lorsque la jugulaire ou la visière n'est pas portée correctement), qui a l'obligation d'avertir l'équipe et chaque autre infraction d'équipement incorrect est punie d'une pénalité de méconduite.</p>
<p>226</p>	<p>Protection de la nuque ou du cou</p> <p>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)</p>
<p>227</p>	<p>Protection dentaire</p> <p>Les joueurs espoirs (<i>excepté les gardiens</i>) qui jouent dans une ligue junior (<i>Elite A, B, Jun Top, A ou B</i>) ou dans une équipe active doivent toujours porter une protection dentaire.</p>
<p>233b</p>	<p>Gants de capture (Mitaine)</p> <p>La mitaine figurant ci-contre à droite sur l'image n'est pas autorisée, car elle ne correspond pas aux dimensions autorisées.</p> 
<p>240</p>	<p>Equipement</p> <p>Tous les joueurs doivent se présenter dans un équipement identique en ce qui concerne la couleur des casques (exceptions: gardiens), maillot, pantalon et bas. Il pourra être dérogé de la manière suivante au choix d'une couleur identique pour l'équipement des joueurs:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ En 3^{ème} et 4^{ème} ligue en ce qui concerne le casque et les cuissettes ➤ Chez les espoirs en ce qui concerne le casque, les cuissettes ou les housses de cuissettes ainsi que les bas: <ul style="list-style-type: none"> - Catégorie A: Différence au maximum de deux des éléments mentionnés - Catégorie B: Aucune prescription pour les éléments mentionnés. <p>En cas de non respect de cette directive l'arbitre doit établir un rapport au Directeur de la LN (pour les équipes de LN et Elite) et au Directeur de la Regio League (pour toutes les autres équipes). On ne doit pas prononcer de pénalité pour équipement incorrect.</p>

<p>260</p>	<p>Mesure d'une crosse + Case Book A - 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. <ol style="list-style-type: none"> 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.
<p>402</p>	<p>Début de la prolongation, resp. du tir de pénalités (Game-Winning-Shoots)</p> <p>Sur des patinoires ouvertes, les équipes changent de côté au milieu du 3^{ème} tiers. En cas de prolongation, resp. des "Game-Winning-Shots", les équipes reprennent leurs positions comme au début du 3^{ème} tiers (voir aussi interprétation des règles 420).</p>
<p>412</p>	<p>Procédure de changement de joueurs durant un arrêt de jeu (Icing)</p> <p>Une pénalité est signalée contre l'équipe A et maintenant l'équipe B fait un dégagement interdit. Dans cette situation l'équipe B ne peut pas procéder à un changement de joueurs.</p>
<p>420</p>	<p>Durée du match – changement de camp au 3^{ème} tiers</p> <p>Sur une patinoire couverte les équipes ne changeront pas de camp au milieu du 3^{ème} 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 (aussi interprétation des règles 402).</p>
<p>421</p>	<p>Prolongation – Joueurs sur le banc des pénalités</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 peut pas retourner à son banc des joueurs durant la pause de 3 minutes entre le temps réglementaire et la prolongation.</p>

<p>508 533 539</p>	<p>Situation d'échappée – uniformisation du texte</p> <p>Dans le texte de ces règles il est indiqué „n'a plus d'adversaire à passer entre lui et le but adverse" ou „n'ayant plus que le gardien de but comme adversaire à passer". Les deux textes signifient la même chose et le texte anglais a été uniformisé (n'a plus d'adversaire à passer - to pass).</p>
<p>509</p>	<p>Déplacement du but lors du tir de pénalité décisif (GWS) – tir de pénalité</p> <p>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.</p> <p>Les situations définies dans le Case Book IIHF sont applicables.</p>
<p>509</p>	<p>Exécution d'un tir de pénalité – Gardien faute sur le joueur</p> <p>Si un gardien commet une faute sur un joueur lors de l'exécution d'un tir de pénalité, l'arbitre lève le bras et laisse terminer la phase de jeu. Si aucun but n'est marqué l'arbitre prononce une pénalité mineure (qui doit être subie par n'importe quel joueur) et le tir de pénalité est répété. Si la même chose se produit il y a de nouveau une pénalité mineure et le tir de pénalité est répété. Si cela se produit une troisième fois un but automatique est accordé (analogue quitter le territoire de but)</p>
<p>509</p>	<p>Exécution d'un tir de pénalité – Jets d'objets</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. 5. 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.
<p>513</p>	<p>Pénalités différées - déroulement</p> <p>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>514</p>	<p>Signalement des pénalités</p> <table border="0"> <thead> <tr> <th>Temps</th> <th>Equipe A</th> <th>Equipe B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>03:00</td> <td>A6 2'</td> <td>B11 2'</td> </tr> <tr> <td>03:15</td> <td></td> <td>B15 5'</td> </tr> <tr> <td>03:30</td> <td>But</td> <td>B 22 pénalité signalée</td> </tr> </tbody> </table> <p>Décision ? Réponse : Personne ne revient et la première pénalité mineure ou pénalité de banc mineure indiquée n'est pas prononcée.</p>	Temps	Equipe A	Equipe B	03:00	A6 2'	B11 2'	03:15		B15 5'	03:30	But	B 22 pénalité signalée
Temps	Equipe A	Equipe B											
03:00	A6 2'	B11 2'											
03:15		B15 5'											
03:30	But	B 22 pénalité signalée											
<p>528</p>	<p>Coups de poings ou dureté excessive</p> <p>Les arbitres sont tenus d'entreprendre tout pour éviter des bagarres. Les LM doivent agir à temps et empêcher des altercations qui surgissent et veiller que d'autres joueurs s'en mêlent</p> <p>L'instigateur d'une bagarre est pénalisé sous cette règle avec une pénalité de match</p> <p>La règle est interprétée comme suit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mettant la santé en danger ➡ Pénalité de match ➤ NHL Style ➡ 5' plus méconduite match ➤ „Légère“ bagarre ➡ 2'+2' ➤ Frapper sans gants ou poursuivre l'altercation malgré l'ordre d'arrêter ➡ +10' ➤ Instigateur est ➡ celui qui donne le premier coup ➤ Différencier si c'est possible 												
<p>530</p>	<p>Crosse haute</p> <p>Une crosse haute au visage donne toujours une pénalité.</p> <p>La règle ne définit pas de quelle hauteur de l'épaule on parle, mais uniquement de la conduite de la crosse plus haut que l'épaule.</p> <p>On inflige une pénalité majeure + une mec match si un joueur est touché directement au visage et qu'il est blessé.</p> <p>On inflige une double pénalité mineure si un joueur est touché par hasard au visage et blessé par une crosse déviée (p.ex. <i>crosse glisse sur celle de l'adversaire lorsqu'il veut la soulever</i>).</p> <p>Imprudent n'est pas égal à hasard.</p> <p>Lorsqu'un joueur perd l'équilibre il est responsable de sa crosse.</p> <p>Balancer sa crosse d'une main n'est pas une crosse haute mais un coup de crosse et doit être sanctionné selon cette règle.</p>												
<p>550</p>	<p>Comportement antisportif – jet de crosse</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 pénalité de méconduite 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>550</p>	<p>Comportement antisportif – Pénalités avant le match</p> <p>Définition pour infliger des pénalités avant le match. 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>Tirer ou envoyer le puck en dehors de la glace</p> <p>Il n'y a pas de ligne imaginaire qui prolonge le verre de protection. 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 pénalité mineure 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 pénalité mineure.</p>
<p>562</p>	<p>Joueur quittant le banc des pénalités</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>Jet de crosse ou d'objet sur la glace</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"> - le porteur du puck a le puck sous contrôle (conduit avec la crosse), ou - un puck veut dire un puck libre dans les environs du joueur (env. 1 à 5 m devant lui).
<p>571</p>	<p>Prévention des infections par le sang</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 pénalité mineure.</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>Trop de joueurs sur la glace (surnombre)</p> <p>Si lors d'un changement de joueurs 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 pénalité de banc mineure.</p> <p>Intentionnel 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>
<p>576</p>	<p>Plongeon (Diving)</p> <p>L'application de la "double pénalisation" est à présent réglée comme suit:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 l'arbitre est en train de lever le bras ou s'il a déjà le bras en haut 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. <p>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.</p>

PROLONGATION - DEROULEMENT DES PENALITES

1. Si une pénalité est prononcée contre une équipe en prolongation, on jouera à 4 contre 3
2. Si des pénalités sont prononcées simultanément pendant la prolongation, elles n'influenceront pas le nombre de joueurs sur la glace;
3. Si une équipe est pénalisée en prolongation qui provoquera une supériorité numérique de 2 joueurs, 3 joueurs de cette équipe resteront sur la glace et son adversaire pourra évoluer avec 5 joueurs.
4. Lors de la 1ère interruption après une supériorité numérique de 2 joueurs, l'avantage ne dure plus longtemps (dès qu'une ou les deux pénalités sont terminées) et on jouera de nouveau à 4 contre 4 respectivement à 4 contre 3.
5. Si le temps réglementaire se termine avec une supériorité numérique de 1 joueur, les équipes débiteront la prolongation en appliquant les critères de l'"overtime"; si le temps réglementaire s'est terminé à 5 contre 4, la prolongation débutera à 4 contre 3.
6. Si le temps réglementaire se termine avec une supériorité numérique de 5 contre 3, les équipes débutent la prolongation à 5 contre 3 ; à la fin de la pénalité les équipes évolueront à 5 contre 4 ou 5 contre 5 jusqu'au prochain arrêt de jeu où les équipes seront ramenées à 4 contre 3 ou 4 contre 4.
7. Si les équipes évoluent à 3 contre 3 à la fin du temps réglementaire, la prolongation commence à 3 contre 3; dès que les forces en présence sont à nouveau 5 contre 4 ou 5 contre 5, à la première interruption suivante on jouera à 4 contre 3 ou 4 contre 4.
8. Si à la fin du temps réglementaire, les équipes jouent à 4 contre 4 et que les pénalités ne se terminent pas simultanément. "l'overtime" débute à 4 contre 4 et les joueurs quittent le banc des pénalités normalement après la fin de leur punition pour jouer à 5 contre 4 ou 5 contre 5; à la première interruption de jeu suivante, les équipes évolueront de nouveau à 4 contre 3 ou 4 contre 4.

VERLÄNGERUNG - STRAFEN BEISPIELE
PROLONGATION - EMPLES PENALITES

Die Verlängerung beginnt mit La prolongation commence avec	4 : 4
Wird ein Team in der Verlängerung bestraft Si une équipe est pénalisée en prolongation	4 : 3
Wird bei 4 : 4 je ein Spieler mit einer kleinen Strafe bestraft Si nous jouons à 4 : 4 et un joueur de chaque équipe reçoit une pénalité mineure	wird 4 : 4 weitergespielt nous continuons à jouer 4 : 4
Mannschaft in Unterzahl erhält eine weitere Strafe. L'équipe en infériorité reçoit une autre pénalité Bei jedem Unterbruch wird die Situation neu beurteilt und man geht zurück: A chaque arrêt de jeu la situation est analysé et on revient à:	4 : 2 nicht möglich – pas possible 5 : 3 4 : 4 oder - ou 4 : 3
Ende reguläre Spielzeit Fin du temps réglementaire Beginn Verlängerung Début prolongation	5 : 4 4 : 3
Team A 59:30 60:00 61:00 62:15 – stop Nächstes Anspiel – prochain engagement	Team B 2' 5 : 4 4 : 3 2' 5 : 3 5 : 4 4 : 3
Team A 59:30 60:00 61:00 63:02 – stop Nächstes Anspiel – prochain engagement	Team B 2' 5 : 4 4 : 3 2' 5 : 3 5 : 5 4 : 4
Spielende - Fin du match Beginn Verlängerung - Début prolongation Bei jedem Unterbruch neue Beurteilung A chaque arrêt de jeu nouvelle analyse	5 : 3 5 : 3
Spielende - Fin du match Beginn Verlängerung - Début prolongation je nach Ablauf - selon déroulement Bei jedem Unterbruch neue Beurteilung A chaque arrêt de jeu nouvelle analyse	3 : 3 3 : 3 5 : 4 oder - ou 5 : 5
Spielende - Fin du match Beginn Verlängerung - Début prolongation Je nach Ablauf - selon déroulement Bei jedem Unterbruch neue Beurteilung A chaque arrêt de jeu nouvelle analyse	4 : 4 4 : 4 5 : 4 oder – ou 5 : 5