



LIGUE DE HOCKEY JUNIOR MARITIMES QUÉBEC



RÈGLES DE JEU OFFICIELLES 2023 - 2024



Révisé : Décembre 2023



RÈGLE	TITRE - Article	PAGE
Règle 1.	PATINOIRE	
	1.1 Patinoire	1.1
	1.2 Dimensions	1.1
	1.3 Bandes et espaces vitrés	1.1
	1.4 Filet de protection	1.1
	1.5 Lignes	1.1
	1.6 Division de la surface glacée	1.1
	1.7 Enceinte du gardien de but / Enceinte des arbitres	1.2
	1.8 Zone restreint du jeu du gardien de but	1.2
	1.9 Points de mise au jeu et cercle	1.2
	1.10 Nettoyage de la patinoire	1.2
Règle 2.	POTEAUX DES BUTS ET FILETS	
	2.1 Poteaux des buts	1.2
	2.2 Filets	1.3
Règle 3.	LES BANCS	
	3.1 Banc des joueurs	1.3
	3.2 Banc des punitions	1.3
Règle 4.	MECANISMES DE SIGNALISATION ET DE CRHONOMÉTRAGE	
	4.1 Mécanismes de signalisation	1.3
	4.2 Mécanismes de chronométrage	1.3
SECTION 2. LES ÉQUIPES		
Règle 5.	L'ÉQUIPE	
	5.1 Joueurs admissibles	2.1
	5.2 Joueur inadmissible	2.1
	5.3 Gardien de but	2.1
	5.4 Entraîneurs et personnel de l'équipe	2.1
Règle 6.	CAPITAINE ET CAPITAINE ADJOINTS	
	6.1 Capitaine	2.1
	6.2 Capitaine adjoints	2.2
Règle 7.	ALIGNEMENT DE DÉPART	
	7.1 Alignement de départ	2.2
	7.2 Infraction	2.2
Règle 8.	JOUEURS BLESSÉS	
	8.1 Joueur blessé	2.2
	8.2 Gardien de but blessé	2.3
	8.3 Sang	2.3
SECTION 3. L'ÉQUIPEMENT		
Règle 9.	LES UNIFORMES	
	9.1 Uniforme d'équipe	3.1
	9.2 Numéros	3.1
	9.3 Chandail de joueur	3.1
	9.4 Chandail du gardien de but	3.2
	9.5 Équipement protecteur	3.2
	9.6 Visière	3.2
	9.7 Casque protecteur	3.3
	9.8 Casque enlevé	3.3
	9.9 Protecteur buccal	3.4
	9.10 Protège cou	3.4
	9.11 Équipement dangereux	3.4
	9.12 Lacets et/ou ceinture	3.4

SECTION 3. L'ÉQUIPEMENT

Règle 10.	LES BÂTONS	
	10.1 <i>Bâton de joueur</i>	3.5
	10.2 <i>Bâton de gardien de but</i>	3.5
	10.3 <i>Bâton brisé</i>	3.6
	10.4 <i>Bâton brisé – Gardien de but</i>	3.6
	10.5 <i>Mesurage de bâton</i>	3.6
	10.6 <i>Mesurage de bâton – Avant un tir de pénalité</i>	3.7
	10.7 <i>Mesurage de bâton – Avant un tir de barrage</i>	3.7
Règle 11.	ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT	
	11.1 <i>Équipement du gardien de but</i>	3.7
	11.2 <i>Jambières</i>	3.7
	11.3 <i>Plastrons et protecteurs de bras</i>	3.8
	11.4 <i>Pantalons</i>	3.8
	11.5 <i>Mitaine</i>	3.8
	11.6 <i>Bloqueur</i>	3.9
	11.7 <i>Masques et protecteur de cou</i>	3.9
	11.8 <i>Ajouts aux lames</i>	3.9
	11.9 <i>Inspections de la Ligue</i>	3.9
Règle 12.	ÉQUIPEMENT NON RÉGLEMENTAIRE	
	12.1 <i>Équipement non réglementaire</i>	3.10
	12.2 <i>Les gants</i>	3.10
	12.3 <i>Protecteurs de coude</i>	3.10
	12.4 <i>Esprit sportif</i>	3.10
	12.5 <i>Inspections de la Ligue</i>	3.10
Règle 13.	LA RONDELLE	
	13.1 <i>Dimensions</i>	3.10
	13.2 <i>Réserve</i>	3.10
	13.3 <i>Rondelle non réglementaire</i>	3.10
Règle 14.	AJUSTEMENT À L'ÉQUIPEMENT	
	14.1 <i>Ajustement à l'équipement</i>	3.10
	14.2 <i>Patins</i>	3.10

SECTION 4. TYPES DE PÉNALITÉS

Règle 15.	APPEL DES PUNITIONS	
	15.1 <i>Appel d'une punition</i>	4.1
	15.2 <i>Appel d'une punition mineure – But marqué</i>	4.1
	15.3 <i>Appel d'une double punition mineure – But marqué</i>	4.1
	15.4 <i>Appel d'une punition – Équipe en désavantage numérique – But marqué</i>	4.1
	15.5 <i>Endroit de remise en jeu</i>	4.1
Règle 16.	PUNITIONS MINEURES	
	16.1 <i>Punition mineure</i>	4.2
	16.2 <i>Désavantage</i>	4.2
	16.3 <i>Infractions</i>	4.2
Règle 17.	PUNITION MINEURE DE BANC	
	17.1 <i>Punition mineure de banc</i>	4.2
	17.2 <i>Désavantage</i>	4.2
	17.3 <i>Infractions</i>	4.2
Règle 18.	DOUBLES PUNITIONS MINEURES	
	18.1 <i>Double punition mineure</i>	4.3
	18.2 <i>Désavantage</i>	4.3
	18.3 <i>Infractions</i>	4.3

RÈGLE	TITRE - Article	PAGE
SECTION 4. TYPES DE PÉNALITÉS		
Règle 19.	PUNITIONS COINCIDENTES	
	19.1 <i>Punitions mineures coïncidentes</i>	4.3
	19.2 <i>Punitions majeures coïncidentes</i>	4.3
	19.3 <i>Punitions de mach coïncidentes</i>	4.4
	19.4 <i>Dernières cinq minutes et prolongation</i>	4.4
	19.5 <i>Application de la règle des punitions coïncidentes</i>	4.4
Règle 20.	PUNITIONS MAJEURES	
	20.1 <i>Punition majeure</i>	4.4
	20.2 <i>Désavantage</i>	4.4
	20.3 <i>Substitution</i>	4.4
	20.4 <i>Punition automatique d'extrême inconduite</i>	4.4
	20.5 <i>Infractions</i>	4.5
	20.6 <i>Reprise vidéo – Punition majeure + Extrême inconduite</i>	4.5
Règle 21.	PUNITIONS DE MATCH	
	21.1 <i>Punition de match</i>	4.5
	21.2 <i>Désavantage</i>	4.5
	21.3 <i>Rapports</i>	4.5
	21.4 <i>Infractions</i>	4.5
	21.5 <i>Reprise vidéo – Punition de match</i>	4.5
Règle 22.	PUNITIONS D'INCONDUITE	
	22.1 <i>Punition d'inconduite</i>	4.5
	22.2 <i>Punition d'inconduite – Gardien de but</i>	4.5
	22.3 <i>Désavantage</i>	4.5
	22.4 <i>Rapports</i>	4.6
	22.5 <i>Infractions</i>	4.6
Règle 23.	PUNITIONS D'EXTRÊME INCONDUITE	
	23.1 <i>Punition d'extrême inconduite</i>	4.6
	23.2 <i>Suspensions</i>	4.6
	23.3 <i>Punitions automatique d'extrême inconduite</i>	4.6
	23.4 <i>Autres infractions qui pourraient mener à une punition d'extrême inconduite</i>	4.6
Règle 24.	PUNITION GROSSIÈRE INCONDUITE (Non utilisée)	
Règle 25.	TIR DE PÉNALITÉ	
	25.1 <i>Tir de pénalité</i>	4.6
	25.2 <i>Procédure</i>	4.6
	25.3 <i>Joueur désigné</i>	4.7
	25.4 <i>Infractions au cours du tir</i>	4.7
	25.5 <i>Endroit de remise en jeu</i>	4.8
	25.6 <i>Résultats</i>	4.8
	25.7 <i>Chronométrage</i>	4.8
	25.8 <i>Infractions</i>	4.8
Règle 26.	BUTS ACCORDÉS	
	26.1 <i>But accordé</i>	4.9
	26.2 <i>Infractions lorsque le gardien de but est sur la patinoire</i>	4.9
	26.3 <i>Infractions lorsque le gardien de but n'est pas sur la patinoire</i>	4.9
	26.4 <i>Infractions survenant au cours d'un tir de pénalité</i>	4.9
Règle 27.	PUNITIONS RETARDÉES	
	27.1 <i>Punition retardée</i>	4.9
	27.2 <i>Expiration des punitions</i>	4.9
	27.3 <i>Punitions majeure et mineure</i>	4.9

SECTION 4. TYPES DE PÉNALITÉS

Règle 28.	PUNITIONS AU GARDIEN DE BUT	
	28.1 <i>Punition mineure à un gardien de but</i>	4.9
	28.2 <i>Punition majeure à un gardien de but</i>	4.10
	28.3 <i>Punition d'inconduite à un gardien de but</i>	4.10
	28.4 <i>Punition d'extrême inconduite à un gardien de but</i>	4.10
	28.5 <i>Punition de match à un gardien de but</i>	4.10
	28.6 <i>Quitter l'enceinte du gardien de but</i>	4.10
	28.7 <i>Participation au jeu au-delà de la ligne rouge centrale</i>	4.10
	28.8 <i>Zone restrictive</i>	4.10
	28.9 <i>Infractions uniques aux gardiens de but</i>	4.11
Règle 29.	DISCIPLINE ADDITIONNELLE	
	29.1 <i>Discipline additionnelle</i>	4.11
Règle 30.	SIGNAUX	4.11

SECTION 5. OFFICIELS

Règle 31.	AFFECTATION DES OFFICIELS	
	31.1 <i>Affectation des officiels par le Commissaire</i>	5.1
Règle 32.	LES ARBITRES	
	32.1 <i>Uniforme et équipement</i>	5.1
	32.2 <i>Contestation</i>	5.1
	32.3 <i>Mises en jeu</i>	5.1
	32.4 <i>Devoirs généraux</i>	5.1
	32.5 <i>Buts</i>	5.1
	32.6 <i>Officiels hors-glace</i>	5.2
	32.7 <i>Punitions</i>	5.2
	32.8 <i>Uniformes des joueurs</i>	5.2
	32.9 <i>Rapports</i>	5.2
	32.10 <i>Début et fin du match et des périodes</i>	5.2
	32.11 <i>Incapacité de poursuivre</i>	5.2
Règle 33.	LES JUGES DE LIGNES	
	33.1 <i>Uniforme et équipement</i>	5.2
	33.2 <i>Mises au jeu</i>	5.2
	33.3 <i>Responsabilités générales</i>	5.2
	33.4 <i>Rapport à l'arbitre</i>	5.3
	33.5 <i>Arrêt du jeu</i>	5.3
	33.6 <i>Incapacité de poursuivre</i>	5.4
Règle 34.	MARQUEUR OFFICIEL	
	34.1 <i>Responsabilités générales</i>	5.4
	34.2 <i>Buts et aides</i>	5.4
	34.3 <i>Alignements</i>	5.4
	34.4 <i>Position</i>	5.5
	34.5 <i>Pénalités</i>	5.5
	34.6 <i>Feuille de pointage</i>	5.5
Règle 35.	CHRONOMÉTREUR DU MATCH	
	35.1 <i>Devoirs généraux</i>	5.5
	35.2 <i>Intermissions</i>	5.5
	35.3 <i>Prolongation</i>	5.5
	35.4 <i>Mécanismes de signalisation</i>	5.5
	35.5 <i>Début des périodes</i>	5.5
	35.6 <i>Télévision</i>	5.5
	35.7 <i>Vérification du chronométrage</i>	5.6

SECTION 5. OFFICIELS

Règle 36.	LE CHRONOMÈTREUR DES PUNITIONS	
	36.1 Devoirs généraux	5.6
	36.2 Équipement	5.6
	36.3 Punitions aux gardiens de but	5.6
	36.4 Tir de pénalité	5.6
	36.5 Chronomètreur de punitions	5.7
	36.6 Rapports	5.7
	36.7 Vérification du temps	5.7
Règle 37.	LE JUGE DE BUT	
	37.1 Devoirs généraux	5.7
	37.2 Endroit	5.7
Règle 38.	PRÉPOSÉS DE TEMPS RÉEL	
	38.1 Devoirs généraux	5.7
	38.2 Préposés de temps réel	5.7
	38.3 Rapports	5.7
Règle 39.	LE JUGE VIDÉO	
	39.1 Devoirs généraux	5.8
	39.2 Buts	5.8
	39.3 Rapports	5.9
	39.4 Situations assujetties à une révision vidéo	5.9
	39.5 Logistique et équipement	5.10
	39.6 Vérification du temps	5.10
Règle 40.	ABUS DES OFFICIELS	
	40.1 Description générale	5.11
	40.2 Puntion mineure	5.11
	40.3 Puntion mineure de banc	5.11
	40.4 Puntion d'inconduite	5.11
	40.5 Puntion d'extrême inconduite	5.12
	40.6 Rapports	5.12
Règle 41.	ABUS PHYSIQUE DES OFFICIELS	
	41.1 Extrême inconduite	5.13
	41.2 Suspension automatique – Catégorie 1	5.13
	41.3 Suspension automatique – Catégorie 2	5.13
	41.4 Suspension automatique – Catégorie 3	5.13
	41.5 Suspension automatique – Procédure	5.13
	41.6 Sanction supplémentaire	5.13
	41.7 Entraîneur ou membre non-joueur du club	5.13
	41.8 Protection policière et sécurité	5.13

SECTION 6. INFRACTIONS PHYSIQUES

Règle 42.	PLAQUAGE DANS LA BANDE	
	42.1 Plaquage dans la bande	6.1
	42.2 Puntion mineure	6.1
	42.3 Double puntion mineure	6.1
	42.4 Puntion majeure plus une extrême inconduite	6.1
	42.5 Puntion de match	6.1
Règle 43.	ASSAUT	
	43.1 Assaut	6.1
	43.2 Puntion mineure	6.1
	43.3 Puntion majeure plus une extrême inconduite	6.1
	43.4 Puntion de match	6.2

RÈGLE	TITRE – Article	PAGE
SECTION 6. INFRACTIONS PHYSIQUES		
Règle 44.	MISE EN ÉCHEC PAR DERRIÈRE	
44.1	Mise en échec par derrière	6.2
44.2	Punition mineure	6.2
44.3	Double punition mineure	6.2
44.4	Punition majeure plus une extrême inconduite	6.2
44.5	Punition de match	6.2
Règle 44 B	MISE EN ÉCHEC À LA TÊTE	
44B 1	Punition mineure	6.2
44B 2	Punition majeure plus extrême inconduite	6.2
44B 3	Punition de match	6.2
Règle 45	MISE EN ÉCHEC AUX GENOUX	
45.1	Mise en échec aux genoux	6.3
45.2	Punition mineure	6.3
45.3	Punition majeure plus extrême inconduite	6.3
45.4	Punition de match	6.3
Règle 46	COUP DE COUDE	
46.1	Coup de coude	6.3
46.2	Punition mineure	6.3
46.3	Punition majeure plus extrême inconduite	6.3
46.4	Punition de match	6.3
Règle 47	BATAILLE	
47.1	Bataille	6.3
47.2	Agresseur	6.3
47.3	Altercation	6.4
47.4	Libérer le secteur d'une bataille	6.4
47.5	Poursuite ou tentative de poursuite d'une bataille	6.4
47.6	Bataille à la suite de l'altercation originale	6.4
47.7	Bataille à l'extérieur de la surface de jeu	6.4
47.8	Bataille à un moment autre qu'au cours des périodes du match	6.4
47.9	Bataille avant la mise au jeu	6.4
47.10	Instigateur	6.5
47.11	ANNULÉ Bataille lors des cinq dernières minutes de jeu réglementaire	6.5
47.12	Chandail	6.5
47.13	Punition majeure	6.5
47.14	Punition de match	6.5
47.15	Troisième joueur à s'impliquer	6.6
47.16	ANNULÉ Deuxième punition majeure pour bataille	6.6
47.17	Deuxième bataille par un même joueur sur le même arrêt de jeu	6.6
47.18	Bataille avec un gardien de but	6.6
Règle 48	COUP DE TÊTE	
48.1	Coup de tête	6.6
48.2	Double punition mineure	6.6
48.3	Punition majeure plus extrême inconduite	6.6
48.4	Punition de match	6.6
Règle 49	COUP DE PATIN	
49.1	Coup de patin	6.6
49.2	Buts	6.6
49.3	Punition de match	6.7
Règle 50	COUP DE GENOU	
50.1	Coup de genou	6.7
50.2	Punition mineure	6.7
50.3	Punition majeure plus extrême inconduite	6.7
50.4	Punition de match	6.7

SECTION 6. INFRACTIONS PHYSIQUES

Règle 51	RUDESSE	
	51.1 <i>Rudesse</i>	6.7
	51.2 <i>Punition mineure</i>	6.7
	51.3 <i>Punition de match</i>	6.7
Règle 52	FAIRE BASCULER	
	52.1 <i>Faire basculer</i>	6.7
	52.2 <i>Punition de match</i>	6.7
Règle 53	LANCER DE L'ÉQUIPEMENT	
	53.1 <i>Lancer de l'équipement</i>	6.7
	53.2 <i>Punition mineure</i>	6.8
	53.3 <i>Punition mineure de banc</i>	6.8
	53.4 <i>Punition d'inconduite</i>	6.8
	53.5 <i>Punition d'extrême inconduite</i>	6.8
	53.6 <i>Punition de match</i>	6.8
	53.7 <i>Tir de pénalité</i>	6.8
	53.8 <i>But accordé</i>	6.9
	53.9 <i>Suspensions</i>	6.9

SECTION 7. INFRACTIONS D'ENTRAVE

Règle 54	RETENIR	
	54.1 <i>Retenir</i>	7.1
	54.2 <i>Punition mineure</i>	7.1
	54.3 <i>Tir de pénalité</i>	7.1
	54.4 <i>But accordé</i>	7.1
Règle 55	ACCROCHER	
	55.1 <i>Accrocher</i>	7.1
	55.2 <i>Punition mineure</i>	7.1
	55.3 <i>Punition majeure plus extrême inconduite</i>	7.1
	55.4 <i>Tir de pénalité</i>	7.1
55.5 <i>But accordé</i>	7.1	
Règle 56	OBSTRUCTION	
	56.1 <i>Obstruction</i>	7.1
	56.2 <i>Punition mineure</i>	7.2
	56.3 <i>Punition mineure de banc</i>	7.3
	56.4 <i>Punition majeure plus extrême inconduite</i>	7.3
	56.5 <i>Tir de pénalité</i>	7.3
	56.6 <i>But accordé</i>	7.3
Règle 57	FAIRE TRÉBUCHER	
	57.1 <i>Faire trébucher</i>	7.3
	57.2 <i>Punition mineure</i>	7.3
	57.3 <i>Tir de pénalité</i>	7.3
	57.4 <i>But accordé</i>	7.4

SECTION 8. INFRACTIONS AVEC LE BÂTON

Règle 58	SIX POUCES	
	58.1 <i>Six pouces</i>	8.1
	58.2 <i>Double punition mineure</i>	8.1
	58.3 <i>Punition majeure et extrême inconduite</i>	8.1
	58.4 <i>Punition de match</i>	8.1
Règle 59	DOUBLE ÉCHEC	
	59.1 <i>Double échec</i>	8.1
	59.2 <i>Punition mineure</i>	8.1
	59.3 <i>Punition majeure plus extrême inconduite</i>	8.1
	59.4 <i>Punition de match</i>	8.1

SECTION 8. INFRACTIONS AVEC LE BÂTON

Règle 60	BÂTON ÉLEVÉ	
	60.1 <i>Bâton élevé</i>	8.1
	60.2 <i>Punition mineure</i>	8.1
	60.3 <i>Double punition mineure</i>	8.1
	60.4 <i>Punition de match</i>	8.1
Règle 61	COUP DE BÂTON	
	61.1 <i>Coup de bâton</i>	8.2
	61.2 <i>Punition mineure</i>	8.2
	61.3 <i>Punition majeure plus extrême inconduite</i>	8.2
	61.4 <i>Punition de match</i>	8.2
	61.5 <i>Tir de pénalité</i>	8.2
	61.6 <i>But accordé</i>	8.2
Règle 62	DARDER	
	62.1 <i>Darder</i>	8.2
	62.2 <i>Double punition mineure</i>	8.2
	62.3 <i>Punition majeure et extrême inconduite</i>	8.2
	62.4 <i>Punition de match</i>	8.2

SECTION 9. AUTRES INFRACTIONS

Règle 63	RETARDER LE MATCH	
	63.1 <i>Retarder le match</i>	9.1
	63.2 <i>Punition mineure</i>	9.1
	63.3 <i>Punition mineure de banc</i>	9.2
	63.4 <i>Sifflet retardé</i>	9.2
	63.5 <i>Objets lancés sur la glace</i>	9.2
	63.6 <i>Tir de pénalité</i>	9.2
	63.7 <i>But accordé</i>	9.2
	63.8 <i>Infractions</i>	9.3
	63.9 <i>Aucun changement de joueur(s)</i>	9.3
Règle 64	PLONGEON - GESTE AMPLIFIÉ	
	64.1 <i>Plongeon - Geste amplifié</i>	9.3
	64.2 <i>Punition mineure</i>	9.3
Règle 65	EQUIPEMENT	
	65.1 <i>Équipement</i>	9.3
	65.2 <i>Punition mineure</i>	9.3
Règle 66	MATCH FORFAIT	
	66.1 <i>Match forfait</i>	9.4
Règle 67	MANIER LA RONDELLE	
	67.1 <i>Manier la rondelle</i>	9.4
	67.2 <i>Punition mineure – Joueur</i>	9.4
	67.3 <i>Punition mineure – Gardien de but</i>	9.4
	67.4 <i>Tir de pénalité</i>	9.5
	67.5 <i>But accordé</i>	9.5
	67.6 <i>But refusé</i>	9.5
Règle 68	SUBSTITUTION NON RÉGLEMENTAIRE	
	68.1 <i>Substitution non réglementaire</i>	9.5
	68.2 <i>Punition mineure de banc</i>	9.5
	68.3 <i>Tir de pénalité</i>	9.5
	68.4 <i>But accordé</i>	9.5
	68.5 <i>But refusé</i>	9.6
	68.6 <i>Substitution non réglementaire délibérée</i>	9.6

SECTION 9. AUTRES INFRACTIONS

Règle 69	OBSTRUCTION ENVERS LE GARDIEN DE BUT	
	69.1 <i>Obstruction envers le gardien de but</i>	9.6
	69.2 <i>Punition</i>	9.6
	69.3 <i>Contact à l'intérieur de l'enceinte du but</i>	9.6
	69.4 <i>Contact à l'extérieur de l'enceinte</i>	9.7
	69.5 <i>Endroit de remise en jeu</i>	9.7
	69.6 <i>Rebonds et rondelles libres</i>	9.7
Règle 70	QUITTER LE BANC	
	70.1 <i>Quitter le banc</i>	9.7
	70.2 <i>Changement de ligne réglementaire</i>	9.7
	70.3 <i>Quitter le banc des joueurs</i>	9.7
	70.4 <i>Quitter le banc des punitions</i>	9.8
	70.5 <i>Punition mineure de banc</i>	9.8
	70.6 <i>Punition d'extrême inconduite</i>	9.8
	70.7 <i>Tir de pénalité</i>	9.9
	70.8 <i>But accordé</i>	9.9
	70.9 <i>But refusé</i>	9.9
Règle 71	SUBSTITUTION PRÉMATURÉE	
	71.1 <i>Substitution prématurée</i>	9.9
	71.2 <i>Annonce</i>	9.9
Règle 72	REFUS DE JOUER LA RONDELLE	
	72.1 <i>Refus ou abstention de jouer la rondelle</i>	9.9
	72.2 <i>Passe avec la main</i>	9.9
	72.3 <i>Bâton élevé</i>	9.9
	72.4 <i>Dégagement</i>	9.9
	72.5 <i>Punition</i>	9.10
Règle 73	REFUS DE SE METTRE AU JEU	
	73.1 <i>Refus de se mettre au jeu</i>	9.10
	73.2 <i>Procédure – Équipe sur la glace</i>	9.10
	73.3 <i>Procédure – L'équipe n'est pas sur la glace</i>	9.10
Règle 74	TROP DE JOUEURS SUR LA GLACE	
	74.1 <i>Trop de joueurs sur la glace</i>	9.10
	74.2 <i>Punition mineure de banc</i>	9.11
	74.3 <i>Banc de punitions</i>	9.11
	74.4 <i>Substitution non réglementaire délibérée</i>	9.11
	74.5 <i>Gardien de but en prolongation de la saison régulière</i>	9.11
Règle 75	CONDUITE ANTISPORTIVE	
	75.1 <i>Conduite antisportive</i>	9.11
	75.2 <i>Punition mineure</i>	9.11
	75.3 <i>Punition mineure de banc</i>	9.12
	75.4 <i>Punition d'inconduite</i>	9.12
	75.5 <i>Punition d'extrême inconduite</i>	9.12
	75.6 <i>Rapports</i>	9.13
SECTION 10. DÉROULEMENT DU MATCH		
Règle 76	MISES AU JEU	
	76.1 <i>Mise au jeu</i>	10.1
	76.2 <i>Endroits de mises au jeu</i>	10.1
	76.3 <i>Procédure</i>	10.2
	76.4 <i>Procédure – Centres</i>	10.2
	76.5 <i>Procédure – Autres joueurs</i>	10.3
	76.6 <i>Infractions</i>	10.3
	76.7 <i>Changements de lignes</i>	10.4
	76.8 <i>Vérification du temps de jeu</i>	10.4

RÈGLE	TITRE - Article	PAGE
SECTION 10. DÉROULEMENT DU MATCH		
Règle 77	DURÉE DU TEMPS DE JEU ET DES INTERMISSIONS	
	77.1 <i>Durée du temps de jeu</i>	10.4
	77.2 <i>Durée des intermissions</i>	10.4
	77.3 <i>Retards</i>	10.4
Règle 78	BUTS	
	78.1 <i>Buts et aides</i>	10.4
	78.2 <i>Crédit pour les buts</i>	10.5
	78.3 <i>Crédit pour les aides</i>	10.5
	78.4 <i>But marqué</i>	10.5
	78.5 <i>But refusé</i>	10.5
	78.6 <i>Reprise vidéo</i>	10.6
Règle 79	PASSE AVEC LA MAIN	
	79.1 <i>Passe avec la main</i>	10.6
	79.2 <i>Zone défensive</i>	10.6
	79.3 <i>Endroit de la remise au jeu</i>	10.6
Règle 80	FRAPPER LA RONDELLE À L'AIDE D'UN BÂTON ÉLEVÉ	
	80.1 <i>Frapper la rondelle à l'aide d'un bâton élevé</i>	10.7
	80.2 <i>Endroit de la remise en jeu</i>	10.7
	80.3 <i>But refusé</i>	10.7
Règle 81	DÉGAGEMENT	
	81.1 <i>Dégagement</i>	10.7
	81.2 <i>Endroit de la remise en jeu</i>	10.8
	81.3 <i>Gardien de but</i>	10.8
	81.4 <i>Changement de lignes lors d'un dégagement</i>	10.8
	81.5 <i>Pas de dégagement</i>	10.9
	81.6 <i>Force numérique</i>	10.9
Règle 82	CHANGEMENT DE LIGNE	
	82.1 <i>Changement de ligne</i>	10.9
	82.2 <i>Procédure</i>	10.10
	82.3 <i>Punition mineure de banc</i>	10.10
Règle 83	HORS-JEU	
	83.1 <i>Hors-jeu</i>	10.11
	83.2 <i>Déviations / Rebonds</i>	10.11
	83.3 <i>Hors-jeu retardé</i>	10.11
	83.4 <i>But refusé</i>	10.12
	83.5 <i>Endroit de la remise en jeu</i>	10.12
	83.6 <i>Hors-jeu intentionnel</i>	10.12
Règle 84	PROLONGATION	
	84.1 <i>Prolongation – Saison régulière</i>	10.12
	84.2 <i>Prolongation – Saison régulière – Attaquant supplémentaire</i>	10.13
	84.3 <i>Prolongation – Saison régulière – Punitions</i>	10.13
	84.4 <i>Tir de barrage</i>	10.13
	84.5 <i>Prolongation – Éliminatoires</i>	10.14
Règle 85	RONDELLE HORS-LIMITES	
	85.1 <i>Rondelle hors-limites</i>	10.14
	85.2 <i>Rondelle non jouable</i>	10.14
	85.3 <i>Rondelle hors-vue</i>	10.15
	85.4 <i>Rondelle qui touche un officiel</i>	10.15
	85.5 <i>Endroit de la remise en jeu</i>	10.15
	85.6 <i>Punition mineure</i>	10.15
	85.7 <i>Vérification du chronomètre</i>	10.15

RÈGLE	TITRE - Article	PAGE
SECTION 10. DÉROULEMENT DU MATCH		
Règle 86	DÉBUT DU MATCH ET DES PÉRIODES	
86.1	<i>Début du match et des périodes</i>	10.15
86.2	<i>Punition mineure de banc</i>	10.15
86.3	<i>Choix des extrémités</i>	10.16
86.4	<i>Retards</i>	10.16
86.5	<i>Fin des périodes</i>	10.16
86.6	<i>Échauffement d'avant-match</i>	10.16
86.7	<i>Début des périodes</i>	10.16
Règle 87	TEMPS D'ARRÊT	
87.1	<i>Temps d'arrêt</i>	10.16

TABLE DES MATIÈRES
SECTION 11. TABLE DE RÉFÉRENCE

TABLEAU 1	SOMMAIRE DES PUNITIONS AUX ENTRAÎNEURS OU MEMBRES OU NON-JOUEURS D'UNE ÉQUIPE	11.1
TABLEAU 2	SOMMAIRE DES PUNITIONS MINEURES	11.2
TABLEAU 3	SOMMAIRE DES PUNITIONS MINEURES DE BANC	11.3
TABLEAU 4	SOMMAIRE DES DOUBLES PUNITIONS MINEURES	11.3
TABLEAU 5	ANNULÉ SOMMAIRE DES PUNITIONS MAJEURES	11.3
TABLEAU 6	SOMMAIRE DES PUNITIONS MAJEURES QUI EXIGENT AUTOMATIQUEMENT UNE PUNITION D'EXTRÊME INCONDUITE	11.4
TABLEAU 7	SOMMAIRE DES PUNITIONS DE MATCH	11.4
TABLEAU 8	SOMMAIRE DES PUNITIONS D'INCONDUITE	11.5
TABLEAU 9	SOMMAIRE DES PUNITIONS D'EXTRÊME INCONDUITE INCLUSES DANS LA CATÉGORIE GÉNÉRALE	11.5
TABLEAU 10	SOMMAIRE DES TIRS DE PÉNALITÉ	11.6
TABLEAU 11	SOMMAIRE DES BUTS ACCORDÉS (Gardien de but retiré en faveur d'un attaquant additionnel)	11.6
TABLEAU 12	SOMMAIRE DES PUNITIONS AU GARDIEN DE BUT	11.6
TABLEAU 13	BUTS MARQUÉS CONTRE UNE ÉQUIPE EN DÉSAVANTAGE	11.7
TABLEAU 14	PUNITIONS COINCIDENTES	11.12
TABLEAU 15	SITUATIONS D'OBSTRUCTION ENVERS LE GARDIEN DE BUT	11.14
TABLEAU 16	PÉNALITÉS EN COURS AVANT LE DÉBUT DE LA PROLONGATION – Saison régulière	11.18
TABLEAU 17	PÉNALITÉS IMPOSÉES EN PROLONGATION – Saison régulière	11.18
TABLEAU 18	LISTE DES OFFICIELS	11.19



SECTION 1 LA PATINOIRE

RÈGLE 1 LA PATINOIRE

1.1 Patinoire

Les matchs de la Ligue de Hockey Junior Majeur du Québec seront joués sur une surface glacée appelée "Patinoire" qui devra être conforme aux dimensions et spécifications exigées par la Ligue et les présentes règles de jeu. Aucune autre marque ne sera permise autres que celles prévues dans ces présentes règles à moins d'une permission spécifique accordée par la Ligue. Les logos sur la glace ne doivent aucunement entraver les diverses marques sur la glace requises pour adéquatement jouer le match.

À moins d'entente mutuelle entre les équipes, la surface glacée sera refaite au cours de chacune des intermissions.

1.2 Dimensions

Les dimensions officielles de la patinoire seront de deux cents (200) pieds en longueur et quatre-vingt-cinq (85) pieds en largeur. Les coins formeront un arc de vingt-huit (28) pieds. Se référer aux diagrammes qui précèdent la table des matières.

1.3 Bandes et espaces vitrés

La patinoire sera entourée d'un mur appelé 'bande' qui s'élèvera à une hauteur d'au moins quarante (40) pouces et pas plus de quarante-huit (48) pouces au-dessus de la surface glacée. La hauteur idéale au-dessus de la surface glacée sera de quarante-deux (42) pouces. À l'exception des marques officielles prévues dans les présentes règles, la totalité de la surface glacée et des bandes sera de couleur blanche, sauf pour la partie inférieure au bas de la bande qui devra être de couleur bleu pâle ou jaune.

Toute variation de ces dimensions devra obtenir une autorisation de la Ligue.

Les bandes seront érigées de façon telle à ce que la surface faisant face à la patinoire soit lisse et libre de toute entrave ou objet qui pourrait causer une blessure aux joueurs.

Attachées aux bandes et s'élevant verticalement, des surfaces de vitre ou de plastique transparent de protection approuvées seront érigées à huit (8) pieds au-dessus des bouts de la patinoire et à au moins cinq (5) pieds sur les deux côtés de la patinoire. Ce vitrage de protection sera exigé devant le banc des punitions. Ce vitrage et les matériaux qui le retiennent en position devront être munis de matériel protecteur et montés sur le côté loin de la surface de jeu, y compris le filet de spectateur décrit à la Règle 1.4.

1.4 Filet de protection

Des filets de protection devront être placés à chaque bout de la patinoire, ceux-ci devant être de dimensions et d'un type approuvé par la Ligue.

1.5 Lignes

À onze (11) pieds de chaque bout de la patinoire et au centre d'une ligne rouge de deux (2) pouces de large qui s'étend d'un côté à l'autre de la patinoire ainsi qu'à pleine hauteur de la bande, des poteaux de buts et filets réglementaires seront installés de façon à demeurer en place lorsque le jeu est en cours.

Cette ligne rouge d'une largeur de deux (2) pouces situés entre les poteaux des buts et s'étendant complètement d'un côté à l'autre de la patinoire sera appelée "LIGNE DES BUTS".

Devant chaque but, une "ENCEINTE DU GARDIEN DE BUT" sera délimitée par une ligne de deux (2) pouces de large.

La surface de la glace entre les deux buts sera divisée en trois parties délimitées par des lignes bleues d'une largeur de douze (12) pouces, ces lignes étant situées à soixante-quatre (64) pieds des lignes des buts, traversant complètement la patinoire et s'élevant verticalement sur la bande. (Code couleur: PMS 286.)

Une ligne rouge de douze (12) pouces de large sera également tracée d'un côté à l'autre au centre de la patinoire et s'élevant verticalement sur la bande. Cette ligne sera appelée la "LIGNE CENTRALE". Cette ligne sera identifiée par des marques distinctives à intervalles réguliers qui permettront de la distinguer facilement des deux lignes bleues, mais dont les rebords devront être continus. (Code couleur: PMS 186.)

1.6 Division de la surface glacée

La portion de la patinoire où se trouve le but s'appellera la "ZONE DÉFENSIVE"; la portion centrale s'appellera «ZONE NEUTRE» et la portion la plus éloignée du but défendu par une équipe sera la «ZONE OFFENSIVE».

1.7 Enceinte du gardien de but / Enceinte des arbitres

L'enceinte du gardien de but sera tracée comme suit : Un demi-cercle d'un rayon de six (6) pieds sera délimité par une ligne de deux (2) pouces de large, ce demi-cercle utilisant le point médian de la ligne des buts comme centre. De plus, une marque en forme de "L" d'une longueur de cinq (5) pouces pour chaque branche sera tracée sur la glace à chaque coin. Cette marque en forme de "L" sera tracée en mesurant une ligne imaginaire de quatre (4) pieds à partir de la ligne des buts jusqu'au bord du demi-cercle. C'est à ce point d'intersection que sera tracé le 'L'.

L'enceinte du gardien de but comprendra tout l'espace délimité par les lignes de l'enceinte et s'élèvera verticalement sur une hauteur de quatre (4) pieds jusqu'au haut de la barre horizontale du but. La surface délimitée par la ligne de l'enceinte et la ligne des buts sera peinte d'une couleur bleu pâle. (Code de couleur : PMS 298.)

L'intérieur de la charpente du but jusqu'à la ligne des buts sera peint en blanc brillant.

Sur la glace immédiatement devant le siège du chronométreur de punitions, un demi-cercle d'un rayon de dix (10) pieds délimités par une ligne rouge de deux (2) pouces de large qui sera appelé "L'ENCEINTE DES ARBITRES".

1.8 Zone restreinte de jeu du gardien de but

Une zone de restriction en forme de trapézoïde derrière la ligne de buts sera indiquée selon les mesures suivantes : À sept (7) pieds à l'extérieur de l'enceinte du gardien de but dix (10) pieds de chaque poteau de but), une ligne rouge de deux (2) pouces sera peinte de la ligne des buts à un point de la bande de fond situé à dix (10) pieds de l'enceinte du gardien de but (onze (11) pieds du poteau de but) et s'élevant verticalement sur la partie basse de la bande (voir le diagramme sur la page précédant la table des matières). (Code de couleur: (PMS 186.)

1.9 Points de mise au jeu et cercles

Un point bleu de douze (12) pouces de diamètre sera peint exactement au centre de la patinoire et, avec ce point comme centre, un cercle d'un rayon de quinze (15) pieds et de deux (2) pouces de large sera tracé.

Deux (2) points rouges d'un diamètre de deux (2) pieds seront peints dans la zone neutre à cinq (5) pieds de chaque ligne bleue. À l'intérieur de ces cercles, dessiner deux lignes parallèles à trois (3) pouces du haut et du bas du point. La surface entre ces deux lignes sera peinte en rouge, le reste le sera en blanc. Ces points seront à une distance de quarante-quatre (44) pieds entre eux et à une distance égale des bandes adjacentes.

Dans les deux zones de fond et des deux côtés de chaque but, des points rouges de mise au jeu seront marqués sur la glace. Ces points de mise au jeu auront un diamètre de deux (2) pieds. À l'intérieur de ces cercles, dessiner deux lignes parallèles à trois (3) pouces du haut et du bas du point. La surface entre ces deux (2) lignes sera peinte en rouge, le reste le sera en blanc.

Les cercles d'un rayon de quinze (15) pieds à partir du centre des points de mises au jeu seront délimités par une ligne de deux (2) pouces de large. Sur le bord extérieur de chaque cercle de mise au jeu et parallèlement à la ligne des buts, deux (2) lignes rouges de deux (2) pouces de large, deux (2) pieds de long et distancées de cinq (5) pieds seront tracées.

À un (1) pied à l'extérieur du côté extérieur du point de mise au jeu, deux (2) lignes seront tracées parallèlement aux bandes de côté d'une longueur de quatre (4) pieds et distancées de dix-huit (18) pouces. Puis, parallèlement aux bandes de fond et commençant à la ligne la plus près du point de mise au jeu, une ligne de deux (2) pieds et dix (10) pouces de long seront tracées. Toutes ces lignes auront une largeur de deux (2) pouces. Se référer aux diagrammes qui précèdent la table des matières.

La position des points de mise au jeu seront déterminés comme suit :

Sur une ligne à vingt (20) pieds de la ligne des buts et parallèle à celle-ci, établir deux (2) points situés à vingt-deux (22) pieds de chaque côté d'une ligne rejoignant le centre des deux buts. Ces points deviendront les centres d'un point de mise au jeu et du cercle qui lui est associé.

1.10 Nettoyage de la patinoire

En plus de la réfection normale de la glace qui est effectué au cours de l'entracte entre chaque période de jeu, le retrait de la neige lors des pauses publicitaires devra être exécuté.

Un guide spécifique des procédures produit par le Département des Opérations Hockey de la LHJMQ et distribué au personnel de la gestion des opérations de chacune des équipes.

RÈGLE 2 POTEAUX DES BUTS ET FILETS

2.1 Poteaux des buts

Les poteaux des buts seront maintenus en place à l'aide de 'Flex Pegs' fixés à la glace ou au plancher.

Les poteaux des buts seront fabriqués selon des plans et avec un matériau approuvé, s'élèveront verticalement à quatre (4) pieds au-dessus de la surface glacée et placés à six (6) pieds de distance, cette mesure étant prise de l'intérieur des poteaux. Une barre transversale du même matériau que les poteaux relieront le dessus de chacun des poteaux.

Se référer aux diagrammes qui précèdent la table des matières.

Les poteaux des buts et la barre transversale seront peints en rouge et toutes les autres surfaces extérieures le seront en blanc.

2.2 Filets

Des filets approuvés confectionnés de corde de nylon blanc seront attachés à chaque charpente de but de façon à ce que la rondelle ne puisse s'arrêter sur le dos tout en assurant qu'une rondelle qui y pénètre y demeurera.

Une jupe épaisse de nylon blanc ou de canevas épais blanc sera entrelacée autour de la base de la charpente du but afin d'empêcher que le filet soit coupé ou brisé. Ce rembourrage de protection doit être attaché de façon à ne pas empêcher la rondelle de traverser complètement la ligne des buts. Ce rembourrage doit donc être placé à six (6) pouces à l'intérieur du poteau de but. Cette jupe ne pourra s'élever à plus d'un (1) pouce au-dessus de la plaque de base.

La charpente du but sera drapée d'un filet de nylon qui enveloppera complètement l'arrière de la charpente. Ce filet sera fabriqué d'une ficelle à trois plis entrelacée (d'un diamètre de 0,197 pouce) ou d'une ficelle de nylon multi filaments résistant à une force approximative de 700 livres. La distance entre les nœuds sera de deux pouces et demi (2,5"), distance mesurée en diagonale d'un nœud à l'autre en pleine expansion. Les nœuds seront noués de façon à ne pas glisser. Ce filet sera attaché à la charpente à l'aide d'une corde de nylon d'une grosseur minimum numéro 21.

RÈGLE 3 LES BANCS

3.1 Banc des joueurs

Chaque patinoire devra être munie de sièges ou bancs destinés à l'usage des deux équipes. Les facilités qui y sont fournies, y compris les bancs et les portes, DOIVENT ÊTRE les mêmes pour les deux équipes. Ces sièges ou bancs devront pouvoir accommoder un minimum de quatorze (14) personnes par équipe. Les bancs seront placés immédiatement à côté de la surface glacée et aussi près que possible du centre de la patinoire. Deux (2) portes donnant accès à chacun de bancs devront être au même endroit et de même grandeur et, de plus, devront être aussi accessibles que possible aux vestiaires.

Chaque banc des joueurs devrait être d'une longueur de vingt-quatre (24) pieds et, lorsque situé près des spectateurs, devra être séparé de ceux-ci par un vitrage protecteur pour protéger les joueurs. Les bancs des joueurs devront être situés du même côté de la patinoire, à l'opposé du banc de punitions et, lorsque possible, être séparés par une distance appréciable.

Chaque banc des joueurs devra être muni de deux (2) portes de mêmes dimensions et aux mêmes endroits relatifs (Miroir). Toutes les portes donnant accès à la patinoire devront être construites de façon à s'ouvrir vers l'extérieur de la patinoire.

3.2 Banc de punitions

Chaque patinoire devra être munie de bancs ou sièges appelés "BANC DE PUNITIONS". Ces bancs ou sièges doivent pouvoir accepter un total de dix (10) personnes, y compris les Officiels hors-glace. Des bancs de punitions séparés devront être fournis à chaque équipe et devront être placés de part et d'autre du secteur du chronométrateur. Le(s) banc(s) de punitions doivent être situés en zone neutre.

Chaque banc de punitions devra être protégé du secteur des spectateurs par une partition vitrée qui devra s'élever à une hauteur d'au moins cinq (5) pieds au-dessus des bandes.

RÈGLE 4 MÉCANISMES DE SIGNALISATION ET DE CHRONOMÉTRAGE

4.1 Mécanismes de signalisation

Chaque patinoire devra être munie d'un signal sonore approprié qui sera automatiquement actionné à la fin de chaque période de jeu. Si le signal sonore devait ne pas fonctionner automatiquement lorsque le temps est expiré, le facteur déterminant la fin ou non de la période sera le chronomètre de match.

Des lumières électriques seront installées derrière chaque but. Une lumière rouge indiquera qu'un but a été marqué alors qu'une lumière verte signifiera que la période ou le match est terminé.

Note: *Un but ne peut être réglementairement marqué lorsque la lumière verte est allumée.*

4.2 Mécanismes de chronométrage

Chaque patinoire devra être munie d'un type de chronométrage électronique visant à informer exactement les spectateurs, joueurs et officiels sur la glace de tous les éléments relatifs au chronométrage, y compris le temps à jouer dans une période ainsi que la durée de temps à servir pour au moins DEUX (2) joueurs pénalisés de chaque équipe.

Le temps indiqué, tant pour la durée du match que pour les pénalités, devra afficher le temps à jouer ou à servir.

Au cours de la dernière minute de jeu de chaque période, le chronomètre de match devra afficher le temps à jouer en dixièmes de seconde.



SECTION 2 L'ÉQUIPE

RÈGLE 5 L'ÉQUIPE

5.1 Joueurs admissibles

Une équipe sera composée de vingt (20) joueurs, soit dix-huit (18) patineurs et deux (2) gardiens de but étant liés par contrat à l'équipe qu'ils représentent.

Au début de chaque match, le gérant ou l'entraîneur-chef devra soumettre une liste des joueurs et gardiens de but qui seront admissibles à jouer ce match. Un maximum de dix-huit (18) joueurs et deux (2) gardiens de but sera permis.

Une liste des noms et numéros de tous les joueurs et gardiens qui seront admissibles doit être remis au marqueur officiel avant le match.

Note Une équipe doit compter sur un minimum de 15 joueurs en uniforme au début d'un match, deux de ceux-ci devant être des gardiens de but. Aucune autre pénalité ne sera imposée, mais un rapport d'incident devra être soumis au Commissaire.

Si avant le début du match, un officiel (sur ou hors-glace) devait noter qu'un joueur ou un gardien de but est en uniforme mais que son nom n'a pas été inclus sur le rapport officiel de match, l'arbitre portera ce fait à l'attention de l'équipe fautive afin que cette dernière puisse effectuer la correction requise sur le rapport officiel du match et aucune punition pénalité ne sera imposée.

5.2 Joueur inadmissible

Aucun changement ou addition à la liste ne sera permis après le début du match, sauf:

1. Lorsqu'un joueur est en retard au match et que son nom a été inscrit sur la feuille de match officielle avant le match, il lui sera permis de participer;
2. Lorsqu'un joueur a été omis de la feuille de match officielle par inadvertance, l'arbitre permettra que son nom soit ajouté à la feuille de match avant la fin du match pourvu que ce joueur ait été en uniforme et sur la glace ou au banc des joueurs avant le début du match.

5.3 Gardien de but

Chaque équipe aura droit à un gardien de but à la fois sur la patinoire. Le gardien de but peut être retiré et remplacé par un autre joueur. Un tel substitut n'aura pas droit aux privilèges d'un gardien de but.

En tout temps, chaque équipe devra avoir à son banc ou sur une chaise juxtaposée au banc (*où tout près*), un gardien de but substitut doit en tout temps être en équipement complet et prêt à jouer.

Si au cours des matchs de la saison régulière ou éliminatoires, les deux gardiens sont incapables de poursuivre, cette équipe aura droit d'habiller et de faire jouer tout gardien de but admissible. Advenant que les deux gardiens de but soient blessés ou incapables de jouer dans une séquence rapide, le troisième gardien aura droit à une période raisonnable de temps pour revêtir son équipement ainsi qu'une période d'échauffement de deux minutes sauf s'il entre au jeu pour défendre le but lors d'un tir de pénalité. Cependant, si le troisième gardien est en uniforme et au banc lorsque le deuxième gardien de but devient inapte, ce troisième gardien de but devra participer au jeu immédiatement et aucune période d'échauffement ne sera permise.

5.4 Entraîneurs et personnel de l'équipe

Seuls les joueurs en uniforme et un maximum de **SIX (6)** officiels d'équipe auront la permission de se trouver au banc des joueurs. Ces personnes devront être enregistrées et inscrites sur la feuille d'alignement.

RÈGLE 6 CAPITAINES ET CAPITAINES ADJOINTS

6.1 Capitaine

Un (1) capitaine sera désigné par chaque équipe et il sera le seul à détenir le privilège de discuter avec l'arbitre de toute question relative à l'interprétation des règles pouvant survenir au cours d'un match. Il devra porter la lettre 'C', d'une hauteur approximative de trois (3) pouces et de couleur contrastante à une position visible sur le devant de son chandail. L'utilisation de Co-capitaines n'est pas permise. Une équipe peut utiliser un capitaine et pas plus de 3 (TROIS) capitaines adjoints ou pas de capitaine et pas plus de 3 (TROIS) capitaines adjoints. (*Se référer à la Règle 6.2 Capitaine adjoints*).

Seul le capitaine à l'invitation de l'arbitre aura le privilège de discuter de tout point relatif à l'interprétation des règles de jeu. Tout capitaine, capitaine adjoint ou encore, tout joueur ou gardien de but quitte le banc des joueurs qui proteste ou intervient pour quelle que raison que ce soit recevra une punition d'inconduite en plus d'une punition mineure pour conduite antisportive en vertu de la *Règle 40 - Abus des officiels*. Si une telle protestation devait se poursuivre, une punition d'extrême inconduite de partie doit être décernée.

Une plainte relative à une punition N'EST PAS une question "relative à l'interprétation des règles" et une punition mineure sera imposée à tout capitaine, capitaine adjoint, joueur ou gardien de but responsable d'une telle plainte.

L'arbitre et le marqueur officiel seront informés avant le début du match des noms du capitaine et capitaines adjoints de chaque équipe.

Un entraîneur-joueur, un gérant-joueur ou un gardien de but ne peut agir à titre de capitaine ou capitaine adjoint.

6.2 Capitaines adjoints

Lorsque le capitaine n'est pas sur la patinoire, un capitaine adjoint sur la glace aura les privilèges d'un capitaine. Les capitaines adjoints devront porter la lettre 'A' d'une hauteur approximative de trois (3) pouces et d'une couleur contrastante à une position visible sur le devant de leur chandail.

Une équipe peut utiliser un capitaine et pas plus de 3 (TROIS) capitaines adjoints ou pas de capitaine et pas plus de 3 (TROIS) capitaines adjoints

RÈGLE 7 ALIGNEMENT DE DÉPART

7.1 Alignement de départ

Avant le début du match à la demande de l'arbitre, le gérant ou entraîneur-chef de l'équipe qui visite devra indiquer l'alignement de départ à l'arbitre ou au marqueur officiel.

Avant le début du match et après avoir été avisé par le marqueur officiel des noms de l'alignement de départ de l'équipe qui visite, le gérant ou entraîneur-chef de l'équipe locale devrait indiquer l'alignement de départ de son équipe. Cette information doit être transmise par le marqueur officiel à l'entraîneur de l'équipe visiteuse.

Aucun changement à l'alignement de départ de l'une ou l'autre des équipes soumis au marqueur officiel ou à l'alignement de jeu sur la patinoire ne sera admis à moins d'avoir été révisé et approuvé par l'arbitre avant le début du match.

Avant le début du match, tous les joueurs peuvent se rendre sur la patinoire pour une courte période de patinage. Au moment de l'(des) hymne(s), seul l'alignement de départ de chaque équipe peut être sur la glace.

Au début de la deuxième et de la troisième période ainsi que pour toute période de prolongation en éliminatoires, seul l'alignement de départ de chaque équipe sera sur la patinoire. Si une équipe doit traverser la patinoire pour se rendre à son banc, tous les joueurs sauf ceux de l'alignement de départ doivent se rendre directement à leur banc.

7.2 Infraction

Pour une infraction à cette règle, une punition mineure au banc sera imposée à l'équipe fautive. Il s'agit d'un jeu d'appel qui doit être porté à l'attention de l'arbitre avant la deuxième mise au jeu du match. L'équipe demanderesse ne sera pas pénalisée si sa demande n'est pas justifiée. Le facteur déterminant est le fait que le nom de ce joueur ou gardien de but, et non le numéro du joueur ou gardien de but, doit être correctement inscrit sur la liste fournie par l'équipe.

Si une équipe devait marquer sur le premier jeu du match et qu'il était porté à l'attention de l'arbitre que l'équipe qui vient de marquer n'avait pas le bon alignement de départ sur la patinoire, le but sera accordé et une punition mineure de banc sera imposée à l'équipe fautive pour un mauvais alignement de départ. Si l'équipe qui marque au cours du premier jeu du match questionne l'alignement de départ de l'équipe adverse et que, de fait, cette équipe n'avait pas le bon alignement de départ, le but marqué annulerait la punition mineure de banc et aucune autre punition ne serait imposée.

RÈGLE 8 JOUEURS BLESSÉS

8.1 Joueur blessé

Lorsqu'un joueur se blesse ou est forcé de quitter la patinoire lorsque le match est en cours, il peut quitter le match et être remplacé par un substitut, mais le jeu doit se poursuivre sans que les équipes ne quittent la glace.

Si un joueur blessé désire se retirer de la patinoire et être remplacé par un substitut au cours du jeu, il devra le faire au banc des joueurs et non à aucune autre sortie de la patinoire. Un tel changement ne serait pas réglementaire et s'il survenait, une punition mineure de banc devra être imposée.

Si un joueur pénalisé a été blessé, il peut se rendre au vestiaire sans avoir à se rendre d'abord au banc de punitions. S'il s'agit d'une punition mineure, l'équipe pénalisée devra immédiatement placer un joueur au banc de punitions qui devra servir la punition jusqu'à ce que le joueur blessé puisse revenir au jeu. Dans un tel cas, il remplacera son coéquipier au banc des punitions. S'il s'agit d'une punition majeure, l'équipe pénalisée devra placer un substitut au banc de punitions avant l'expiration de la punition et aucun autre remplacement pour le joueur pénalisé ne pourra être effectué d'un endroit autre que le banc de punitions. Une infraction à cette règle, une punition mineure de banc sera imposée.

Si le joueur blessé qui a été remplacé au banc de punitions devait revenir à son banc des joueurs avant la fin de sa punition, il ne sera pas admissible à prendre part au jeu avant la fin de sa punition. Ceci inclut des punitions coïncidentes lorsque le substitut demeure au banc des punitions en attente d'un arrêt du jeu. Le joueur blessé doit attendre que son substitut ait été libéré du banc de punitions avant d'être admissible à jouer. Cependant, s'il devait y avoir un arrêt de jeu avant la fin de sa punition, il doit alors remplacer son coéquipier au banc des punitions et il sera à ce moment éligible à revenir lorsque la punition est expirée.

Lorsqu'un joueur est blessé de façon telle qu'il ne soit plus capable de continuer à jouer ou se rendre à son banc, le jeu ne sera pas arrêté jusqu'à ce que son équipe obtienne possession de la rondelle. Si l'équipe du joueur ainsi blessé est en possession de la rondelle au moment de la blessure, le jeu sera arrêté immédiatement à moins que son équipe soit en position de marquer.

S'il est évident qu'un joueur a subi une blessure sérieuse, un arbitre et / ou un juge de lignes pourra arrêter le jeu immédiatement.

Lorsque le jeu a été arrêté par un arbitre ou juge de lignes en raison d'une blessure ou qu'un joueur blessé soit soigné sur la glace par le soigneur ou membre du personnel médical, ce joueur devra immédiatement être remplacé. Ce joueur ne peut revenir au jeu avant la reprise du jeu.

Lorsque le jeu est arrêté en raison d'une blessure, la remise en jeu se fera au point de mise au jeu le plus près dans la zone où le jeu a été arrêté. Lorsque l'équipe du joueur blessé est en possession de la rondelle dans la zone offensive, la remise en jeu se fera à l'un des points de mise au jeu le plus près en zone neutre. Lorsque le joueur blessé est dans sa zone défensive et que l'équipe à l'attaque est en possession de la rondelle dans la zone offensive, la remise en jeu se fera à l'un des points de mise au jeu de la zone défensive.

8.2 Gardien de but blessé

Lorsqu'un gardien de but subit une blessure ou devient malade, il doit être prêt à reprendre le jeu immédiatement ou être remplacé par le gardien de but substitut et aucune période additionnelle de temps ne sera accordée pour permettre au gardien de but blessé ou malade de reprendre son poste. Le gardien de but substitut aura droit à une période d'échauffement de deux (2) minutes au cours de tout match pré saison. Aucune période d'échauffement ne sera accordée à un gardien de but substitut dans tous les matchs de la saison régulière ou des séries éliminatoires.

L'arbitre soumettra un rapport au Commissaire qui pourra imposer d'autres sanctions lorsqu'il y a retard à effectuer une substitution de gardien de but.

Le gardien de but substitut sera soumis à toutes les règles régulières relatives aux gardiens de but et aura droit aux mêmes privilèges.

Lorsqu'une substitution de gardien de but a été effectuée, le gardien de but régulier ne pourra revenir à son poste avant le prochain arrêt de jeu. Pour une infraction à cette règle, une punition mineure pour avoir retardé le jeu doit être décernée.

Lorsque le jeu a été arrêté par un arbitre ou juge de lignes en raison d'une blessure à un gardien de but, ce gardien de but devra être remplacé seulement s'il doit se rendre à son banc des joueurs pour y être soigné. Si le soigneur doit venir sur la glace pour soigner le gardien de but et qu'il n'y a pas de délai déraisonnable, le gardien de but peut demeurer dans le match. Par contre, l'arbitre n'accordera aucun temps supplémentaire pour permettre au gardien de but de reprendre son poste, (ex; aucun échauffement).

8.3 Sang

Un joueur ou gardien de but qui saigne ou qui est visiblement taché de sang sur son uniforme ou son corps devra quitter la patinoire au prochain arrêt de jeu. Un tel joueur ou gardien de but ne pourra revenir au jeu jusqu'à ce que l'hémorragie soit arrêtée et que la coupure ou contusion soit recouverte si nécessaire. Tout équipement ou uniforme devra obligatoirement être décontaminé ou changé.



SECTION 3 L'ÉQUIPEMENT

RÈGLE 9 LES UNIFORMES

9.1 Uniforme d'équipe

Tous les joueurs seront vêtus de façon uniforme à l'aide de casques protecteurs, chandails, pantalons courts, bas, pantalons et patins de concepts et couleurs approuvés.

Les uniformes modifiés de quelque façon que ce soit, i.e., ajouts de Velcro, chandails surdimensionnés, collets modifiés, etc., ne seront pas permis. Tout joueur ou gardien de but qui ne se conforme pas à cette règle ne pourra pas participer au match. En cas d'infraction, (Se référer à la Règle 9.5 Équipement protecteur).

Chaque équipe membre devra concevoir et porter des uniformes distinctifs et contrastants pour leurs matchs sur la route et à domicile, aucune partie n'étant interchangeable, sauf pour les pantalons. Tout questionnement relatif à l'uniforme (y compris le gardien de but) sera soumis par l'arbitre au département des opérations hockey de la LHJMQ. Les casques protecteurs et bas des gardiens de but n'ont pas à s'adapter à la règle de conformité.

9.2 Numéros

Chaque joueur et chaque gardien de but inscrit sur l'alignement devra porter un numéro individuel d'identification d'au moins dix (10) pouces de haut dans le dos de son chandail. Les numéros de chandail tels que 00, ½ (fractions), ,05 (décimales) ou 101 (trois chiffres) ne sont pas permis. De plus, chaque joueur et gardien de but portera son nom de famille au complet et en lettres carrées de trois (3) pouces de haut dans le dos à la hauteur des épaules.

9.3 Chandail de joueur

Les dimensions maximales du chandail sont; (Se référer au diagramme ci-dessous).



Aucun ajout ou modification ne peut être effectué sur le chandail normalisé de joueur tel que produit par le manufacturier. (Ces modifications en manufacture ne sont pas permises à moins d'être approuvées au préalable par la Ligue).

- Aucun changement à l'ouverture du cou n'est permis.
- Les manches doivent être de longueur telle qu'elles s'insèrent à l'intérieur du gant.
- Les chandails doivent dûment 'attachés' en tout temps.

9.4 Chandail du gardien de but

Les dimensions maximales du chandail de gardien de but sont; (Se référer au diagramme ci-dessous).



Aucun ajout ou modification ne peut être effectué sur le chandail normalisé de gardien de but tel que produit par le manufacturier. Ces modifications en manufacture ne sont pas permises à moins d'être approuvées au préalable par la Ligue.

Aucune 'attache' de chandail n'est permise aux poignets si elle a pour effet de créer un 'effet de poche' à la hauteur des aisselles du gant.

Aucune autre 'attache' n'est permise si elle a comme effet de créer une 'poche'.

La longueur du chandail devient non réglementaire s'il couvre tout espace que ce soit entre les jambes du gardien de but.

9.5 Équipement protecteur

Les joueurs ne sont pas autorisés à glisser leur maillot dans leur pantalon de manière que le rembourrage supérieur du pantalon et / ou une protection corporelle supplémentaire soient exposés à l'extérieur du gilet. Le numéro arrière du gilet ne doit pas être recouvert ou obstrué de quelque manière que ce soit par des équipements de protection.

Tout équipement protecteur à l'exception des gants, casques protecteurs et jambières de gardien de but doit être porté sous l'uniforme. Si l'attention de l'arbitre devait être attirée sur le fait qu'un joueur ou gardien de but porterait, par exemple, un protège-coude qui n'est pas recouvert par son chandail, il avisera le joueur ou gardien de but de recouvrir la pièce et une deuxième infraction par le même joueur ou gardien de but exigera l'imposition d'une punition mineure.

Lorsqu'un arbitre aura jugé qu'un joueur ou gardien de but porte une pièce d'équipement (y compris un chandail modifié ou déchiré) qui ne rencontre pas les règles de la Ligue, il exigera que le joueur ou gardien de but change ou enlève la pièce d'équipement. S'il le joueur refuse d'effectuer le changement, une punition mineure lui sera imposée pour avoir retardé le match et, s'il revenait sur la patinoire sans avoir effectué le changement requis, il recevra une punition d'inconduite. Si ceci devait survenir une troisième fois, une punition d'extrême inconduite lui sera imposée.

Tous les pantalons de joueur doivent être portés de manière uniforme par tous les joueurs. Le pantalon doit être d'une couleur cohérente autour et tout au long de la jambe du pantalon. Les jambes du pantalon ne doivent pas être déchirées, coupées ou déchirées dans la région des jambes et des cuisses

9.6 Visière

En tout temps lorsque le jeu est en cours, les joueurs sur la patinoire doivent porter une visière de manière appropriée. À défaut de le faire, le joueur recevra une punition d'inconduite. Les joueurs qui portent des visières qui ne sont pas adéquatement attachées au casque devront être pénalisés. Les directives suivantes seront utilisées dans l'application de cette règle :

- 1) Un avertissement de l'arbitre au joueur fautif et aux entraîneurs des deux (2) équipes.
- 2) Toute infraction subséquente par n'importe quel joueur exigera une PUNITION D'INCONDUITE.
- 3) N'imposer la pénalité qu'au cours d'un arrêt du jeu.
- 4) Au cours d'un arrêt du jeu, les joueurs peuvent embarquer sur la patinoire alors que la visière est relevée, mais elle doit être abaissée lorsque le jeu reprend.
- 5) Lorsqu'un joueur est mis en échec près de la bande et que sa visière se relève, ce joueur doit replacer sa visière dès que possible.
- 6) Lorsqu'un joueur perd sa visière en cours de jeu, il DOIT quitter la patinoire immédiatement pour être remplacé par un autre joueur. À défaut de quitter la patinoire, si le joueur s'implique dans le jeu, il recevra une punition MINEURE.

Remarque : À moins de raisons médicales, les joueurs doivent porter des visières incolores lors du match.

9.7 Casque protecteur

Tous les joueurs devront porter un casque protecteur d'un concept, matériau et construction approuvés par la Ligue, ceci lorsqu'il participe au match, soit sur la patinoire, soit au banc des joueurs ou banc des punitions.

Si un joueur devait perdre son casque au cours du jeu, il doit immédiatement le replacer sur sa tête (*avec la mentonnière correctement attachée*) dans un temps raisonnable ou quitter la patinoire. À défaut de se conformer, le joueur recevra une punition mineure pour avoir joué sans casque protecteur. Il est raisonnable si un joueur au même moment qu'il joue la rondelle ou est près de la rondelle et s'engage dans le jeu au même moment qu'il perd son casque, prend le temps de compléter le jeu avant de replacer son casque ou de quitter la patinoire.

Si un joueur revient à son banc des joueurs pour être remplacé par un joueur substitut, il peut seulement retourner au jeu avec un casque (*avec la mentonnière correctement attachée*). Aucun joueur ne peut quitter le banc des punitions au cours du jeu sans un casque protecteur (*avec la mentonnière correctement attachée*). Si un joueur agit ainsi, le jeu sera arrêté dès que son équipe aura pris le contrôle de la rondelle et une punition mineure sera décernée au joueur fautif.

Un joueur qui enlève intentionnellement le casque à son adversaire au cours du jeu recevra une punition mineure pour rudesse (*Se référer à la Règle 51 Rudesse*).

Lorsqu'un gardien de but aura perdu son casque protecteur et / ou protecteur facial et que son équipe a le contrôle de la rondelle, le jeu sera arrêté immédiatement afin de permettre au gardien de but de replacer son casque et / ou protecteur facial. Lorsque l'équipe adverse est en possession de la rondelle, le jeu ne sera arrêté que s'il n'y a pas de possibilité immédiate et imminente de marquer. Cet arrêt de jeu doit être signalé par l'arbitre. Lorsque le jeu a été arrêté parce que le gardien de but a perdu son casque et / ou son protecteur facial, la remise en jeu se fera à l'un des points de mise au jeu de la zone défensive de cette équipe.

Lorsqu'un gardien de but enlève intentionnellement son casque et / ou protecteur facial afin d'obtenir un arrêt du jeu, l'arbitre devra arrêter le jeu tel qu'indiqué ci-dessus et imposer une punition mineure au gardien de but pour avoir retardé le match. Si le gardien de but devait intentionnellement enlever son casque et / ou protecteur facial lorsque l'adversaire est en échappée, l'arbitre accordera un tir de pénalité à l'équipe non fautive, et ce tir étant effectué par le dernier joueur en possession de la rondelle. Si le gardien de but devait poser ce geste au cours d'un tir de pénalité ou en tirs de barrage, l'arbitre accordera un but à l'équipe non fautive.

Tous les gardiens de but doivent maintenir leur mentonnière attachée correctement en tout temps. Un gardien de but de la LCH qui ne se conforme pas à cette règle ne pourra pas participer à un match hors-concours, de saison régulière ou des éliminatoires de la LCH ou de la Coupe Mémorial.

9.8 Casque enlevé

Si un joueur devait enlever son casque protecteur ou détacher sa mentonnière avant ou au cours d'une altercation, ce joueur recevra une punition d'extrême inconduite et plus de toute autre punition imposée.

Si un joueur devait enlever son casque protecteur ou détacher sa mentonnière avant d'entreprendre une altercation et que son adversaire ne le fait pas, le joueur ayant enlevé son casque recevra une punition mineure et une punition d'extrême inconduite en plus de toute autre punition imposée.

Si un joueur devait enlever le casque protecteur ou détache la mentonnière d'un adversaire avant ou au cours d'une altercation, ce joueur recevra une punition d'extrême inconduite en plus de toute autre punition imposée.

Si au cours d'une altercation, un joueur devait perdre son casque, les juges de lignes devront intervenir dès que possible.

Si les deux joueurs devaient enlever leur casque et / ou détacher leur mentonnière avant d'entrer dans une altercation, mais que cette altercation ne se concrétise pas, une punition d'inconduite sera imposée à ces joueurs.

Si un joueur devait enlever son casque protecteur ou détacher sa mentonnière avant d'entrer dans une altercation, que son adversaire n'enlève pas son casque ou ne détache pas sa mentonnière et que l'altercation ne se concrétise pas, le joueur ayant enlevé son casque ou détaché sa mentonnière recevra une punition mineure pour avoir retardé le match.

Si un joueur devait enlever son casque alors qu'il se trouve sur la glace à la suite d'une altercation, il recevra une punition d'inconduite.

9.9 Protecteur buccal

Tous les joueurs devront porter correctement un protecteur buccal qui devra couvrir les dents jusqu'aux molaires arrière. Le protecteur buccal ne peut être modifié de quelque façon que ce soit.

Si un officiel observe par lui-même qu'un joueur ne porte pas correctement le protecteur buccal, les procédures suivantes seront prises contre l'équipe du joueur ou des joueurs qui ne portent pas comme demandé le protecteur buccal durant le match.

- Tout joueur qui embarque sans son protecteur buccal sera retourné au banc.
- **Première infraction** : Pour tout joueur qui ne porte pas correctement son protecteur buccal au cours du jeu, l'officiel avisera l'entraîneur au prochain arrêt de jeu (1 avertissement par équipe, par partie).
- **Toute infraction subséquente** : Si durant la même rencontre, ledit joueur ou tout autre joueur manque à cette directive, l'officiel informera l'entraîneur-chef et fera inscrire sur la feuille de match le numéro du **ou des joueurs** ne portant pas correctement son protecteur buccal et la ligue appliquera la sanction déterminée.

9.10 Protège cou

Tous les joueurs, y compris les gardiens de but, doivent porter un protège cou lors de tout entraînement, match ou échauffement de la LHJMQ. Tous les protèges cou portés doivent être ceux fournis par le fournisseur autorisé de la Ligue. Le protège cou ne peut être modifié de quelque façon que ce soit.

Un joueur qui entre sur la patinoire sans porter un protège cou devra immédiatement recevoir l'ordre de quitter la patinoire. Les sanctions suivantes seront prises envers les équipes dont le joueur ne portera pas son protège cou comme il se doit lors d'un match;

- **Première infraction** : Tout joueur qui reçoit un avertissement verbal par l'officiel avant ou après sa séquence de jeu sera retourné au banc pour être remplacé. Également, l'officiel avisera l'entraîneur de la raison de la substitution.
- **Deuxième infraction** : Si durant la même rencontre, ledit joueur ou tout autre joueur manque à cette directive, l'officiel procédera à la même procédure écrite au paragraphe précédent. De plus, l'officiel fera un rapport à la ligue des manquements à la directive et la ligue appliquera la sanction appropriée.

Lorsqu'un joueur perd son protège cou en cours de match, ce joueur pourra poursuivre sa participation jusqu'au prochain arrêt du jeu et à ce moment, le protège cou devra immédiatement être remplacé ou le joueur devra quitter la patinoire.

Tous les protecteurs de cou devront être portés de façon à offrir une protection optimale du cou et de la gorge du joueur. Par exemple, l'attache Velcro du protecteur doit être portée à l'arrière du cou et non à l'avant.

9.11 Équipement dangereux

L'utilisation de protecteurs de toutes sortes fabriquées de métal ou tout autre matériau susceptible de causer une blessure à un joueur ou gardien de but est interdit. Les arbitres ont l'autorité d'interdire l'utilisation de tout équipement qu'ils jugent potentiellement dangereux pour tout autre participant au match. À défaut de se conformer aux directives des arbitres, une punition mineure pour avoir retardé le match sera imposée.

Un masque ou protecteur facial approuvé par la Ligue pourra être porté par un joueur ayant subi une blessure à la figure.

Dans le cas où un bâton pourrait avoir été modifié et qu'il serait évident que les rebords n'auraient pas été biseautés, l'arbitre jugera que le bâton est un équipement dangereux et ordonnera qu'il soit retiré du jeu jusqu'à ce que les rebords aient été suffisamment biseautés. Aucune punition ne sera imposée à moins que le joueur revienne sur la patinoire avec le bâton non corrigé où, dans un tel cas, une punition mineure lui sera imposée pour avoir retardé le match.

9.12 Lacets et/ou ceinture

Les sanctions suivantes seront prises envers les équipes dont le joueur porte les lacets et/ou ceinture de pantalon plus bas que le bas de son chandail.

- **Première infraction** : Tout joueur qui reçoit un avertissement verbal par l'officiel avant ou après sa séquence de jeu sera retourné au banc pour être remplacé. Également, l'officiel avisera l'entraîneur de la raison de la substitution.
- **Deuxième infraction** : Si durant la même rencontre, ledit joueur ou tout autre joueur manque à cette directive, l'officiel procédera à la même procédure écrite au paragraphe précédent. De plus, l'officiel fera un rapport à la Ligue des manquements à la directive et la Ligue.

RÈGLE 10 LES BÂTONS

10.1 Bâton de joueur

Tous les bâtons, y compris ceux des gardiens de but, peuvent être fabriqués en bois, fibre de verre, aluminium ou tout autre matériau approuvé par la Ligue. Ils ne doivent présenter aucune projection, pochette, treillis ou autre astuce similaire qui accorderait au joueur une assistance non prévue en cours de match. Le bout du manche devrait être recouvert de façon à empêcher les blessures. Dans les cas où le manche est creux, le bout devra être muni d'un bouchon de protection qui protégera également contre les blessures. Lorsqu'il participe au jeu, un joueur ne peut transporter qu'un seul bâton. Les joueurs qui participent au jeu avec un bâton au manche creux, mais sans le bouchon de protection et ruban gommé recevront immédiatement une punition mineure pour avoir joué avec un bâton brisé. Cependant, si au cours d'un arrêt du jeu (situation de remise en jeu), un officiel devait remarquer un joueur en possession d'un bâton non réglementaire, il ordonnera à ce joueur de quitter la patinoire sans imposer de punition. Une infraction subséquente par le même joueur au cours d'un même match résultera en une punition mineure imposée au joueur fautif.

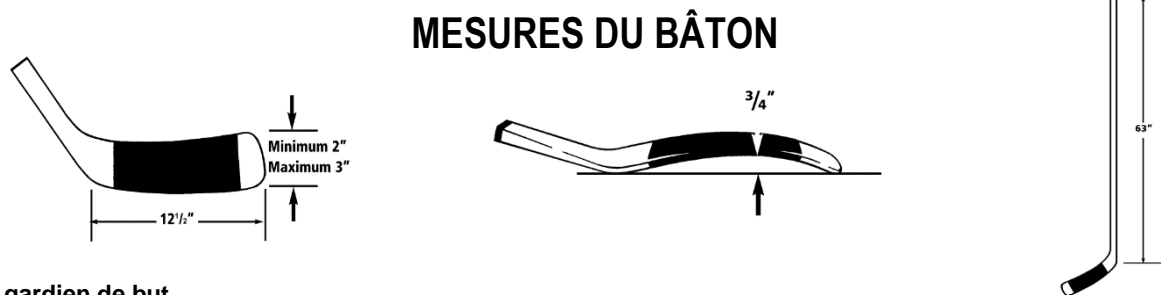
Un joueur qui utilise un bâton au manche creux sans que le bout ne soit muni d'un bouchon protecteur et ruban adhésif qui blesse un adversaire avec le bout d'un tel bâton recevra une punition de match. Cependant, un but marqué par un joueur utilisant un tel bâton non réglementaire ne sera pas annulé en raison d'une infraction à cette règle.

Du ruban adhésif de n'importe quelle couleur peut enrober un bâton à n'importe quel endroit afin de le renforcer ou d'améliorer le contrôle de la rondelle.

Aucun bâton ne pourra mesurer plus de soixante-trois (63) pouces entre le talon et le bout du manche ni plus de douze pouces et demi (12,5") du talon au bout de la lame.

La lame du bâton ne sera pas plus de trois (3) pouces de large à n'importe quel point entre le talon et le bout et plus d'un demi (0,5) pouce entre le bout et un point à mi-chemin entre le bout au haut et au bas. Tous les côtés doivent être biseautés. La courbe du bâton sera restreinte de façon à ce que la distance d'une ligne perpendiculaire d'une ligne droite à partir de n'importe quel point entre le talon et la bout de la lame ne mesure pas plus de trois-quarts ($\frac{3}{4}$) de pouce.

Les demandes d'exception quant à la longueur du manche (et uniquement sur cette mesure) peuvent être soumise par écrit à la section des Opérations Hockey avant qu'un tel bâton soit utilisé. En vertu de cette règle, la longueur maximale autorisée sera de soixante-cinq (65) pouces.



10.2 Bâton de gardien de but

Les bâtons de gardiens de but devront être munis d'une boule de ruban adhésif blanc ou matériau de protection approuvée par la Ligue. Ce nœud de protection doit être placé à moins d'un demi (0,5) pouce du bout du bâton.

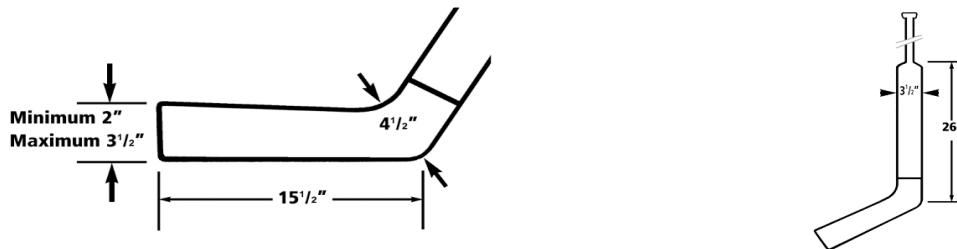
À défaut de se conformer aux exigences de cette règle, le bâton du gardien sera jugé non réglementaire. Le bâton devra être changé sans imposer de punition mineure.

La lame du bâton de gardien de but ne devra pas excéder plus de trois pouces et demi (3,5") en largeur à un point quelconque de la lame, sauf au talon où elle ne pourra être plus de quatre pouces et demi (4,5"). De plus, la lame du bâton de gardien de but ne pourra excéder quinze pouces et demi (15,5") du talon au bout de la lame.

Aucun mesurage du bâton de gardien de but ne sera permis au cours d'un match. La Département des Opérations Hockey de la Ligue est spécifiquement autorisée à vérifier tous les bâtons de gardiens de but afin d'assurer la conformité aux règles. En cas d'infraction, un rapport sera soumis au Commissaire pour sanction additionnelle. (*Se référer à la Règle 29.1 Discipline additionnelle*).

La partie élargie du bâton de gardien de but qui s'étend du talon vers le haut du manche ne pourra mesurer plus de vingt-six (26) pouces et ne devra pas être plus de trois pouces et demi (3,5") pouces de large.

MESURES DU BÂTON DE GARDIEN DE BUT



10.3 Bâton brisé

Un bâton brisé est un bâton qui, au jugement de l'arbitre, est inapte à un jeu normal.

Un joueur sans bâton peut participer au match. Un joueur dont le bâton est brisé peut participer au match à condition de laisser tomber le bâton brisé. Une punition mineure sera imposée pour une infraction à cette règle.

Un joueur qui a perdu ou brisé son bâton ne peut en recevoir un nouveau que s'il se rend à son banc des joueurs ou s'il en reçoit un d'un coéquipier sur la glace, ou, qui ramasse son propre bâton brisé ou celui de son adversaire sur la glace. Un joueur sera pénalisé s'il lance, tire, fait glisser un bâton vers un coéquipier sur la glace. Un joueur ne peut participer au match en utilisant un bâton de gardien de but. Une punition mineure sera imposée pour une infraction à cette règle.

Un joueur qui utilise un bâton lancé du banc des joueurs ou du banc de punitions ne sera pas pénalisé. Cependant, la personne responsable d'avoir lancé le bâton recevra une punition mineure de banc.

10.4 Bâton brisé – Gardien de but

Un gardien de but peut continuer à jouer avec un bâton brisé jusqu'au prochain arrêt de jeu ou jusqu'à ce qu'un coéquipier lui en remette un de façon réglementaire. Le coéquipier doit remettre ce bâton de main à main. Ce dernier ne peut le lancer ou le faire glisser vers le gardien de but. Ceci inclut les situations où le gardien de but a perdu son bâton et qu'un coéquipier tente de lui renvoyer. À la suite d'une infraction à cette règle, une punition mineure pour avoir lancé un bâton sera imposée au joueur fautif et aucune punition ne sera imposée au gardien de but ou joueur l'ayant reçu.

Un gardien de but dont le bâton est brisé ou non réglementaire ne peut se rendre à son banc des joueurs pour y recevoir un nouveau bâton, mais doit le recevoir des mains d'un coéquipier. Un gardien de but peut participer au match en utilisant un bâton de joueur jusqu'à ce qu'il reçoive un bâton de gardien de but d'une façon réglementaire.

Une infraction à cette règle mènera à une punition mineure au gardien de but.

10.5 Mesurage de bâton

Une demande de mesurage de bâton sera limitée à une demande par équipe au cours d'un même arrêt de jeu.

Lorsqu'une plainte spécifique est faite par le capitaine ou un adjoint d'une équipe quant aux dimensions du bâton d'un adversaire, cet adversaire doit être sur la patinoire au moment où la demande est faite à l'arbitre. À la suite de cette demande et à condition que les officiels gardent un contact visuel avec le bâton impliqué, le bâton peut être mesuré. Ceci signifie que si le joueur dont le bâton doit être mesuré quitte la patinoire à son banc des joueurs, le bâton peut être mesuré à condition que la demande ait été faite avant que le joueur ne quitte la patinoire et que le bâton demeure à la vue d'au moins un des officiels sur la glace.

L'arbitre devra apporter le bâton au banc de punitions où il devra immédiatement procéder au mesurage. Les joueurs des deux équipes devront se rendre à leur banc respectif pour la durée du mesurage. L'arbitre devra utiliser l'appareil de mesurage.

Le résultat du mesurage sera transmis au chronométreur de punitions qui l'inscrira à l'endos de la fiche de punitions. L'arbitre informera le capitaine ou adjoint de l'équipe dont le bâton a été mesuré. Si le bâton est, de fait, non réglementaire, il devra demeurer au banc des punitions jusqu'à la fin du match.

Si la plainte devrait s'avérer non fondée, l'équipe ayant fait la demande recevra une punition mineure au banc.

Un joueur qui participe au jeu, (met un adversaire en échec ou entrave les mouvements d'un adversaire ou encore, participe au jeu) alors qu'il transporte deux bâtons (y compris le transport d'un bâton de remplacement à son gardien de but), recevra une punition mineure en vertu de cette règle.

Une demande de mesurage pourra être faite au cours du temps réglementaire ou de la prolongation; cependant un but ne pourra être annulé à la suite d'un mesurage. Une demande de mesurage au cours de la prolongation à la suite d'un but marqué (incluant un but marqué lors d'un tir de pénalité) ne sera pas acceptée. Les mesurages de bâtons avant ou au cours de la fusillade seront permis. Une demande de mesurage de bâton avant la période de Tir de barrage sera permise. (*Se référer à la Règle 10,7 Mesurage de bâton – Avant les tirs de barrage*).

Tout joueur ou gardien de but qui brise intentionnellement son bâton ou refuse de le remettre pour un mesurage lorsque l'arbitre le lui demande recevra une punition mineure et une punition d'inconduite.

10.6 Mesurage de bâton – Avant un tir de pénalité

Une demande de mesurage de bâton peut être faite avant un tir de pénalité selon les lignes directrices suivantes :

Premier bâton

Si le bâton est '*RÉGLEMENTAIRE*', l'équipe demanderesse recevra une punition mineure au banc et un joueur devra immédiatement prendre place au banc des punitions. Quel que soit le résultat du tir, la punition mineure au banc est imposée et servie.

Si le bâton est '*NON RÉGLEMENTAIRE*', le joueur recevra une punition mineure. Il devra se procurer un nouveau (deuxième) bâton avant d'effectuer le tir. Après son tir, il devra servir la punition.

Deuxième bâton

Le joueur sera informé que le deuxième bâton sera mesuré avant le tir de pénalité pour en vérifier la conformité.

Si le deuxième bâton est '*RÉGLEMENTAIRE*', procédez au tir.

Si le deuxième bâton est '*NON RÉGLEMENTAIRE*', annulez la tenue du tir et imposez une punition mineure pour le premier bâton non réglementaire.

Si le joueur devait refuser de remettre son bâton avant le tir pour être mesuré, le tir ne sera pas accordé et le joueur recevra une punition d'inconduite.

10.7 Mesurage de bâton – Avant les tirs de barrage

Une demande de mesurage doit être faite avant que l'arbitre ne siffle pour indiquer le début de la tentative de tir.

Bâton légal

Si le bâton est *Réglementaire*, le prochain tireur sera inscrit comme (but non réussi).

Bâton non réglementaire

Si le bâton était, de fait, jugé *NON RÉGLEMENTAIRE*, l'équipe fautive perd cette tentative de tir de barrage et le joueur devient inadmissible aux tirs de barrage. Ce joueur sera inscrit comme étant "but non réussi".

RÈGLE 11 ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT

Les officiels devront signaler au bureau de la LHJMQ tout gardien de but qui porte ou utilise des jambières ou gants qui lui procureraient un avantage indu. Ceci comprend tout équipement ou fixation non nécessaire. (Aucune punition ne sera imposée.)

11.1 Équipement du gardien de but

À l'exception des patins et du bâton, tout l'équipement porté par le gardien de but sera fabriqué dans l'unique but de protéger et il ne doit pas porter tout vêtement ou accessoire qui lui procurerait une aide indue dans sa fonction de gardien de but.

Spécifiquement, le Département des Opérations Hockey de la Ligue est autorisé à vérifier l'équipement de gardien de but de chaque équipe (y compris les bâtons de gardien de but) afin d'en assurer la conformité aux règles. Lorsque nécessaire, les résultats des mesurages seront transmis au Commissaire pour sanction.

11.2 Jambières

Les jambières portées par les gardiens de but ne doivent pas excéder onze (11) pouces lorsque portées. La longueur maximum du point milieu au bas de la jambière au point milieu du haut de la jambière ne devra pas excéder trente-huit (38) pouces. La longueur minimum de la bottine de la jambière sera d'au moins sept (7) pouces. La rainure de la jambière de gardien de but devra être d'apparence plate ou concave. Aucun ajout tel que des déflecteurs de rondelles en plastique ne sera permis.

Les protecteurs de mollets doivent épouser le contour du mollet et de la cheville et leur épaisseur ne sera pas plus d'un pouce et demi (1,5"). Aucun ourlet ou bord relevé qui pourrait agir comme déflecteur de rondelle ne sera permis.

La lanière protectrice du genou ne doit pas mesurer plus de six (6) pouces de long, ni plus de cinq pouces et demi (5,5") de large ainsi qu'un pouce et demi (1,5") d'épaisseur. Cette lanière doit être attachée aux montants intérieurs de la jambière. La largeur totale de l'ensemble de protection intérieure du genou y compris la lanière protectrice externe du genou ne doit excéder une épaisseur de deux pouces et demi (2,5"). Les genouillères internes ne doivent pas mesurer plus de sept (7) pouces en longueur et cinq pouces et demi (5,5") en largeur. Cette longueur de sept (7) pouces est mesurée à partir du point d'attache à la jambière jusqu'au bout de la protection interne. Des rouleaux médians (bords relevés ne seront pas permis. Toute protection du genou doit être portée sous le protecteur de cuisse du pantalon.

11.3 Plastrons et protecteurs de bras

Aucun rebord relevé ne sera permis sur le devant et les côtés du plastron, l'intérieur et l'extérieur des bras et / ou aux épaules.

L'ajout d'épaisseurs aux coudes est permis afin d'améliorer la protection et non d'augmenter la surface d'arrêt. Ces épaisseurs, tant sur le devant que sur les côtés, visant à protéger la pointe du coude ne doit pas excéder sept (7) pouces.

Les protecteurs des capsules d'épaules doivent suivre le contour de la capsule de l'épaule sans devenir une projection ou extension au-delà ou au-dessus de l'épaule ou de la capsule. Cette protection en contour ne doit pas mesurer plus d'un (1) pouce au-delà de l'épaule ou de la capsule de l'épaule.

De chaque côté, les protecteurs de clavicules ne doivent pas dépasser une largeur de sept (7) pouces et l'épaisseur sera d'un maximum d'un (1) pouce. Cette protection ne doit pas se prolonger au-dessus ou au-delà de l'épaule ou capsule de l'épaule, ni se prolonger au-delà de l'aisselle. Aucun ajout entre le protecteur de clavicule et le plastron qui permettrait d'élever le protecteur de clavicule ne sera permis.

Si au moment où le gardien de but adopte sa position penchée normale, le protecteur d'épaule ou de capsule d'épaule devait remonter au-dessus du contour de l'épaule, le plastron sera considéré non réglementaire.

11.4 Pantalons

Aucun coussin interne ou externe n'est permis sur la jambe ou la taille du pantalon au-delà du matériel requis pour offrir une protection (aucune crête interne ou externe).

La largeur maximum (en ligne droite) du protecteur de cuisse sur le devant de la jambe sera de dix (10) pouces. Si le protecteur de l'aîne et / ou de la hanche dépasse le bord du protecteur de cuisse, il devra être inclus dans cette mesure de dix (10) pouces. Le mesurage devra être effectué lorsque le gardien de but est en position debout et sera effectué à cinq (5) pouces au-dessus du bas du pantalon.

Tous les protecteurs de cuisse doivent suivre le contour des jambes. Les protecteurs carrés sont considérés non réglementaires.

Toute protection au genou doit être attachée et portée sous le protecteur de cuisse du pantalon et ne doit pas dépasser la largeur permise du protecteur de cuisses, soit dix (10) pouces.

11.5 Mitaine

Un périmètre maximum de quarante-cinq (45) pouces est permis. Le périmètre du gant est la distance autour totale autour de la mitaine (vois la méthode de mesurage ci-dessous).

Le poignet doit mesurer quatre (4) pouces de large. Le poignet de la mitaine est considéré comme étant la portion du gant qui protège le poignet à partir du point où le pouce rejoint le poignet. Toute protection qui joint / étend le poignet au gant sera considéré comme étant partie du gant plutôt que du poignet.

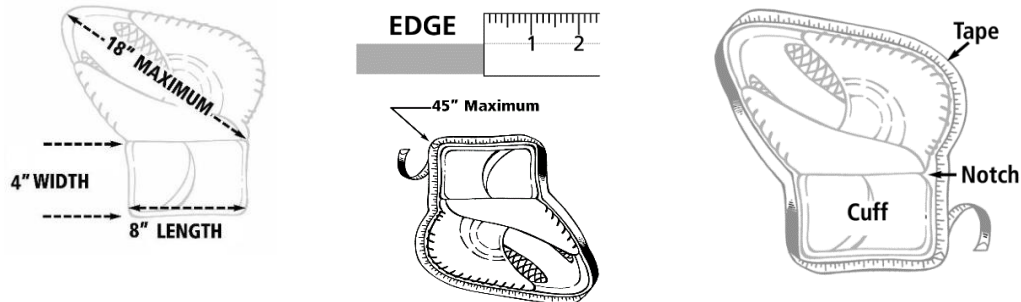
Le poignet doit avoir une longueur maximum de huit (8) pouces, y compris les fixations. Toutes les mesures suivent le contour du poignet.

La distance entre le talon du gant et suivant le contour de l'intérieur de la trappe du gant jusqu'au haut du 'T' de la trappe ne doit pas excéder dix-huit (18) pouces. Le talon sera déterminé par le point de rencontre de la ligne verticale du poignet et du gant.

Procédures de mesure de la mitaine

Équipement suggéré: pince à papier, épingles et un ruban à mesurer en fibre de verre de cinq-huitièmes ($\frac{5}{8}$) de pouce qui indique les mesures en huitièmes de pouce.

- 1) Au 'point de départ' du mesurage, ancrez le ruban à mesurer à l'aide d'une épingle ou pince à papier.
- 2) Assurez-vous que le centre du ruban à mesurer suive le pourtour extérieur du bord / de la fixation.
- 3) Si au point de jonction du poignet et du gant, on y retrouve un creux, le ruban à mesurer suivra une ligne imaginaire perpendiculaire à la crête du gant. (Un 'creux' similaire à n'importe quel autre endroit de la mitaine ne se verra pas accorder ce privilège de 'ligne droite', i.e., l'endroit où le gant rencontre le poignet.)



11.6 Bloqueur

Le matériel de protection attaché au dos ou qui fait partie au gant bloqueur du gardien de but ne pourra mesurer plus de huit (8) pouces de large et quinze (15) pouces de long, y compris les fixations. Toutes ses mesures suivent le contour du dos du gant.

Le gant protecteur doit être de forme rectangulaire.

Le rabat qui protège le pouce et le poignet doit être attaché au bloqueur et doit suivre le contour du pouce et du poignet. Cette protection du pouce ne peut mesurer plus de sept (7) pouces en longueur lorsque mesurée du dessus de la surface du bloqueur.

Aucun ajout rigide sera approuvé sur le bloqueur.

Tous les gardiens de but doivent utiliser un gant capteur (mitaine) et un bloqueur conforme aux spécifications de la Ligue.

11.7 Masques et protecteur de cou

Le casque protecteur et le masque doivent être d'un modèle approuvé par l'ACNOR. La conception des masques de gardien de but doit être approuvée par la Ligue. Les masques altérés pour augmenter la capacité d'arrêter les tirs sont prohibés.



Tout gardien qui ne portera pas le protecteur de gorge durant sa rencontre, devra être remplacé par le gardien substitut. Le gardien sorti du match pourra y revenir dès qu'il portera le protecteur de gorge à son masque.

11.8 Ajouts aux lames

Il n'est pas permis à un gardien de but de porter ou d'attacher quelque objet que ce soit qui améliorerait la mobilité au-delà de celle fournie par la lame du patin.

11.9 Inspections de la Ligue.

Le Département des Opérations Hockey, des Officiels et/ou de la Sécurité des Joueurs sont spécifiquement autorisés à inspecter l'équipement de toutes les équipes pour s'assurer de leur conformité aux Règles. Ils devront fournir un rapport des résultats de leur inspection au Commissaire pour actions disciplinaires.

RÈGLE 12 ÉQUIPEMENT NON RÉGLEMENTAIRE**12.1 Équipement non réglementaire**

Tout équipement protecteur autre que les gants, le casque protecteur et les jambières de gardien de but doit être porté sous l'uniforme. À la suite d'une infraction à cette règle et d'un avertissement de l'arbitre, une punition mineure sera imposée.

Les joueurs en infraction, y compris les gardiens de but, ne pourront participer au match jusqu'à ce que le dit équipement ait été corrigé ou enlevé.

12.2 Les gants

Un gant dont la totalité ou une portion de la paume a été enlevée ou coupée de façon à permettre l'utilisation de la main nue sera jugé non réglementaire et si un joueur devait porter un tel gant au cours du jeu, une punition mineure lui sera imposée.

Lorsqu'une plainte est déposée en vertu de cette règle et qu'elle s'avère non fondée, une punition mineure de banc sera imposée à l'équipe demanderesse pour avoir retardé le match.

12.3 Protecteurs de coude

Tout protecteur de coude qui n'inclut pas une protection externe molle en caoutchouc éponge ou autre matériau similaire d'au moins un demi (0,5) pouce, sera considéré un équipement dangereux.

12.4 Esprit sportif

Ces règles relatives à l'équipement (Section 3) sont écrites dans un esprit "d'éthique sportive". Si à quelque moment que ce soit, la Ligue ressentait que cet esprit n'est pas respecté, la pièce d'équipement en cause sera déclarée inapte au jeu jusqu'à ce qu'une audition formelle en détermine l'admissibilité.

12.5 Inspections de la Ligue.

Le Département des Opérations Hockey, des Officiels et/ou de la Sécurité des Joueurs sont spécifiquement autorisés à inspecter l'équipement de toutes les équipes pour s'assurer de leur conformité aux Règles. Ils devront fournir un rapport des résultats de leur inspection au Commissaire pour actions disciplinaires.

RÈGLE 13 LA RONDELLE**13.1 Dimensions**

La rondelle sera fabriquée de caoutchouc vulcanisé ou d'un autre matériau approuvé. Elle sera d'un (1) pouce en épaisseur, trois (3) pouces en diamètre et pèsera entre cinq onces et demie (5,5 on.) et six (6) onces. Toutes les rondelles utilisées lors des compétitions devront être approuvées par la Ligue.

13.2 Réserve

L'équipe locale aura la responsabilité de fournir un nombre adéquat de rondelles qui seront conservées gelées. Cette réserve de rondelles sera placée au banc des pénalités sous le contrôle de l'un des officiels hors glace ou un préposé spécifiquement désigné.

13.3 Rondelle non réglementaire

Si à quelque moment que ce soit alors que le jeu est en cours, une rondelle autre que celle réglementairement en jeu devait apparaître sur la patinoire, le jeu ne sera pas arrêté, mais devra se poursuivre avec la rondelle réglementaire jusqu'à ce que le jeu en cours soit complété par un changement de possession.

RÈGLE 14 AJUSTEMENT À L'ÉQUIPEMENT**14.1 Ajustement à l'équipement**

Le jeu ne sera pas arrêté ni retardé aux fins d'ajustements de vêtements, d'équipements, de patins ou de bâtons.

La responsabilité de maintenir les vêtements et l'équipement incombe entièrement au joueur. Si des ajustements sont requis, le joueur devra quitter la patinoire et être remplacé par un substitut.

Aucune période ne sera accordée pour la réparation ou l'ajustement de l'équipement du gardien de but. S'il y a nécessité d'apporter des ajustements, le gardien de but devra quitter la patinoire et être immédiatement remplacé par le gardien de but substitut.

14.2 Patins

Lorsqu'un joueur et/ou un gardien de but perd une lame de son patin, les officiels appliqueront la procédure suivante.

GARDIEN DE BUT : L'arbitre appliquera la même règle de jeu que pour *l'article 9.5 Équipement protecteur (3^e paragraphe)*

Lorsqu'un GARDIEN DE BUT a perdu une lame de son patin, le jeu sera arrêté immédiatement. Lorsque l'équipe adverse est en possession de la rondelle, le jeu ne sera arrêté que s'il n'y a pas de possibilité immédiate et imminente de marquer. Cet arrêt de jeu doit être signalé par l'arbitre. Lorsque le jeu a été arrêté parce que le gardien de but a perdu une lame de son patin, la remise en jeu se fera à l'un des points de mise au jeu de la zone défensive de cette équipe"

JOUEUR : Lorsqu'un joueur perd la lame de son patin, les officiels appliqueront la même procédure que pour la *Règle 15.1 Appel des punitions (2^e paragraphe)*.

Lorsqu'un JOUEUR a perdu une lame de son patin, l'un des officiels arrêtera le jeu lorsque son équipe obtient le contrôle de la rondelle et ce, peu importe où le joueur qui a perdu une lame se trouve sur la patinoire.

La remise au jeu se fera à l'endroit qui accorde le moins d'avantage territorial à l'équipe fautive, soit l'endroit où la rondelle se trouvait lors de l'arrêt de jeu. Lorsque le jeu est arrêté dans la zone offensive, la remise au jeu se fera en zone neutre au point de mise au jeu le plus près.



SECTION 4 TYPES DE PÉNALITÉS

RÈGLE 15 APPEL DES PUNITIONS

15.1 Appel d'une punition

Lorsqu'une infraction aux règles qui exigerait une punition mineure, majeure, d'inconduite, d'extrême inconduite ou de match devait être commise par un joueur ou gardien de but de l'équipe en possession de la rondelle, l'arbitre sifflera immédiatement et pénalisera le joueur ou gardien de but fautif.

Lorsqu'une infraction aux règles qui exigerait une punition mineure, majeure, d'inconduite, d'extrême inconduite ou de match devait être commise par un joueur ou gardien de but de l'équipe qui n'est pas en possession de la rondelle, l'arbitre lèvera le bras pour signaler une punition à retardement. Lorsque l'équipe qui devrait être pénalisée obtient le contrôle de la rondelle, l'arbitre sifflera et imposera la punition au joueur ou gardien de but fautif.

Lorsqu'un joueur, soigneur, gérant, entraîneur ou membre non-joueur du personnel de l'équipe est expulsé du match pour une infraction aux règles de jeu, cet individu doit quitter le secteur du banc des joueurs et ne peut, de quelque façon que ce soit, poursuivre sa participation au match. Cette interdiction comprend la tentative de diriger l'équipe à partir de la section des spectateurs ou par communication radio. Toute infraction sera rapportée au Commissaire.

Se référer au TABLEAU 1 - *Sommaire des pénalités aux entraîneurs et personnel non-joueur d'une équipe* qui détaille les infractions spécifiques à ces individus.

15.2 Appel d'une punition mineure – But marqué

Lorsque la punition à être imposée est une punition mineure et qu'un but est marqué par l'équipe non fautive, la punition mineure ne sera pas imposée, mais les punitions majeures et de match seront imposées de la façon normale sans égard au fait qu'un but ait été marqué ou non.

Si deux punitions mineures ou plus devraient être imposées et qu'un but soit marqué sur le jeu par l'équipe non fautive, le capitaine de l'équipe fautive devra indiquer à l'arbitre quelle(s) punition(s) sera (seront) imposée(s) et quelle punition sera annulée par le but.

15.3 Appel d'une double punition mineure – But marqué

Lorsque la punition à être imposée doit l'être en vertu de la *Règle 42 – Plaquage dans la bande* ou, *Règle 44 - Mise en échec par derrière*, la *Règle 48 - Coup de tête*, *Règle 58 - Six pouces*, *Règle 60 - Bâton élevé* et la *Règle 62 - Darder* et qu'un but est marqué, deux minutes de la punition appropriée seront imposées au joueur ou gardien de but fautif. (Cette punition sera annoncée comme une double mineure pour l'infraction commise, mais le joueur ne servira que deux (2) minutes.)

15.4 Appel d'une punition – Équipe en désavantage numérique – But marqué

Si alors qu'une équipe est en 'désavantage numérique' en raison d'une ou plusieurs punitions mineures ou mineures de banc, et que l'arbitre signal une ou d'autres punitions mineures contre l'équipe en désavantage et qu'un but est marqué par l'équipe non fautive avant que l'arbitre siffle, le but sera accordé. La (les) punition(s) signalée(s) sera (seront) imposée(s) et la première des punitions mineures en cours se terminera automatiquement en vertu de la *Règle 16 - Punitions mineures*. Les punitions majeures ou de match seront imposées de la façon normale sans égard au fait qu'un but soit marqué ou non.

Si une punition mineure ou mineure de banc devait être signalée envers une équipe déjà en désavantage en raison d'une punition majeure ou de match, mais avant que le jeu puisse être arrêté pour imposer la punition mineure ou mineure de banc, et que l'équipe non fautive marque un but, la punition mineure ou mineure de banc ne sera pas imposée en raison du but marqué.

Si une punition devait être signalée envers une équipe déjà en désavantage en raison d'une ou de plusieurs punitions mineures ou mineures de banc, que cette punition signalée devrait résulter en un tir de pénalité, mais avant que l'arbitre puisse arrêter le jeu pour accorder le tir de pénalité, l'équipe non fautive marque un but, la punition signalée (qui aurait exigé un tir de pénalité) sera imposée comme une punition mineure, double mineure, majeure ou de match et la première des punitions mineures en cours se terminera automatiquement en vertu de la *Règle 16 - Punitions mineures*.

15.5 Endroits de remise en jeu

Lorsque des joueurs sont pénalisés lors d'un arrêt du jeu de sorte que des pénalités sont affichées au chronomètre des punitions contre une équipe, la remise en jeu se fera à l'un des deux points de mise au jeu de la zone défensive de l'équipe fautive.

L'équipe à l'offensive aura le choix afin de déterminer à quel point de mise au jeu le jeu sera repris.

Il n'y a que TROIS (3) exceptions à cette règle :

- (i) *Lorsqu'une punition est imposée à la suite d'un but marqué - remise en jeu au point central;*
- (ii) *Lorsqu'une punition est imposée à la fin ou au début d'une période - remise en jeu au point central;*
- (iii) *Lorsque l'équipe défensive doit être pénalisée et que les joueurs de l'équipe offensive pénètrent dans la zone offensive au-delà de la limite externe des cercles de mise en jeu - remise en jeu dans la zone neutre (Se référer à la Règle 76,2)*

RÈGLE 16 PUNITIONS MINEURES

16.1 Punition mineure

À la suite d'une punition mineure, tout joueur autre qu'un gardien de but devra quitter la glace pour une durée de deux (2) minutes au cours desquelles aucune substitution ne sera permise.

16.2 Désavantage

Être en 'désavantage' signifie que l'équipe a un nombre moindre de joueurs sur la patinoire que ses adversaires au moment où le but est marqué. La punition mineure ou mineure de banc qui se termine automatiquement est celle qui a été la première à être imposée.

Ainsi, des punitions mineures coïncidentes aux deux équipes ne placent ni l'une ni l'autre en désavantage (*Se référer à la Règle 19 Punitions coïncidentes*).

Si au moment où une équipe est en 'désavantage' en raison d'une ou plusieurs punitions mineures ou mineures au banc, l'équipe adverse marque un but, la première de ces punitions se terminera immédiatement.

Cette règle s'appliquera également lorsqu'un but est accordé.

Cette règle ne s'applique pas lorsqu'un but est marqué par un tir de pénalité, (Exemple : que le ou les joueurs de l'équipe fautive ne sont pas libérés lorsqu'un but est marqué par un tir de pénalité.

Les critères s'appliquant à la terminaison d'une punition mineure sont :

- (i) *Est-ce que l'équipe contre qui le but est marqué est en désavantage numérique?*
- (ii) *Est-ce que l'équipe contre qui le but est marqué sert une punition mineure affichée au tableau?*

Si les deux critères sont présents, la punition mineure affichant le moins de temps au tableau se terminera sauf s'il s'agit de punitions mineures coïncidentes. Se référer au TABLEAU 13 - *Buts marqués contre une équipe en désavantage*.

Aucune punition ne se termine lorsqu'un but est marqué lors d'un tir de pénalité.

Lorsque les punitions mineures de deux joueurs d'une même équipe se terminent en même temps, le capitaine de cette équipe devra dire à l'arbitre lequel des deux joueurs reviendra au jeu le premier et l'arbitre devra relayer cette information au chronométrateur des punitions.

16.3 Infractions

Se référer au TABLEAU 2 - *Sommaire des punitions mineures* pour une liste des infractions pouvant mener à une punition mineure (voir les règles spécifiques pour des descriptions complètes).

RÈGLE 17 PUNITION MINEURE DE BANC

17.1 Punition mineure de banc

Une punition mineure de banc exige le retrait de la patinoire d'un joueur de l'équipe à qui la punition a été imposée pour une durée de deux (2) minutes. Tout joueur sauf un gardien de but peut être désigné par l'entraîneur par l'entremise du capitaine sur la glace pour servir la punition et ce joueur devra promptement prendre place au banc de punitions et servir la punition comme si elle lui avait été personnellement imposée.

17.2 Désavantage

(*Se référer à la Règle 16.2 Désavantage*).

17.3 Infractions

Se référer au TABLEAU 3 - *Sommaire des punitions mineures de banc* pour une liste des infractions pouvant mener à une punition mineure de banc (voir les règles spécifiques pour des descriptions complètes).

RÈGLE 18 DOUBLES PUNITIONS MINEURES**18.1 Double punition mineure**

Lorsqu'une double punition mineure est imposée, tout joueur fautif autre qu'un gardien de but devra quitter la glace pour une période de quatre (4) minutes au cours desquelles aucune substitution ne sera permise.

18.2 Désavantage (Se référer à la Règle 16.2 Désavantage).

Lorsqu'une double punition mineure a été signalée par l'arbitre et que l'équipe non fautive marque un but avant l'arrêt du jeu, une des deux punitions mineures sera annulée et le joueur pénalisé devra servir l'autre deux minutes de la double punition mineure. La punition sera annoncée comme étant une double punition mineure, mais seulement deux minutes seraient affichées au chronomètre de punitions.

18.3 Infractions

Se référer au TABLEAU 4 - *Sommaire des doubles punitions mineures* pour une liste des infractions pouvant mener à une double punition mineure (voir les règles spécifiques pour des descriptions complètes).

RÈGLE 19 PUNITIONS COÏNCIDENTES**19.1 Punitions mineures coïncidentes**

Lorsque des punitions mineures coïncidentes ou des punitions mineures coïncidentes de durée égale sont imposées à des joueurs des deux équipes, ces joueurs devront prendre place immédiatement au banc des punitions et ne pourront le quitter avant le premier arrêt du jeu suivant l'expiration de leurs punitions respectives. Lorsque les gardiens de but sont impliqués, (Se référer à la Règle 28.1 *Punition mineure à un gardien de but*). Des substitutions immédiates seront effectuées pour un nombre égal de punitions mineures ou de punitions mineures coïncidentes de durée égale par chaque équipe ainsi pénalisée et les punitions aux joueurs pour qui des substitutions ont été effectuées ne seront pas comptabilisées aux fins de la règle des punitions retardées (Se référer à la Règle 27 *Punitions retardées*). Cette règle ne s'applique que lorsqu'au moins une équipe sert déjà une punition affichée qui la place en désavantage.

Lorsqu'une punition mineure est imposée à un joueur ou gardien de but de chaque équipe au cours du même arrêt du jeu, ces punitions seront servies sans substitution à condition qu'il n'y ait pas de punition en cours et visible sur le chronomètre de punitions. Ainsi, les deux équipes joueront à quatre (4) patineurs contre quatre (4) pour la durée de la punition mineure.

Si un ou les deux joueurs devaient aussi recevoir une punition d'inconduite en plus de leur simple punition mineure, cette règle sera utilisée et les équipes joueraient à quatre (4) patineurs contre quatre (4) (le joueur ayant reçu la punition d'inconduite devra servir la totalité des 12 minutes - mineure plus inconduite - et son équipe devra placer un joueur additionnel au banc de punitions pour servir la punition mineure et pouvoir revenir sur la patinoire à la fin de la punition mineure).

Lorsque des punitions multiples sont imposées aux deux équipes, un nombre égal de punitions mineures et majeures sera éliminé en utilisant la règle des punitions coïncidentes et toute différence de temps dans les punitions sera servie de la façon normale et affichée au chronomètre des punitions (Se référer à la Règle 19.5 *Application de la règle des punitions coïncidentes*). S'il n'y a pas de différence de temps, tous les joueurs devront servir la durée totale de leurs punitions, mais ne pourront être libérés du banc de punitions avant le premier arrêt du jeu suivant la fin de leurs punitions respectives.

Pour les punitions coïncidentes qui se poursuivent, ou sont imposées au cours de la prolongation en saison régulière, (Se référer à la Règle 84.3 *Prolongation – Saison régulière - Punitions*), au TABLEAU 16 - *Pénalité en cours avant le début de la prolongation, saison régulière* et TABLEAU 17 – *Punitions imposées en prolongation, saison régulière*.

19.2 Punitions majeures coïncidentes

Lorsque des punitions majeures coïncidentes ou des punitions coïncidentes de durée égale incluant une punition majeure et / ou de match sont imposées à des joueurs des deux équipes, les joueurs pénalisés devront prendre place au banc de punitions et ces joueurs pénalisés ne pourront quitter le banc de punitions avant le premier arrêt du jeu suivant la fin de leurs punitions respectives. Des substitutions immédiates seront permises pour un nombre égal de punitions majeures ou de punitions coïncidentes de durée égale comprenant une punition majeure à chaque équipe et les punitions aux joueurs pour qui des substitutions ont été permises ne seront pas comptabilisées dans l'application de la règle des punitions retardées (Se référer à la Règle 27 *Punitions retardées*). Dans de tels cas et si l'un ou les deux joueurs ont reçu une punition d'extrême inconduite en plus de leur punition majeure, l'équipe ne sera pas tenue de placer un substitut au banc de punitions.

19.3 Punitions de match coïncidentes

Lorsque des punitions de match coïncidentes ou des punitions coïncidentes de durée égale incluant une punition majeure et / ou de match sont imposées à des joueurs des deux équipes, les joueurs ayant reçu une punition de match devront immédiatement quitter le match et leurs substituts devront immédiatement prendre place au banc de punitions. Les joueurs pénalisés ou les substituts ne pourront quitter le banc de punitions avant le premier arrêt du jeu suivant la fin de leurs punitions respectives. Des substitutions immédiates seront permises pour un nombre égal de punitions majeures et / ou de match ou encore, de punitions coïncidentes de durée égale comprenant une punition majeure ou de match à chaque équipe et les punitions aux joueurs pour qui des substitutions ont été permises ne seront pas comptabilisées dans l'application de la règle des punitions retardées. (*Se référer à la Règle 27 Punitions retardées.*)

19.4 Dernières cinq minutes et prolongation

Au cours des cinq (5) dernières minutes de jeu du temps réglementaire ou à tout moment d'une prolongation, lorsque punition mineure ou double mineure est imposée à un joueur ou gardien de but de l'équipe A et une punition majeure ou de match est imposée à un joueur ou gardien de but de l'équipe B au cours du même arrêt du jeu, le différentiel de trois (3) ou une (1) minute selon le cas sera servi immédiatement comme s'il s'agissait d'une punition majeure. Ceci s'applique également lorsque des punitions coïncidentes sont annulées pour en arriver aux exemples mentionnés. Dans de tels cas, l'équipe du joueur ou gardien de but qui reçoit la punition majeure doit placer un substitut au banc de punitions avant la fin de la punition. Lorsque qu'il s'agit d'une punition de match, l'équipe devra immédiatement placer un substitut au banc de punitions. La différence de temps sera inscrite comme étant une punition de trois (3) ou une (1) minute selon le cas et cette différence sera servie comme s'il s'agissait d'une punition majeure. Cette règle s'applique sans égard au nombre de joueurs sur la patinoire pour les deux équipes au moment où ces punitions sont imposées.

19.5 Application de la règle des punitions coïncidentes

Lorsque des punitions multiples sont imposées aux deux équipes au cours du même arrêt du jeu, les arbitres utiliseront les critères suivants pour déterminer le nombre de joueurs sur la patinoire pour les deux équipes :

- (i) *Annuler autant de punitions majeures et / ou de match que possible;*
- (ii) *Annuler autant de punitions mineures, mineures au banc et / ou doubles mineures que possible.*

Se référer au TABLEAU 14 - *Punitions coïncidentes.*

RÈGLE 20 PUNITIONS MAJEURES**20.1 Punition majeure**

Lorsqu'un joueur ou un gardien reçoit une punition majeure et une punition mineure en même temps, la punition majeure sera servie en premier lieu pour le joueur pénalisé (*ou un substitut pour le gardien de but*) sauf dans le cas de la *Règle 19.2 Punitions majeures coïncidentes* alors que la punition mineure sera inscrite et servie en premier lieu.

20.2 Désavantage

Même si une punition majeure place une équipe en désavantage, le joueur servant une telle punition ne quitte pas le banc de punitions si l'équipe adverse marque un but. Le joueur doit attendre que la punition majeure soit entièrement servie avant qu'il ne lui soit permis de quitter le banc de punitions.

20.3 Substitution

Lorsqu'un joueur reçoit une punition majeure à la suite de laquelle il a doit quitter le match (*Extrême inconduite*), l'équipe fautive n'aura pas à placer immédiatement un substitut au banc de punitions, mais doit le faire lors d'un arrêt du jeu avant la fin de la punition majeure. Il peut alors quitter le banc de punitions de façon réglementaire lorsque la punition majeure sera terminée.

À défaut de placer un substitut au banc de punitions avant la fin de la punition majeure, l'équipe devra continuer à jouer à court d'un joueur (sans officiellement l'être) jusqu'au prochain arrêt du jeu. Tout joueur qui entrerait au jeu de tout autre endroit autre que le banc de punitions sera considéré une substitution non réglementaire en vertu de la *Règle 68 - Substitution non réglementaire* et exigera une punition mineure au banc.

De plus, si l'équipe devait omettre de placer un substitut au banc de punitions qui pourra revenir au jeu à la fin de la punition majeure, elle continue à jouer en désavantage, mais n'a pas le droit de dégager la rondelle puisqu'elle n'est plus en désavantage en raison d'une pénalité.

20.4 Punition automatique d'extrême inconduite

Une punition d'extrême inconduite sera imposée à chaque fois qu'une punition majeure est imposée pour toute infraction que ce soit

Lorsqu'une punition majeure et une punition d'extrême-inconduite sont imposées, le joueur pénalisé devra quitter la patinoire pour le reste du match, mais un substitut pourra remplacer le joueur expulsé après cinq (5) minutes de jeu.

20.5 Infractions

Se référer au TABLEAU 6 - Sommaire des punitions majeures qui exigent automatiquement une punition d'extrême inconduite (voir les règles spécifiques pour des descriptions complètes).

20.6 Reprise vidéo pour punition majeure

Les arbitres doivent examiner tous les jeux qui donnent lieu à l'évaluation d'une punition majeure (et d'extrême inconduite) dans le but de confirmer (ou de modifier) leur décision initiale sur la glace. Cette révision sera effectuée exclusivement par l'arbitre sur la glace en consultation avec les autres officiels sur glace

Il n'y aura pas d'autre contact ou consultation entre le(s) officiel(s) sur glace et/ou un superviseur arbitre et/ou un représentant de la LHJMQ et/ou avec tout autre participant qui n'est pas un match.

L'arbitre aura les options suivantes après la révision vidéo de son appel : (i) confirmer son appel initial de pénalité majeure ; (ii) la réduction de sa punition majeure initiale à une pénalité moins sévère ; ou (iii) l'annulation totale de la pénalité majeure initiale.

RÈGLE 21 PUNITIONS DE MATCH**21.1 Puntion de match**

Une punition de match implique la suspension du joueur ou du gardien de but fautif pour le reste du match et le fautif devra immédiatement se retirer à son vestiaire.

Une punition de match sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui, de quelque façon que ce soit, tente de blesser intentionnellement ou blesse intentionnellement un adversaire.

21.2 Désavantage

Un substitut pourra remplacer le joueur pénalisé après cinq (5) minutes de jeu.

La punition de match ainsi que toute autre punition imposée devra être servie par un joueur désigné par le gérant ou entraîneur de l'équipe fautive par l'entremise d'un capitaine sur la patinoire. Ce joueur devra se rendre immédiatement au banc de punitions.

Quel que soit le moment où elle a été imposée et sans égard à toute autre punition exigée, un total de dix (10) minutes seront inscrites à la fiche du joueur ou gardien de but fautif.

En plus de la punition de match, le joueur ou gardien de but sera automatiquement suspendu de toute compétition jusqu'à ce que le Commissaire ait rendu une décision. (Se référer à la Règle 29 - Discipline additionnelle.)

21.3 Rapports

L'arbitre est tenu de soumettre un rapport au Commissaire de la Ligue pour toute punition de match et des circonstances de l'incident, le tout immédiatement après le match où les incidents sont survenus.

21.4 Infractions

Se référer au TABLEAU 7 - Sommaire des punitions de match pour une liste des infractions pouvant mener à une punition de match (voir les règles spécifiques pour des descriptions complètes).

21.5 Reprise vidéo – Puntion de match

Les arbitres doivent examiner tous les jeux qui donnent lieu à l'évaluation d'une punition de match dans le but de confirmer (ou de modifier) leur décision initiale sur la glace. Cette révision sera effectuée exclusivement par l'arbitre sur la glace en consultation avec les autres officiels sur glace

Il n'y aura pas d'autre contact ou consultation entre le(s) officiel(s) sur glace et, ou avec tout autre participant qui n'est pas un match.

L'arbitre aura les options suivantes à la suite d'un tel examen : (i) confirmer son appel initial de pénalité de match ; ou (ii) réduire sa pénalité initiale à une pénalité moindre pour la même infraction.

RÈGLE 22 PUNITIONS D'INCONDUITE**22.1 Puntion d'inconduite**

Pour toute punition d'inconduite imposée à un joueur autre qu'un gardien de but, ce joueur sera expulsé de la patinoire pour une durée de dix (10) minutes. Un autre joueur pourra immédiatement remplacer sur la patinoire un coéquipier servant une punition d'inconduite. Un joueur dont la punition d'inconduite est terminée devra demeurer au banc de punitions jusqu'au prochain arrêt du jeu.

22.2 Puntion d'inconduite – Gardien de but

Si un gardien de but sur la patinoire devait recevoir une puntion d'inconduite, cette puntion doit être servie par un joueur qui se trouvait sur la patinoire au moment où l'infraction a été commise. Ce joueur sera désigné par l'entraîneur de l'équipe fautive par l'entremise du capitaine.

22.3 Désavantage

Un joueur qui reçoit une puntion d'inconduite ne place pas son équipe en désavantage à moins d'avoir reçu une puntion mineure, majeure ou de match en plus de la puntion d'inconduite.

Lorsqu'un joueur reçoit une puntion mineure et d'inconduite au cours du même arrêt du jeu, l'équipe pénalisée devra immédiatement placer un substitut au banc de puntions et ce dernier devra servir la puntion mineure sans possibilité de changement. Si l'équipe adverse devait marquer un but durant la puntion mineure, cette puntion mineure se terminera à moins que la *Règle 15.4 Appel d'une puntion – Équipe en désavantage numérique – But marqué* ne soit applicable et la puntion d'inconduite débutera immédiatement.

Lorsqu'un joueur reçoit une puntion majeure et une puntion d'inconduite au même arrêt du jeu, l'équipe pénalisée devra placer un substitut au banc de puntions avant la fin de la puntion majeure et aucun remplaçant du joueur pénalisé ne pourra prendre part au jeu sauf du banc de puntions.

22.4 Rapports

L'arbitre est tenu de soumettre un rapport au bureau de la Ligue pour toute puntion d'inconduite imposée pour abus des officiels.

22.5 Infractions

Se référer au TABLEAU 8 - *Sommaire des puntions d'inconduite* pour une liste des infractions pouvant mener à une puntion de match (voir les règles spécifiques pour des descriptions complètes).

RÈGLE 23 PUNITIONS D'EXTRÊME INCONDUITE**23.1 Puntion d'extrême inconduite**

Une puntion d'extrême inconduite implique l'expulsion du joueur ou gardien de but pour le reste du match et un substitut peut remplacer le joueur ou gardien but pénalisé. Un total de 10 minutes est inscrit au record du joueur lorsqu'il reçoit une puntion d'extrême inconduite.

23.2 Suspensions

Le Commissaire aura toute latitude pour imposer toute autre pénalité sous forme de suspension au joueur, gardien de but ou tout autre joueur impliqué dans l'altercation.

Toute puntion d'extrêmes inconduites imposées à un joueur ou gardien de but et pour laquelle une suspension automatique ou une sanction additionnelle sous forme de matchs de suspension a été imposée par le Commissaire ne sera pas comptabilisée.

Pour une liste d'infractions impliquant des puntions d'extrême inconduite de la catégorie 'générale', se référer au TABLEAU 9 - *Sommaire des puntions d'extrême inconduite de la catégorie 'générale'*. (Voir les règles spécifiques pour des descriptions complètes).

23.3 Puntions automatique d'extrême inconduite

Se référer aux Règles 20.4 Puntion automatique d'extrême inconduite et 21.3 Rapports

23.4 Autres infractions qui pourraient mener à une puntion d'extrême inconduite

TABLEAU 9 - *Sommaire des puntions d'extrême inconduite* de la catégorie 'générale' (voir les règles spécifiques pour des descriptions complètes).

De plus, les infractions suivantes peuvent mener à une puntion d'extrême inconduite :

- (i) *Entrave envers ou frapper un spectateur;*
- (ii) *Propos ou gestes de nature discriminatoire (Se référer à la Politique Antidiscriminatoire)*
- (iii) *Cracher sur ou en direction d'un adversaire ou un spectateur.*

Tout joueur, gardien de but ou membre non-joueur d'une équipe qui entrave physiquement un spectateur, s'implique physiquement dans une altercation avec un spectateur ou lance quelque objet que ce soit à un spectateur recevra automatiquement une puntion d'extrême inconduite et l'arbitre devra faire rapport au Commissaire de tels incidents qui aura l'autorité toute autre sanction appropriée

RÈGLE 24 (Non utilisée)

REMARQUE: Les punitions d'inconduite grossière ont été incluses dans les punitions d'extrême inconduite (voir Règle 23 *Punition d'Extrême-inconduite*). L'expression "punition d'inconduite grossière" n'est plus utilisée.

RÈGLE 25 TIR DE PÉNALITÉ**25.1 Tir de pénalité**

Un tir de pénalité vise à redonner une occasion de marquer qui a été perdue en raison d'une infraction commise par l'équipe fautive, ceci selon les paramètres décrits dans cette règle.

25.2 Procédure

Selon le cas, l'arbitre fera annoncer le joueur qu'il ou que l'équipe aura désigné pour effectuer le tir. Il placera la rondelle sur le point central de mise au jeu et, lorsque l'arbitre lui en donnera le signal par un coup de sifflet, le joueur devra jouer la rondelle et tenter de marquer contre le gardien de but. La rondelle doit être maintenue en mouvement vers la ligne des buts adverse et, lorsqu'elle a été tirée, le jeu sera jugé complété. Aucun but ne peut être marqué sur quelque rebond que ce soit, sauf s'il s'agit d'un tir sur un poteau ou la barre transversale qui touche ensuite le gardien de but et entre directement dans le but. Lorsque la rondelle franchit la ligne des buts ou s'arrête complètement, le tir de pénalité sera jugé terminé.

La feinte dite 'coup de crosse' où un joueur soulève le disque et la transporte sur la lame de son bâton pour la tirer dans le filet est permis mais la rondelle sur la lame ne doit pas dépasser la hauteur normale des épaules. (*Se référer à la Règle 80.1 – Frapper La rondelle à l'aide d'un bâton élevé.*)

Le mouvement de tourniquet (*spin-o-rama*) au cours duquel le joueur effectue un tour complet (360°) alors qu'il approche le but n'est pas permis. Si un joueur devait effectuer un tel mouvement au cours du tir, l'arbitre arrêtera le jeu et aucun but ne pourra en résulter.

Seul un joueur désigné comme gardien de but ou gardien de but substitut peut défendre le but lors du tir de pénalité.

Le gardien de but doit demeurer dans son enceinte jusqu'à ce que le joueur qui tente le tir de pénalité ait touché à la rondelle.

Lorsqu'au moment où le tir de pénalité a été accordé, le gardien de but de l'équipe pénalisée avait été retiré en faveur d'un autre patineur, le gardien de but pourra revenir sur la patinoire avant que le tir ne soit pris.

L'équipe contre laquelle un tir de pénalité a été accordé peut remplacer le gardien de but pour défendre le tir de pénalité, mais le gardien de but substitut devra demeurer dans le match jusqu'au prochain arrêt du jeu.

Au cours du tir de pénalité, les joueurs des deux équipes devront se retirer sur les côtés devant leur banc des joueurs.

25.3 Joueur désigné

Lorsqu'un tir de pénalité est accordé spécifiquement à un joueur parce qu'il a lui-même été entravé, ce joueur sera désigné par l'arbitre pour effectuer le tir.

Dans tous les autres cas où un tir est accordé, il sera effectué par un joueur de l'équipe non fautive désigné par le capitaine parmi les joueurs sur la patinoire au moment où l'infraction a été commise. Ce choix sera indiqué à l'arbitre et ne pourra être modifié.

Si en raison d'une blessure, le joueur désigné par l'arbitre ne peut effectuer le tir de pénalité, il sera effectué par un joueur de l'équipe non fautive désigné par le capitaine parmi les joueurs sur la patinoire au moment où l'infraction a été commise. Ce choix sera indiqué à l'arbitre et ne pourra être modifié.

Lorsqu'un joueur à qui un tir de pénalité a été accordé commet une infraction relative à ce jeu ou ces circonstances, que ce soit avant ou après que le tir a été accordé, il pourra effectuer le tir de pénalité avant de se rendre au banc de punitions. Excepté, si cette punition en est une d'extrême inconduite ou de match où dans un tel cas, le tir sera effectué par un joueur de l'équipe non fautive désigné par le capitaine parmi les joueurs sur la patinoire au moment où l'infraction a été commise.

25.4 Infractions au cours du tir

Si le gardien de but devait quitter son enceinte avant que le tireur touche à la rondelle ou commet une infraction, l'arbitre permettra au tir d'être complété. S'il n'est pas réussi, il devra permettre la reprise du tir. Si le gardien de but devait commettre une deuxième infraction et que le tir ne soit pas réussi, une punition d'inconduite sera imposée au gardien de but et le tir sera de nouveau repris. Une troisième infraction exigera une punition d'extrême inconduite au gardien de but.

Lorsque le gardien de but commet une infraction exigeant une punition majeure ou de match qui fait en sorte que le tir de pénalité est raté, l'arbitre permettra au tir d'être repris et les punitions appropriées seront imposées.

Le gardien de but peut tenter de bloquer le tir de pénalité de quelque façon que ce soit sauf en lançant son bâton ou tout autre objet ou en délogeant intentionnellement le but de sa position. Dans un tel cas, un but sera accordé.

Pendant un tir, si le gardien en tentant de faire un arrêt déloge le filet de ses amarres, l'arbitre devra déterminer lequel des scénarios suivants s'applique:

- (i) *Accorder un but s'il considère que le joueur, en tirant dans l'espace normalement occupé par le filet, aurait marqué si celui-ci était toujours en place.*
- (ii) *Laisser le tir être recommencé si le joueur ne compte pas ou s'il ne peut déterminer si la rondelle est passée dans l'espace normalement occupé par le filet.*
- (iii) *Si le but est déplacé de sa position normale après que la rondelle ait traversé la ligne des buts mettant ainsi fin au tir, les scénarios ci-dessus ne s'appliqueront pas puisque le tir est déjà terminé.*

Si au cours du tir de pénalité, tout joueur, gardien de but entraîneur ou membre non-joueur du personnel de l'équipe entrave ou distrait le joueur effectuant le tir et qu'en raison de ce geste, le tir devait être raté, l'arbitre permettra une deuxième tentative du tir. L'arbitre imposera une punition mineure de banc à l'équipe fautive et si un joueur sur le banc en est responsable, une punition d'inconduite sera imposée à ce joueur. Lorsqu'un entraîneur ou un membre non-joueur du personnel est responsable d'un tel geste, cette personne sera expulsée du match (Extrême-inconduite) et devra se retirer à son vestiaire. Cet incident fera l'objet d'un rapport au Commissaire qui pourrait imposer d'autres sanctions.

Lorsqu'au cours d'un tir de pénalité, un spectateur lance tout objet que ce soit sur la patinoire et qu'au jugement de l'arbitre, entrave le joueur qui tente le tir ou le gardien de but qui tente de l'arrêter, l'arbitre permettra une reprise du tir.

Lorsque le bâton du joueur qui tente un tir de pénalité devrait être jugé non réglementaire et que ce joueur tente d'effectuer ce tir avec un deuxième bâton qui serait aussi non réglementaire, la possibilité d'effectuer le tir sera annulé. Le joueur fautif recevra une punition mineure pour le premier bâton non réglementaire.

25.5 Endroit de remise en jeu

Si un but est marqué par un tir de pénalité, la rondelle sera remise en jeu au centre de la patinoire. Si le tir de pénalité n'est pas réussi, la remise en jeu se fera à l'un des deux points de mise au jeu dans la zone où le tir de pénalité a été tenté. *(Se référer à la Règle 76.2 Endroit de mise au jeu).*

25.6 Résultats

Si un but devait être marqué par un tir de pénalité, aucune autre punition ne serait imposée au joueur ou gardien de but à moins que cette infraction ayant mené au tir de pénalité exige une punition majeure, d'inconduite ou de match, où dans un tel cas, la punition appropriée sera imposée.

Si l'infraction ayant mené au tir de pénalité était une punition mineure, cette punition mineure ne sera pas imposée, quel que soit le résultat du tir de pénalité.

Si l'infraction ayant mené au tir de pénalité était une double punition mineure ou si l'équipe fautive devait commettre une deuxième infraction au cours du même jeu, la première punition mineure ne serait pas imposée puisqu'elle sert à redonner une chance de marquer. Cependant la deuxième punition mineure serait imposée et servie sans égard au résultat du tir de pénalité. Cette situation sera annoncée comme étant une double punition mineure pour l'infraction spécifique et le joueur ne servira que deux (2) minutes.

Aucune punition ne pourra se terminer automatiquement à la suite d'un tir de pénalité réussi.

Si deux tirs de punitions devraient être accordés à la même équipe au cours d'un arrêt du jeu (deux infractions distinctes), un seul but peut être marqué ou accordé au cours de cet arrêt du jeu. Si le premier tir de pénalité devait se compléter par un but, le deuxième tir ne serait pas accordé, mais la punition décernée serait imposée et servie de façon normale.

25.7 Chronométrage

Lorsque l'infraction ayant mené à un tir de pénalité survient alors que le jeu est en cours, le tir de pénalité sera accordé et effectué immédiatement de la façon prévue sans égard à tout retard causé par un sifflet de l'arbitre qui aurait permis au jeu de se poursuivre jusqu'à ce que l'équipe offensive perde possession de la rondelle à l'équipe défensive de sorte que le temps de jeu d'une période quelconque se termine.

Le temps requis pour effectuer un tir de pénalité ne sera pas inclus dans le temps réglementaire ou en prolongation.

25.8 Infractions

Se référer au TABLEAU 10 - *Sommaire des tirs de punitions* pour une liste des infractions exigeant un tir de pénalité (voir les règles spécifiques pour les descriptions complètes).

Quatre (4) conditions spécifiques doivent être présentes pour qu'un arbitre accorde un tir de pénalité à un joueur ayant été entravé par l'arrière. Ces conditions sont :

- (i) *L'infraction doit avoir été commise dans la zone neutre ou la zone offensive, i.e., au-delà de la ligne bleue du joueur entravé;*
- (ii) *L'infraction doit avoir été commise par l'arrière;*
- (iii) *Le joueur en possession ou contrôle de la rondelle (ou au jugement de l'arbitre, aurait nettement obtenu possession et contrôle de la rondelle) doit avoir perdu une chance raisonnable de marquer. Le fait qu'il ait obtenu un lancer n'élimine pas automatiquement ce jeu des critères de considération d'un tir de pénalité. Si l'infraction a été commise par derrière et que le joueur a ainsi perdu une occasion "plus" raisonnable de marquer en raison de cette infraction, le tir de pénalité devra alors être accordé;*
- (iv) *Le joueur en possession et contrôle de la rondelle (ou au jugement de l'arbitre, aurait nettement obtenu possession et contrôle de la rondelle) ne doit pas avoir d'adversaire entre lui-même et le gardien de but.*

RÈGLE 26 BUTS ACCORDÉS**26.1 But accordé**

Un but sera accordé à l'équipe offensive lorsque l'équipe adverse aura retiré son gardien de but de la patinoire et qu'un joueur offensif en possession et contrôle de la rondelle dans la zone neutre ou offensive sans défenseur entre lui et le gardien de but et qu'un tel joueur est empêché de marquer un but en raison d'une infraction commise par l'équipe défensive (Se référer à la Règle 26.3 - *Infractions lorsque le gardien de but n'est pas sur la patinoire*).

26.2 Infractions - Lorsque le gardien de but est SUR la patinoire

Un but sera accordé lorsqu'un joueur à l'offensive, en mouvement de tir vers le but (entre la position normale des poteaux du but et complètement au-delà de la ligne des buts) ne peut réussir ce but parce qu'un joueur défensif ou un gardien de but a déplacé le but de ses amarres, que ce soit de façon intentionnelle ou accidentelle.

26.3 Infractions - Lorsque le gardien de but N'EST PAS sur la patinoire

Se référer au TABLEAU 11 - *Sommaire des buts accordés (lorsque le gardien de but a été retiré en faveur d'un patineur additionnel)* pour la liste des infractions lorsqu'un but est accordé lorsque le gardien de but a été retiré en faveur d'un patineur additionnel (voir les règles spécifiques pour les descriptions complètes).

26.4 Infractions - Survenant au cours d'un tir de pénalité

Un but sera accordé lorsqu'un gardien de but tente d'arrêter un tir de pénalité en lançant son bâton ou tout autre objet vers le joueur qui effectue le tir ou en déplaçant le but de sa position. (*Se référer à la Règle 63.7 But accordé*).

RÈGLE 27 PUNITIONS RETARDÉES**27.1 Puntion retardée**

Si un troisième joueur d'une équipe est pénalisé alors que deux joueurs de cette même équipe purgent déjà des punitions, le chronométrage de la punition au troisième joueur ne débutera pas jusqu'à ce que la pénalité de l'un des deux joueurs déjà pénalisés soit expirée. Le troisième joueur pénalisé doit se rendre immédiatement au banc des punitions. Il peut être remplacé de sorte que son équipe ne compte jamais moins de trois patineurs sur la patinoire.

27.2 Expiration des punitions

Lorsqu'une équipe a trois joueurs servant des punitions en même temps et qu'en raison de la règle des punitions retardées, un substitut remplace le troisième fautif sur la patinoire, aucun des trois joueurs pénalisés ne pourra quitter le banc de punitions avant un arrêt du jeu. À ce moment, le joueur dont la punition est complètement terminée pourra revenir sur la patinoire.

En cours de jeu, le chronométrage de punitions pourra permettre aux joueurs pénalisés de revenir sur la patinoire dans l'ordre où les punitions se sont terminées, mais seulement si l'équipe fautive a le droit d'avoir plus de quatre joueurs sur la patinoire. Dans tout autre cas, ces joueurs doivent attendre le premier arrêt du jeu après l'expiration de leurs punitions afin d'être libéré du banc de punitions.

Lorsque les punitions de deux joueurs de la même équipe se terminent en même temps, le capitaine de cette équipe indiquera à l'arbitre quel joueur reviendra sur la patinoire en premier lieu et l'arbitre en informera le chronométrage de punitions, ceci dans le but d'accélérer la libération d'un joueur au banc des punitions lorsque l'équipe adverse marque en avantage numérique.

27.3 Punitions majeure et mineure

Lorsqu'une punition majeure et une punition mineure sont imposées à des joueurs d'une même équipe, le chronométrateur des punitions inscrira la mineure comme étant la première punition.

RÈGLE 28 PUNITIONS AU GARDIEN DE BUT

28.1 Punition mineure à un gardien de but

Un gardien de but ne sera pas envoyé au banc des punitions à la suite d'une infraction exigeant une punition mineure, mais cette punition mineure devra être servie par un autre joueur de son équipe qui se trouvait sur la patinoire au moment où l'infraction a été commise. Ce joueur sera désigné par l'entraîneur de l'équipe fautive, l'arbitre en sera informé par le capitaine sur la glace et ce substitut ne pourra être changé

Un joueur pénalisé ne peut servir une punition au gardien de but.

Si le gardien est impliqué dans une situation où des punitions mineures coïncidentes sont appelées et, qu'en conséquence, son équipe doit jouer en désavantage numérique en raison de punition additionnelles décernées à ce gardien, le joueur désigné pour servir ces punitions additionnelles du gardien de but peut être n'importe quel joueur désigné par le Gérant ou l'Entraîneur via le capitaine de son équipe.

Si le gardien est impliqué dans une situation où des punitions mineures coïncidentes sont appelées et, qu'en conséquence, son équipe doit jouer en désavantage numérique en raison de punition additionnelles décernées à ce gardien, le joueur désigné pour servir ces punitions additionnelles du gardien de but peut être n'importe quel joueur désigné par le Gérant ou l'Entraîneur via le capitaine de son équipe.

28.2 Punition majeure à un gardien de but

Un gardien de but ne sera pas envoyé au banc des punitions à la suite d'une infraction exigeant une punition majeure (*Règle. 47.18 Bataille avec un gardien de but*), mais cette punition majeure devra être servie par un autre joueur de son équipe qui se trouvait sur la patinoire au moment où l'infraction a été commise. Ce joueur sera désigné par l'entraîneur de l'équipe fautive, l'arbitre en sera informé par le capitaine sur la glace et ce substitut ne pourra être changé.

Si un gardien reçoit deux punitions majeures dans le même match, il doit être expulsé pour le reste du match et doit être remplacé par un membre de son équipe ou par un gardien substitut disponible. Le joueur choisi aura la permission de revêtir l'équipement de gardien de but.

Si un gardien de but reçoit deux punitions majeures dans le même match (excepté pour la *Règle 47.11 Bataille dans les cinq dernières minutes*) il devra quitter la patinoire pour le reste du match et sa place sera prise par un membre de son équipe ou par un gardien de but substitut disponible. Ce joueur aura le droit de porter tout l'équipement du gardien de but.

28.3 Punition d'inconduite à un gardien de but

Si un gardien de but sur la patinoire devait recevoir une punition d'inconduite, cette punition devra être servie par un autre joueur de son équipe qui se trouvait sur la patinoire au moment où l'infraction a été commise. Ce joueur sera désigné par le gérant ou l'entraîneur de l'équipe fautive, l'arbitre en sera informé par le capitaine sur la glace et ce substitut ne pourra être changé.

28.4 Punition d'extrême inconduite à un gardien de but

Si un gardien de but devait recevoir une punition d'extrême inconduite, sa place sera prise par un membre de son équipe ou par un gardien de but substitut disponible et ce remplaçant aura le droit de porter tout l'équipement du gardien de but.

28.5 Punition de match à un gardien de but

Si un gardien de but devait recevoir une punition de match, sa place sera prise par un membre de son équipe ou par un gardien de but substitut disponible et ce remplaçant aura le droit de porter tout l'équipement du gardien de but.

La punition de match et toute autre punition imposée au gardien de but devront être immédiatement servie par un membre de son équipe qui était sur la patinoire au moment de l'infraction. Ce joueur sera désigné par l'entraîneur de l'équipe fautive par l'entremise du capitaine. Cependant, si la punition de match coïncide avec une punition majeure ou de match à un joueur de l'équipe adverse, aucun joueur n'aura à se rendre au banc de punition pour servir la punition de match au gardien de but.

28.6 Quitter l'enceinte du gardien de but

Une punition mineure sera imposée à un gardien de but qui quitte les environs immédiats de son enceinte au cours d'une altercation. De plus, cet incident fera l'objet d'un rapport au Commissaire pour des sanctions possibles. Par contre, si l'altercation devait survenir dans ou près de l'enceinte du gardien de but, l'arbitre dirigerait le gardien vers un endroit neutre et n'imposera pas la punition prévue pour avoir quitté son enceinte. De la même façon, si le gardien de but se trouve légitimement à l'extérieur de son enceinte dans le but de se rendre à son banc des joueurs pour y être remplacé par un patineur additionnel et que, de ce fait, est subséquemment impliqué dans l'altercation, la punition mineure pour avoir quitté son enceinte ne serait pas imposée.

De plus, au cours des arrêts du jeu au cours du match, il ne doit pas se rendre à son banc des joueurs pour y recevoir un bâton de remplacement ou une pièce d'équipement, réparer son équipement, soigner une blessure ou encore pour y recevoir des directives sans d'abord obtenir la permission de l'arbitre. Dans un tel cas, il devra immédiatement être remplacé par le gardien de but substitut ou recevoir une punition mineure de banc pour avoir retardé le match.

28.7 Participation au jeu au-delà de la ligne rouge centrale

Lorsqu'un gardien de but participe au jeu de quelque façon que ce soit (jouer intentionnellement la rondelle ou appliquer une mise en échec à un adversaire) alors qu'il est au-delà de la ligne rouge centrale, une punition mineure lui sera imposée. La position de la rondelle sera le facteur déterminant dans l'application de cette règle.

28.8 Zone de restriction

Un gardien de but ne pourra jouer la rondelle à l'extérieur de la zone restreinte derrière le but. Cette zone sera définie par des lignes débutant à six (6) pieds à l'extérieur de chaque poteau des buts et s'étendant diagonalement à des points distancés de vingt-huit (28) pieds sur la bande de bout. Si le gardien de but devait jouer la rondelle à l'extérieur de la zone restreinte derrière la ligne des buts, une punition mineure pour avoir retardé le jeu lui sera imposée.

La position de la rondelle sera le facteur déterminant dans l'application de cette règle. La punition mineure ne sera pas imposée lorsque le gardien de but joue la rondelle tout en maintenant un patin en contact avec son enceinte de gardien de but.

28.9 Infractions uniques aux gardiens de but




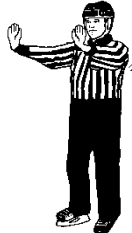
Se référer au TABLEAU 12 - *Sommaire des punitions aux gardiens de but* pour une liste des infractions qui exigent une punition au gardien de but (voir les règles spécifiques pour des descriptions complètes).


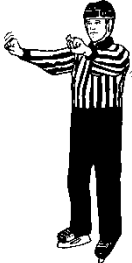








RÈGLE 29 DISCIPLINE ADDITIONNELLE









29.1 Discipline additionnelle

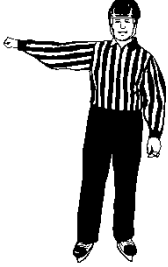





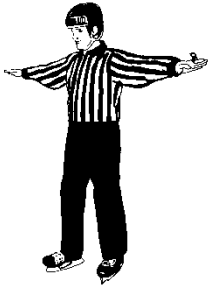
En plus des amendes et suspensions automatiques imposées selon ces règles, le Commissaire pourra, à sa discrétion, enquêter tout incident qui survient relativement à un match de pré saison, de saison régulière ou éliminatoire et peut imposer des amendes et / ou suspensions additionnelles pour toute infraction commise AVANT et/ou au cours de l'un de ces matchs et/ou immédiatement après par un joueur, gardien de but, soigneur, gérant, entraîneur, membre non-joueur du personnel ou de l'exécutif de l'équipe, que cette infraction ait été pénalisée ou non par l'arbitre.

RÈGLE 30 SIGNAUX

<p>30.1 Plaquage dans la bande</p> <p>Devant la poitrine, frapper du poing d'une main la paume ouverte de l'autre main</p>	
<p>30.2 Six-pouces</p> <p>Avec le poing fermé, déplacer cet avant-bras sous l'autre avant-bras dont la paume fait face au sol.</p>	
<p>30.3 Assaut</p> <p>Rotation des poings fermés l'un autour de l'autre devant la poitrine.</p>	
<p>30.4 Mise en échec par derrière</p> <p>Un mouvement avant des deux bras, les paumes ouvertes à l'extérieur du corps, à pleine extension devant la poitrine à la hauteur des épaules.</p>	

<p>30.5 Mise en échec à la hauteur des genoux</p> <p>En conservant les patins sur la glace, frapper une jambe ou l'autre derrière le genou avec la main.</p> 	<p>30.6 Double-échec</p> <p>Un mouvement avant-arrière des deux bras avec les poings fermés, sur une distance d'un pied devant la poitrine.</p> 
<p>30.7 Hors-jeu retardé</p> <p>Le bras de la main libre pleinement étendu au-dessus de la tête. Pour annuler un hors-jeu retardé, le juge de lignes laisse tomber le bras sur le côté.</p> 	<p>30.8 Punition retardée</p> <p>Le bras de la main libre pleinement étendu au-dessus de la tête.</p> 
<p>30.9 Retarder le match</p> <p>La main libre, paume ouverte, est placée sur le côté opposé de la poitrine puis étendue directement devant le corps.</p> 	<p>30.10 Donner du coude</p> <p>Taper un coude ou l'autre avec la main opposée.</p> 
<p>30.11 But marqué</p> <p>Pointer directement et une fois vers le but dans lequel la rondelle est entrée de façon réglementaire.</p> 	<p>30.12 Passe avec la main</p> <p>Paume ouverte et face à l'avant, un mouvement de poussée vers l'avant pour indiquer que la rondelle a été poussée avec la main.</p> 
<p>30.13 Mise en échec à la tête</p> <p>Paume ouverte, un mouvement de la main sur le côté de la tête pour indiquer une mise en échec à la tête.</p> 	<p>30.14 Bâton élevé</p> <p>Les deux poings fermés, un légèrement au-dessus de l'autre (comme si on tenait un bâton) à la hauteur du front.</p> 

<p>30.15 Avoir retenu</p> <p>Empoigner un poignet ou l'autre avec l'autre main devant la poitrine.</p> 	<p>30.16 Avoir retenu le bâton</p> <p>Signal en deux étapes, la première étant pour avoir retenu (30.15) suivi d'un signal simulant la tenue d'un bâton des deux mains de façon normale</p> 
<p>30.17 Avoir accroché</p> <p>Un mouvement de tirer des deux mains comme si on tirait quelque chose vers l'estomac.</p> 	<p>30.18 Dégagement</p> <p>Le juge de lignes arrière signale un dégagement possible en élevant un bras ou l'autre au-dessus de la tête. Ce bras devrait demeurer élevé jusqu'à ce que le juge de lignes avant siffle pour compléter le dégagement ou l'annule.</p> 
<p>30.19 Obstruction (Entrave)</p> <p>Croiser les bras devant la poitrine pour former un 'X'.</p> 	<p>30.20 Coup de patin</p> <p>Aucun signal au niveau de la LHJMQ. <u>Aucun</u></p>
<p>30.21 Donner du genou</p> <p>Frapper un genou ou l'autre avec la paume de la main tout en gardant les patins sur la glace.</p> 	<p>30.22 Puniton de match</p> <p>Aucun signal au niveau de la LHJMQ. <u>Aucun!</u></p>
<p>30.23 Inconduite</p> <p>Les deux mains sur les hanches.</p> 	<p>30.24 Tir de pénalité</p> <p>Le bras libre pointe à pleine extension vers le point de mise au jeu au centre.</p> 

<p>30.25 Rudesse</p> <p>Poing fermé et pleinement étendu sur le côté du corps.</p> 	<p>30.26 Coup de bâton</p> <p>Un mouvement de coupe avec le rebord d'une main sur l'avant-bras opposé.</p> 
<p>30.27 Avoir dardé</p> <p>Mouvement d'enfoncer à l'aide des deux mains immédiatement devant le corps puis les mains tombent sur les côtés du corps (essentiellement l'inverse du signal 'avoir accroché', mais en s'éloignant du corps plutôt que vers le corps).</p> 	<p>30.28 Lancer de l'équipement</p> <p>Aucun signal au niveau de la LHJMQ. <u>Aucun</u></p>
<p>30.29 Temps d'arrêt</p> <p>Utiliser les deux mains pour former un 'T' devant le corps.</p> 	<p>30.30 Trop de joueurs sur la patinoire</p> <p>Aucun signal au niveau de la LHJMQ. <u>Aucun</u></p>
<p>30.31 Avoir fait trébucher</p> <p>D'une main ou l'autre, frapper la jambe au-dessous du genou en gardant les deux patins sur la patinoire.</p> 	<p>30.32 Conduite antisportive</p> <p>Utiliser les deux mains pour former un 'T' devant le corps.</p> 
<p>30.33 Annulation</p> <p>Un mouvement d'extension des deux bras partant du devant du corps vers les côtés, les paumes face au sol à la hauteur des épaules. Ce signal est utilisé par les arbitres pour indiquer 'pas de but'; par les juges de lignes pour indiquer 'pas de dégagement' ou 'hors-jeu' et par tous les officiels pour annuler une passe avec la main ou une rondelle touchée au-dessus des épaules.</p> 	

SECTION 5 OFFICIELS

RÈGLE 31 AFFECTATION DES OFFICIELS

31.1 Affectation des officiels par le Commissaire

Le Commissaire désignera les arbitres, les juges de lignes, le juge vidéo et tous les officiels hors-glace pour chacun des matchs.

Le Commissaire fera parvenir à toutes les équipes la liste des arbitres, juges de lignes et officiels hors-glace qui devront être traités avec respect à tout moment de la saison par tous les joueurs et Représentants des équipes.

RÈGLE 32 LES ARBITRES

32.1 Uniforme et équipement

Tous les arbitres revêtiront un pantalon noir, un chandail de la LHJMQ, un casque protecteur noir avec visière approuvé par la Ligue et un sifflet approuvé.

32.2 Contestation

Les arbitres auront la responsabilité de la supervision générale du match ainsi que le contrôle complet de tous les joueurs et officiels au cours du match y compris les arrêts du jeu et, en cas de contestation, leur décision sera irrévocable.

Considérant qu'il existe un facteur physique lorsque le sifflet se fait entendre pour arrêter le jeu, l'arbitre peut déterminer que le jeu a été arrêté juste avant qu'il ne siffle. Le fait que la rondelle puisse redevenir libre ou traverser la ligne des buts avant le coup de sifflet n'aura aucune conséquence si l'arbitre avait jugé que le jeu a été arrêté avant.

Il aura le devoir d'imposer les pénalités prescrites par les règles lorsque des infractions auront été commises et aura la décision ultime lorsque des buts sont contestés. L'arbitre peut consulter l'autre arbitre, les juges de lignes ou le juge vidéo avant de rendre sa décision.

Lorsqu'il y a contestation relative au moment où une punition se termine, la question sera référée à l'arbitre et sa décision sera irrévocable. Il peut faire appel au juge vidéo pour l'aider à rendre cette décision. (*Se référer à la Règle 39 – Juge vidéo.*)

32.3 Mises au jeu

Un des arbitres devra effectuer la mise au jeu au début de chaque période. Les juges de lignes sont responsables de toutes les autres mises au jeu.

32.4 Devoirs généraux

Les arbitres auront le devoir d'imposer les pénalités prescrites par les règles lorsque des infractions auront été commises et auront la décision ultime sur la patinoire lorsque des buts sont contestés et qui peuvent être soumises à une reprise vidéo. Les arbitres peuvent consulter les juges de lignes, le juge de buts ou le juge vidéo avant de rendre leur décision.

Les arbitres n'arrêteront pas le jeu pour une règle concernant le hors-jeu (*Se référer à la Règle 83 Hors-jeu*), ou toute infraction à la règle du dégagement (*Se référer à la Règle 81 Dégagement*). Les décisions relatives à ces infractions appartiennent aux juges de lignes à moins qu'en raison d'une situation imprévue, le juge de lignes ne peut accomplir ses fonctions et, dans un tel cas, les devoirs du juge de lignes seront accomplis par l'arbitre jusqu'à l'arrêt du jeu.

Les officiels devraient utiliser la philosophie '**BUT ULTIME – LA BONNE DÉCISION**'. Si une erreur évidente se produit, elle peut être corrigée en utilisant cette philosophie.

32.5 Buts

Les arbitres devront faire annoncer par l'entremise de l'annonceur-maison l'information relative à la légalité apparente d'un but. Le marqueur officiel avec l'aide du juge vidéo confirmera le marqueur du but et tout joueur méritant une aide. (*Se référer à la Règle 78 Buts*)

Les arbitres devront faire annoncer par l'entremise de l'annonceur-maison la raison pour laquelle un but n'est pas accordé lorsque la lumière du but a été allumée au cours du jeu. Ceci devra être fait au premier arrêt du jeu, sans égard au signal qui aurait pu être fait par les arbitres au moment où la lumière a été allumée par erreur.

Les arbitres indiqueront au marqueur officiel le numéro ou le nom du marqueur du but, mais n'offrira aucune information ou avis quant aux aides à être attribuées.

Le nom du marqueur et de tout joueur à qui une aide est attribuée devront être annoncé par l'entremise du système de son de l'aréna. Dans les cas où l'arbitre n'accorde pas un but en raison d'une infraction aux règles, il devra en donner la raison au marqueur officiel qui la fera annoncer correctement par l'entremise de l'annonceur-maison.

32.6 Officiels hors-glace

Avant le début du match, l'arbitre devra s'assurer que les officiels hors-glace désignés, y compris le chronométrateur du match et les juges de but (arénas désignés), sont à leurs positions respectives et que les appareils de chronométrage et de signalisation fonctionnent.

32.7 Punitions

Les infractions aux règles de jeu pour lesquelles chaque punition a été imposée seront annoncées correctement telles que rapportées par l'arbitre à l'aide du système de sonorisation de l'aréna. Lorsque des joueurs des deux équipes sont pénalisés en même temps, la punition au joueur de l'équipe qui visite sera annoncée en premier lieu.

32.8 Uniformes des joueurs

Les arbitres devront s'assurer que tous les joueurs portent l'uniforme approprié et que les équipements réglementaires approuvés sont utilisés à tout moment au cours des matchs (y compris le programme approuvé de visibilité sur la glace).

32.9 Rapports

L'arbitre fera rapport au Commissaire dans les plus brefs délais et de façon détaillée des événements suivants :

- (i) *L'imposition des punitions comportant le code 4 et code 5;*
- (ii) *Tout incident inhabituel survenant sur ou hors de la patinoire, avant, durant ou après le match.*

32.10 Début et fin du match et des périodes

Les arbitres ordonneront aux équipes de se présenter sur la patinoire à l'heure prévue pour le début du match ou de chaque période. Si pour quelque raison que ce soit, il devrait y avoir un retard de plus de quinze (15) minutes pour débiter le match ou un retard inhabituel pour reprendre le jeu après une intermission d'une durée approuvée par la Ligue, les arbitres devront indiquer dans leur rapport au Commissaire la raison du retard ainsi que l'équipe ou les équipes fautives.

À la fin de chaque période, les arbitres devront demeurer sur la patinoire jusqu'à ce que tous les joueurs soient en route vers leurs vestiaires respectifs.

Les arbitres devront vérifier les alignements des équipes et les joueurs en uniforme avant de signer le formulaire de rapport de match.

32.11 Incapacité de poursuivre

Si un arbitre devait quitter accidentellement la patinoire ou être blessé et qui le rend incapable de remplir ses fonctions alors que le jeu est en cours, le jeu sera automatiquement arrêté. Si l'arbitre est incapable de poursuivre, le match se poursuivra selon le système d'un arbitre et deux juges de lignes. (La décision de déterminer qui agira comme arbitre appartiendra au juge de lignes senior.)

Si par maladie ou accident, un des arbitres soit incapable de continuer à officier, l'autre arbitre devra assumer les devoirs et responsabilités de l'arbitre malade ou blessé pour le reste du match. Dans les cas où un membre de la section des opérations ou de l'arbitrage de la Ligue est présent à un match où un arbitre suppléant est également présent, il pourra autoriser le remplacement de l'arbitre blessé par l'arbitre suppléant.

Si par mésaventure ou accident, les arbitres et juges de lignes désignés ne peuvent se présenter, la Ligue prendra les moyens requis pour trouver des remplaçants adéquats; à défaut de pouvoir le faire, les gérants ou entraîneurs-chefs s'entendront pour désigner un ou des arbitres ainsi qu'un ou des juges de lignes. S'ils sont incapables de s'entendre, ils désigneront un joueur de chaque équipe pour agir à titre d'arbitre et juge de lignes, le joueur de l'équipe locale agissant comme arbitre, et celui de l'équipe qui visite, comme juge de lignes.

Si les officiels dûment affectés se présentent au cours du match, ils remplaceront immédiatement les officiels temporaires.

RÈGLE 33 LES JUGES DE LIGNES**33.1 Uniforme et équipement**

Tous les juges de lignes revêtiront un pantalon noir, un chandail de la LHJMQ, un casque protecteur noir avec visière approuvé par la Ligue et un sifflet approuvé.

33.2 Mises au jeu

Les juges de lignes effectueront toutes les mises au jeu, sauf au début de chaque période.

33.3 Responsabilités générales

Les juges de lignes ont la responsabilité de signaler les infractions relatives aux hors-jeu (*Règle 83 Hors-jeu*) et aux dégagements (*Règle 81 Dégagement*). Ils peuvent arrêter le jeu pour un ensemble d'autres infractions indiquées ci-dessous dans les Sections 33.4 et 33.5.

33.4 Rapport à l'arbitre

Le juge de lignes devra soumettre à l'arbitre son interprétation de tout incident qui aurait pu survenir au cours du match.

Le juge de lignes peut arrêter le jeu et rapporter à ou aux arbitres ce qu'il a vu lorsque :

- | | |
|---|----------|
| (i) Trop de joueurs sont sur la patinoire; | Règle 74 |
| (ii) Des articles sont tirés ou lancés sur la patinoire à partir du banc des joueurs ou | Règle 75 |
| (iii) Un membre du personnel de l'équipe entrave un officiel sur la patinoire; | Règle 40 |
| (iv) Un joueur ou un gardien de but ayant brisé son bâton en reçoit un de façon non réglementaire; | Règle 10 |
| (v) Lorsqu'un joueur au banc des joueurs ou des punitions qui avec l'aide de son bâton ou de de son corps, interfère avec la rondelle ou un joueur sur la glace. | Règle 56 |

Le juge de lignes peut arrêter le jeu et / ou doit rapporter lors d'un arrêt du jeu toutes les circonstances qui exigent l'imposition d'une punition majeure ou de match lorsqu'un incident grave s'est produit

Le juge de lignes doit rapporter au prochain arrêt du jeu toutes les circonstances relatives aux:

- | | |
|--|----------|
| (vi) Punitions majeures; | Règle 20 |
| (vii) Punitions de match; | Règle 21 |
| (viii) Punitions d'inconduite; | Règle 22 |
| (ix) Punitions d'extrême inconduite; | Règle 23 |
| (x) Abus envers les officiels; | Règle 40 |
| (xi) Abus physiques envers les officiels; | Règle 41 |
| (xii) Conduite antisportive; | Règle 75 |

Si un juge de lignes devait être témoin d'une infraction décrite ci-dessus commise par un joueur offensif ou un gardien de but (qui n'a pas été vue par les arbitres) et avant que l'équipe offensive marque un but, ce juge de lignes devra en faire rapport aux arbitres, le but sera annulé et la punition appropriée sera imposée.

Le juge de lignes doit arrêter le jeu immédiatement et rapporter à l'arbitre;

- | | |
|---|----------|
| (xiii) Des punitions mineures doubles lorsqu'il est évident que des blessures sont survenues à la suite d'un bâton élevé ou d'un 'dardage' (coup de pointe) qui n'a pas été vu par les arbitres. | Règle 60 |
|---|----------|

33.5 Arrêt du jeu

Le juge de lignes devra arrêter le jeu :

- | | |
|--|--------------------|
| (i) Lorsque la substitution du gardien de but a été faite prématurément; | Règle 71 |
| (ii) Lorsqu'il juge qu'un joueur ou gardien de but a subi une blessure sérieuse qui n'a pas été vue par un des arbitres; | Règle 8 |
| (iii) Lorsqu'il y a empiètement de la zone de mise au jeu; | Règle 76 |
| (iv) Lorsque la rondelle a été dirigée vers un coéquipier avec la main dans une zone autre que la zone défensive et que ce geste n'a pas été vu par les arbitres; | Règle 79 |
| (v) Lorsque la rondelle a été frappé avec la main par un des joueurs de centre dans le but de remporter la mise au jeu. | Règle 76 |
| (vi) Lorsque la rondelle a été touchée par un bâton au-dessus de la hauteur normale des épaules et que ce geste n'a pas été vu par les arbitres; | Règle 80 |
| (vii) Lorsqu'une équipe ou l'autre dégage la rondelle de façon non réglementaire; | Règle 81 |
| (viii) Lorsqu'il y a eu entrave par ou envers des spectateurs; | Règle 23 |
| (ix) À la suite de toute infraction de hors-jeu à la ligne bleue; | Règle 83 |
| (x) Lorsque la rondelle quitte la patinoire ou ne peut être jouée; | Règle 85 |
| (xi) Lorsqu'un but a été régulièrement marqué, mais n'a pas été vu par les arbitres; | Règle 78 |
| (xii) Lorsque la rondelle touche à un joueur ou une personne inéligible. | Règles 5 / 74 / 78 |
| (xiii) L'appel d'un tir de punition. | Règle 53 |

33.6 Incapacité de poursuivre

Si un juge de lignes devait être incapable de se présenter à la dernière minute ou, par blessure ou maladie, être incapable de terminer le match, les arbitres auront l'autorité de désigner un juge de lignes remplaçant s'il le juge nécessaire ou à la demande du gérant ou de l'entraîneur-chef de l'une des équipes. Lorsqu'il n'y a pas de juge de lignes substitut disponible, les deux arbitres aideront le juge de lignes à accomplir ses fonctions tout en conservant leur capacité d'imposer des punitions lorsque nécessaire.

RÈGLE 34 MARQUEUR OFFICIEL

34.1 Responsabilités générales

Avant le début du match, le marqueur officiel obtiendra du gérant ou entraîneur-chef de chaque équipe la liste de tous les joueurs admissibles ainsi que l'alignement débutant et devra transmettre ces informations au gérant ou entraîneur-chef adverse avant le début du match.

Le marqueur officiel devra obtenir le nom de capitaine et des capitaines adjoints indiqué par le gérant ou entraîneur-chef de chaque équipe, ceci au moment où il obtient les alignements et indiquera les joueurs ainsi nommés en utilisant les lettres 'C' ou 'A' à côté de leurs noms sur le rapport officiel de match.

Le marqueur officiel conservera un record de tous les buts marqués, des marqueurs et des joueurs à qui des aides ont été accordées de même qu'il devra noter sur le rapport de match les joueurs qui ont physiquement pris part au match.

À la fin du match, le marqueur officiel devra compléter et signer la feuille de pointage et la faire parvenir au bureau de la Ligue.

Le marqueur officiel devra préparer le rapport officiel du match afin qu'il soit signé par les arbitres et le faire parvenir au bureau de la Ligue accompagné de la feuille de pointage et de la feuille d'enregistrement des punitions.

Sous la rubrique appropriée du rapport de match, le marqueur officiel doit expliquer pourquoi le début du match aurait été retardé, toute substitution de gardien de but, temps d'arrêt, buts dans un filet désert, tout délai inhabituel dans le déroulement du match en raison d'une blessure ou de la télévision, etc.

34.2 Buts et aides

Le marqueur officiel devra accorder les points résultant de buts et d'aides et sa décision sera irrévocable. Le marqueur officiel devra utiliser le système du juge vidéo afin d'assurer que buts et aides soient accordés au bon joueur. Ces buts et aides devront être annoncés à deux occasions par l'entremise de l'annonceur-maison et cette procédure devra aussi être utilisée à la suite de tout changement.

Aucune demande de changement ne pourra être considérée à moins d'être faite à la fin ou avant la fin du match par le capitaine ou encore, immédiatement après le match par un représentant de l'équipe.

Dans les cas où le juge vidéo révisé un jeu et détermine qu'un but a été marqué, même si le jeu s'est poursuivi durant un certain temps, le marqueur officiel devra accorder le but et les aides selon le moment où le but a été marqué. En cas d'incertitude, il devra vérifier auprès du juge vidéo. Le chronométrateur du match et le chronométrateur des punitions devront aussi être avisés afin d'ajuster leurs chronomètres respectifs.

Un but est accordé au dernier joueur de l'équipe ayant marqué qui a touché à la rondelle avant qu'elle entre dans le but. (Une rondelle dans le but doit avoir pénétré entre les poteaux, par devant et au-dessous de la barre horizontale et, avoir entièrement traversé la ligne des buts.)

Une aide est accordée au joueur ou joueurs (maximum de deux) qui touchent à la rondelle avant le marqueur à la condition qu'aucun défenseur ne joue ou ne soit précédemment en possession de la rondelle.

Lorsque des buts sont marqués au cours de la dernière minute de jeu où les dixièmes de seconde apparaissent au chronomètre et aux fins de la feuille de pointage, le moment du but qui sera inscrit, sera arrondi à la seconde la plus près.

34.3 Alignements

Les procédures de la Ligue de hockey junior majeur du Québec veulent que l'entraîneur-chef de l'équipe qui visite remette au marqueur officiel la liste des joueurs admissibles, son alignement de départ ainsi que le nom du capitaine et des adjoints dans les cinq (5) minutes suivant la fin de la période d'échauffement, soit vingt (20) minutes avant la mise au jeu initiale.

Cette période de vingt (20) minutes permet au marqueur officiel d'obtenir les mêmes informations auprès de l'équipe locale et de remettre une copie des deux alignements aux arbitres.

Le marqueur officiel devrait demander l'aide d'un officiel hors-glace afin de sauver du temps et de remplir ses fonctions.

Le marqueur officiel doit soumettre un rapport au Commissaire ou à la personne désignée lorsque l'un ou l'autre des entraîneurs ne se conforme pas à ces recommandations. Ce rapport devait être soumis au bureau de la Ligue de hockey junior majeur du Québec.

34.4 Position

Le marqueur officiel devra être posté au banc de punitions et être en communication directe avec le juge vidéo.

34.5 Pénalités

Le marqueur officiel doit aider le chronométrateur de punitions à déterminer quels étaient les joueurs sur la glace lorsqu'une punition est imposée à un gardien de but ou un joueur est expulsé du match. Il doit aussi regarder les bancs des joueurs lorsque survient une altercation et inscrire les numéros des joueurs qui quitteraient les bancs des joueurs ou le banc de punitions et l'ordre dans lequel ils ont quitté.

34.6 Feuille de pointage

À la fin du match, le marqueur officiel doit compléter et signer la feuille de pointage papier qu'il a préparé au cours de la partie. Cette même copie doit elle aussi être signée par les deux arbitres en fonction lors de la partie. Une photocopie doit être remise le plus tôt possible aux personnes suivantes :

- (1) À l'entraîneur-chef du club local
- (2) À l'entraîneur-chef du club visiteur
- (3) Mises en format PDF, la feuille de pointage et les statistiques seront acheminées par courriel au personnel du bureau du Commissaire de la LHJMQ, à l'attention du statisticien et du responsable de la sécurité des joueurs.

RÈGLE 35 CHRONOMÉTREUR DU MATCH

35.1 Devoirs généraux

Le chronométrateur du match devra noter l'heure de début et de fin de chacune des périodes du match. Au cours du match, le chronométrateur du match devra mettre le chronomètre en marche dès que la rondelle est en jeu et l'arrêtera lorsqu'il entendra le sifflet d'un officiel ou qu'un but est marqué.

Le chronométrateur du match s'assurera que l'annonceur maison annonce la dernière minute de jeu de chaque période.

35.2 Intermissions

Afin que les spectateurs soient informés de la durée de l'intermission, le chronométrateur du match devra utiliser le chronomètre principal pour afficher la durée. Le chronomètre sera mis en marche dès la conclusion de la période et une fois que le dernier officiel aura quitté la patinoire.

À moins d'avis contraire, les intermissions seront d'une durée de dix-huit (18) minutes. S'il devait survenir un retard inhabituel, tel un problème à la bâtisse, à la glace ou la remise en état de la glace, il est important de faire preuve de jugement pour mettre le chronomètre en marche.

35.3 Prolongation

S'il devait y avoir une prolongation en saison régulière, le chronométrateur du match devra afficher une période de repos d'une (1) minute sur le chronomètre. Cette période de repos débutera immédiatement après la fin de la période. Cette période de repos sera suivie d'une période de prolongation d'une durée de cinq (5) minutes au cours de laquelle le premier but met fin au match.

Au cours des éliminatoires, chaque intermission sera chronométrée de la façon habituelle.

35.4 Mécanismes de signalisation

Si l'aréna ne devait pas être muni d'un mécanisme automatique de signalisation ou si celui devait s'avérer défectueux, le chronométrateur du match devra signaler la fin de chaque période à l'aide d'un sifflet.

35.5 Début des périodes

Le chronométrateur du match devra signaler aux arbitres et aux équipes que le match et chacune des périodes est sur le point de débuter et les arbitres devront promptement mettre la rondelle en jeu en vertu de la *Règle 77 – Durée du temps de jeu et des intermissions*.

Afin d'assurer que les équipes et les officiels reviennent promptement sur la glace, le chronométrateur du match devra donner des avertissements préliminaires cinq (5) et deux (2) minutes avant la reprise du jeu à chaque période.

35.6 Télévision

Le chronométrateur du match devra synchroniser sa montre et son chronomètre avec le producteur du télédiffuseur principal.

35.7 Vérification du chronométrage

Toute perte de temps sur le chronomètre du match et / ou des punitions résultant d'une mise au jeu ratée ou rappelée doit être corrigée. Le juge vidéo pourra être consulté pour s'assurer que les chronomètres sont dûment remplacés.

Dans tous les cas où il y aurait divergence quant au temps de jeu, la situation sera rapportée aux arbitres et leur décision sera irrévocable. Ils pourront consulter le juge vidéo pour rendre leur décision. (*Se référer à la Règle 39 Juge vidéo*) Le chronométrateur du match devra utiliser un chronomètre additionnel (manuel) pour confirmer le temps de jeu, chronomètre qui est approuvé par la ligue.

Si le chronomètre devait cesser de fonctionner lorsque le jeu reprend, les officiels sur la glace peuvent choisir d'arrêter le jeu immédiatement s'il n'y a pas de possibilité immédiate de marquer un but ou d'attendre le prochain arrêt du jeu réglementaire.

Dans les cas où une reprise vidéo démontre qu'un but a été marqué avant que le jeu ne soit arrêté, le juge vidéo devra en informer le chronométrateur du match et le marqueur officiel afin que le temps réel du but soit indiqué et que le chronomètre soit ajusté pour indiquer le temps qui reste à jouer.

RÈGLE 36 LE CHRONOMÉTREUR DES PUNITIONS

36.1 Devoirs généraux

À l'aide de la fiche d'enregistrement des punitions, le chronométrateur des punitions devra inscrire toutes les punitions imposées par les arbitres, y compris les noms des joueurs pénalisés, la raison des punitions, la durée de chaque punition et le moment où chaque punition a été imposée.

Le chronométrateur de punitions devra informer les joueurs pénalisés ainsi que les préposés au banc de punitions du moment exact de la fin de leur punition. S'il devait y avoir divergence quant au moment où le joueur doit revenir sur la glace, le chronomètre du match sera l'instrument de mesure. Sinon, le chronomètre des punitions est l'instrument de contrôle lorsqu'une équipe évolue avec moins de cinq (5) joueurs. Les joueurs peuvent seulement quitter le banc des punitions lorsqu'indiqué par le chronomètre des punitions ou sinon, par une autre règle de jeu.

L'infraction aux règles de jeu ayant mené à l'imposition d'une punition devra être annoncée une fois à l'aide du système de diffusion de l'aréna et tel qu'annoncée par l'arbitre. Lorsque des joueurs des deux équipes sont pénalisés en même temps, la punition au joueur de l'équipe qui visite sera annoncée en premier lieu. Dans les cas où plusieurs punitions d'extrême inconduite sont imposées à un même joueur au cours du même arrêt du jeu, une seule punition d'extrême inconduite sera annoncée.

Les punitions d'inconduites et les punitions majeures coïncidentes ne devraient pas être inscrites sur le chronomètre de punitions, mais les joueurs ainsi pénalisés devraient être avisés et libérés au premier arrêt du jeu suivant la fin de leurs punitions respectives.

Lorsqu'un joueur reçoit une punition d'inconduite en plus d'autres punitions, cette punition d'inconduite ne débutera que lorsque toutes ses autres punitions auront été servies ou annulées par un but régulièrement marqué.

Si un joueur devait quitter le banc des punitions avant l'expiration de sa pénalité, le chronométrateur de punitions devra en noter le moment et en aviser les arbitres à la première occasion.

Le chronométrateur de punitions a la responsabilité de s'assurer que les joueurs pénalisés reviennent au banc des punitions avant que la rondelle ne soit remise en jeu au début d'une période. Dans les cas où un joueur pénalisé n'est pas de retour au banc des punitions, le chronométrateur de punitions devrait en informer les arbitres et s'assurer que le jeu ne débute avant que le joueur soit de retour.

36.2 Équipement

Le chronométrateur de punitions devra être muni d'une jauge de mesure de bâtons et d'un ruban à mesurer auxquels les arbitres auront accès au cours du match.

36.3 Punitions aux gardiens de but

Lorsqu'un gardien de but est pénalisé, cette punition devra être servie par un autre joueur de son équipe qui se trouvait sur la glace au moment où l'infraction a été commise. La communication entre le marqueur officiel et / ou les préposés au temps réel de jeu est importante puisqu'ils peuvent informer le chronométrateur de punitions des joueurs physiquement présents sur la glace afin que seuls les joueurs admissibles servent cette punition.

36.4 Tir de pénalité

Il devra inscrire sur la fiche de punitions chaque tir de pénalité qui aura été accordé, le nom du joueur à qui le tir est accordé et le résultat du tir.

36.5 Chronométrateur de punitions

Il aura la responsabilité d'afficher correctement et en tout temps les punitions au tableau et devra promptement informer les arbitres de toute divergence entre le temps affiché et le temps réel; de ce fait, il sera responsable d'effectuer les ajustements nécessaires.

Dans les cas où deux joueurs d'une équipe et un joueur de l'équipe adverse sont pénalisés en même temps, le chronométrateur devra demander par l'entremise d'un arbitre ou du capitaine de l'équipe en cause laquelle de deux punitions l'équipe veut voir affichée au tableau indicateur.

Lorsque des punitions sont décernées au cours de la dernière minute de jeu où les dixièmes de seconde apparaissent au chronomètre et aux fins de la feuille de pointage, le moment de la punition qui sera inscrit, sera arrondi à la seconde la plus près.

36.6 Rapports

À la fin de chaque match, le chronométrateur des punitions devra compléter et signer le registre des punitions et le faire parvenir au bureau de la Ligue.

Le Comité Hockey aura le droit de vérifier, ramasser et envoyer au bureau de la Ligue les feuilles de travail utilisées par le chronométrateur de punition lors de tout match.

36.7 Vérification du temps

Dans le cas où un but est accordé à la suite d'une révision par le juge vidéo, le chronométrateur de punitions doit ajuster toute punition en cours selon la situation. Le chronomètre doit être replacé pour indiquer le moment où le but a été marqué. Si une punition devait être signalée à ce moment, elle devra aussi être affichée selon le moment du but.

RÈGLE 37 LE JUGE DE BUT (DANS LES ARÉNAS DÉSIGNÉS)

37.1 Devoirs généraux

Il devra signaler, habituellement à l'aide d'une lumière rouge, sa décision signifiant que la rondelle a passé entre les poteaux du but et entièrement au-delà de la ligne des buts. La lumière doit être allumée pour une durée de cinq (5) secondes à chaque fois que la rondelle pénètre dans le but, quelles que soient les circonstances. Il appartient aux arbitres et/ou au juge vidéo de déterminer la validité du but.

37.2 Endroit

Un juge de but sera posté derrière chaque but (ou à un endroit désigné ou approuvé par le bureau de la LHJMQ), de préférence à un endroit protégé de façon à ne pas être entravé dans ses fonctions. Ils ne devront pas changer de but au cours d'un même match.

RÈGLE 38 PRÉPOSÉS DE TEMPS RÉEL

38.1 Devoirs généraux

Les fonctions des préposés de temps réel seront d'enregistrer électroniquement toutes les données requises relatives à la performance des joueurs et des équipes.

Ces données seront inscrites et enregistrées en stricte conformité avec les directives publiées par la Ligue.

38.2 Préposés de temps réel

Des préposés de temps réel seront affectés à chaque match de la Ligue.

38.3 Rapports

Les rapports seront générés à la fin de chaque période et remis au directeur des relations publiques de chaque équipe par le gérant des préposés de temps réel afin d'être distribués aux entraîneurs et aux membres des médias. Ces rapports sont connus sous les vocables de '*Sommaire d'événement*' et '*Sommaire de match*'.

RÈGLE 39 LE JUGE VIDÉO

La LHJMQ désignera un officiel hors glace qui agira à titre de juge vidéo dans chaque aréna pour chaque match (*saison régulière et séries éliminatoires*) qui travaillera en étroite collaboration avec les officiels sur glace et hors glace dans tous les arénas afin de réviser tous les buts et jeux contestés et/ou controversés et rendre des décisions qui tiennent compte des règles de jeu établies.

Le juge de but vidéo sera situé dans une zone isolée au niveau supérieur du bâtiment avec une vue sur les deux buts. L'emplacement doit être assez grand pour accueillir deux (2) personnes (*juge vidéo et superviseur arbitre*) et doit avoir de l'espace pour les moniteurs, la rediffusion et l'équipement d'enregistrement nécessaires.

Le juge du but vidéo aura accès à toutes les rediffusions qui peuvent être disponibles à partir de toutes les diffusions disponibles du jeu.

Le juge de but vidéo doit également être équipé de systèmes de communication qui permettront un accès direct et immédiat au(x) officiel(s) hors glace au banc des pénalités et au(x) officiel(s) sur la glace.

39.1 Devoirs généraux

Les fonctions générales du juge vidéo sont :

- (i) De réviser les reprises de buts à la demande des arbitres;

Selon la situation, la décision sera prise par le juge vidéo (situation dite noir ou blanc) ou les officiels (situation de jugement);

- (ii) De réviser les reprises de buts lorsqu'il aura observé un incident qui n'a pas été vu par les officiels sur la glace;
- (iii) Après avoir révisé l'incident, de promptement relayer sa décision directement à l'arbitre au banc de punitions. Lorsqu'un jeu a été porté à l'attention du juge vidéo, sa décision sera irrévocable;
- (iv) Au cours de la révision, il pourra consulter un membre des Opérations Hockey de la Ligue ou Département de l'Arbitrage si ce dernier est présent au match (ou par téléphone);
- (v) Tout but possiblement marqué doit être révisé avant ou au cours du prochain arrêt du jeu. Aucun but ne peut être accordé ou refusé à la suite d'une révision vidéo si la rondelle a été remise en jeu et que le jeu a repris.
- (vi) À la demande spécifique des officiels, les situations suivantes sont susceptibles d'être révisées par le juge vidéo afin de valider une situation dite (noir ou blanc) et pour laquelle une infraction a été appelée.

Art. 18 DOUBLE PUNITION MINEURE – Joueur désigné

- Valider que la double punition mineure est attribuée au bon joueur (Exemple : Avoir dardé).

Art. 20 PUNITION MAJEURE – Joueur désigné

- Valider que la punition majeure est attribuée au bon joueur.

Art. 21 PUNITION DE MATCH – Joueur désigné

- Valider que la punition de match est attribuée au bon joueur.

Art. 25.3 TIR DE PÉNALITÉ – Joueur désigné

- Valider que le tir de pénalité est attribué au bon joueur.

Art. 26.2 INFRACTIONS - LORSQUE LE GARDIEN DE BUT EST SUR LA PATINOIRE

- Valider que la rondelle est passée dans l'espace normalement occupé par le but s'il n'avait pas été déplacé.

Art. 60.2 BÂTON ÉLEVÉ – Double punition mineure

- Valider le contact et/ou que le contact a eu lieu avec le bâton de l'adversaire.
- Valider le contact et/ou que le contact N'ÉTAIT PAS un mouvement continu (follow through).

Art. 63.2 RETARDER LE JEU – Punition mineure

- Valider que la rondelle a quitté la patinoire directement.
- Valider que le filet était déplacé avant l'appel de la punition.

NOTE

- Cette procédure ne s'applique que lorsqu'un officiel (arbitre ou juge de lignes) fait un appel pour l'une des situations préalablement mentionnées.
- Cette procédure n'est pas un jeu d'appel de la part d'un entraîneur et seuls les officiels peuvent s'en prévaloir.

39.2 Buts

Chaque but doit être révisé par le juge vidéo.

Lorsqu'une révision est demandée par l'un des arbitres ou le juge vidéo, l'annonceur maison fera l'annonce que "le jeu est en révision".

Le juge vidéo utilisera tous les moyens à sa disposition pour effectuer la révision et rendre une décision quant à la validité et au moment du but. Le juge vidéo est responsable de noter le temps du but contesté et de s'assurer que le chronomètre est remplacé correctement.

Il fera part de ses conclusions à l'arbitre dès que possible après s'être assuré d'avoir révisé toutes les séquences vidéo et tous les angles disponibles.

Lorsque l'arbitre indique qu'une révision vidéo est en cours, tous les joueurs à l'exception des gardiens de but devront se rendre immédiatement à leurs bancs des joueurs respectifs, faute de quoi une punition d'extrême inconduite et une amende seront imposées à l'entraîneur-chef fautif.

Si le Juge Vidéo est en mesure de déterminer qu'un but a été marqué au moyen de la reprise vidéo et que le jeu sur la glace a néanmoins continué, le Juge Vidéo doit demander par l'intermédiaire du marqueur que la sirène de l'aréna soit retenti pour arrêter le jeu immédiatement, et le but sera accordé. Le chronomètre (et le chronomètre des pénalités, le cas échéant) sera alors réinitialisé au temps du but.

39.3 Rapports

Les rapports du juge vidéo seront transmis électroniquement au bureau de la Ligue de Hockey majeur Junior du Québec immédiatement après le match.

39.4 Situations assujetties à une révision vidéo

Les situations suivantes en **'OMBRAGÉ'** seront révisées par **l'officiel** impliqué dans la décision à l'aide de l'écran témoin installé au banc des punitions. Pour les autres situations, celles-ci seront révisées par le juge vidéo.

- (i) La rondelle traverse la ligne des buts;*
- (ii) La rondelle entre dans le but avant que celui-ci soit déplacé;*
- (iii) La rondelle entre dans le but avant ou après l'expiration du temps à la fin de la période;*
- (iv) L'utilisation d'un pied ou d'un patin, y avait-il évidence d'un mouvement distinct de botté. Si tel est le cas, le but apparemment marqué doit être annulé. UN MOUVEMENT DISTINCT DE BOTTÉ en est un où le joueur projette la rondelle dans le but à l'aide de son patin. Lorsque le juge vidéo détermine que la rondelle a été propulsée dans le but par un joueur offensif à l'aide d'un mouvement distinct de botté, la décision doit être "BUT NON ACCORDÉ". La décision serait la même si, après avoir été bottée, la rondelle devait dévier sur tout autre joueur d'une équipe ou l'autre puis entrer dans le but. Un tel jeu demeure un "BUT NON ACCORDÉ". Cependant, une rondelle qui entre dans le but après avoir dévié sur le patin d'un joueur offensif ou qui dévie sur le patin du joueur qui est en voie d'arrêter sera déclaré VALIDE. Veuillez aussi consulter la Règle 49.2. Un but ne peut être marqué par un joueur à l'offensive qui botte une pièce d'équipement (gant, casque, bâton, Etc) sur la rondelle, incluant, botté la lame de son propre bâton pour marquer un but.*
- (v) Lorsqu'une rondelle est dirigée, frappée ou lancée avec la main ou toute autre partie de son corps dans le filet, délibérément et autrement qu'avec le bâton, le but sera refusé.*
- (vi) La rondelle dévie directement dans le but après avoir touché un officiel;*
- (vii) La rondelle est frappée par un bâton élevé au-dessus de la barre horizontale par un joueur à l'attaque avant de pénétrer dans le but. Le facteur déterminant est l'endroit où la rondelle contacte le bâton en relation avec la barre horizontale. Si la rondelle touche la portion du bâton qui se trouve à la même hauteur ou au-dessous de la barre horizontale pur ensuite pénétrer dans le but, ce but sera accordé;*
- (viii) Pour établir le bon affichage du temps au tableau indicateur, à la condition que le temps soit affiché sur les écrans du juge vidéo;*
- (ix) Le processus de révision vidéo sera permis afin d'aider les arbitres à déterminer la légitimité de tout but potentiel (i.e., s'assurer qu'il s'agit d'un but réglementaire). Par exemple et sans y être limité, la rondelle entre à travers le filet de but, la rondelle qui passe le cadrage du but.*
- (x) Lorsque la rondelle touche au filet protecteur derrière le but de la zone offensive et qu'un but est marqué avant que la rondelle ne quitte la zone offensive.*
- (xi) Une PASSE AVEC LA MAIN dans la zone offensive et qu'un but a été marqué avant que la rondelle ne quitte la zone offensive.*

Si la PASSE AVEC LA MAIN provient de la ZONE NEUTRE ou de la ZONE DÉFENSIVE directement à un joueur de l'équipe à l'attaque qui prend possession de la rondelle et que ce joueur marque un but avant que l'équipe à la défensive ne prenne possession et contrôle de la rondelle.

- (xii) Une rondelle touchée par un BÂTON ÉLEVÉ dans la zone offensive et qu'un but a été marqué avant que la rondelle ne quitte la zone offensive.

Si la rondelle touchée par UN BÂTON ÉLEVÉ provient de la ZONE NEUTRE ou de la ZONE DÉFENSIVE directement à un joueur de l'équipe à l'attaque qui prend possession de la rondelle et que ce joueur marque un but avant que l'équipe à la défensive ne prenne possession et contrôle de la rondelle.

- (xiii) Lorsqu'un but a été marqué à la suite d'un hors-jeu non appelé.

Lorsqu'il s'agit de déterminer si le joueur était en possession et contrôle de la rondelle, la décision sera prise par le juge de lignes impliqué dans la décision.

- (xiv) La rondelle pénétrant dans le filet est l'aboutissement d'un jeu ininterrompu où le résultat du jeu n'a pas été affecté par le sifflet prématuré de l'arbitre qui avait perdu la rondelle de vue.

- (xv) La légitimité de tout but potentiel sur un tir de punition ou de fusillade pour assurer le respect des règles applicables (i.e., touchez à la rondelle deux fois), gardien qui lance son bâton, gardien qui déloge le filet, tireur qui soulève la rondelle avec son bâton au-dessus de la hauteur normale des épaules, tireur effectuant un 'spin-o-rama', tireur qui continue d'avancer la rondelle vers l'avant, gardien qui quitte son enceinte avant que le tireur touche la rondelle au centre de la glace, etc.)

- (xvi) Lorsqu'un but a été marqué après une obstruction sur le gardien de but.

- (xvii) À la discrétion de l'arbitre, une situation pour laquelle un joueur a été pénalisé pour une DOUBLE PUNITION MINEURE.

- (xviii) Toute situation pour laquelle un joueur a été pénalisé pour une punition MAJEURE + EXTRÊME INCONDUITE et punition de MATCH.

39.5 Logistique et équipement

Le juge vidéo devra avoir accès à toutes les reprises qui pourraient être disponibles par la télédiffusion du match ou, lorsqu'il n'y a pas de télédiffusion, le système interne de télédiffusion sera utilisé.

Le juge vidéo devra être muni d'un système de communication directe, normalement par téléphone, avec le banc de punitions.

L'affichage du chronomètre de match est obligatoire sur les deux écrans d'images au-dessus des buts et devrait être disponible sur tous les écrans si le télédiffuseur principal peut le faire.

39.6 Vérification du temps

Toute perte de temps au chronomètre de match ou des punitions résultant d'une remise en jeu ratée doit être corrigée. Le juge vidéo pourra être consulté pour en assurer l'exactitude.

Toute dispute relative au chronométrage sera référée à l'arbitre et sa décision sera irrévocable. Le chronométreur du match pourra aider à vérifier le temps restant par l'utilisation d'un chronomètre additionnel. En vertu de la Règle 39 Juge vidéo, les officiels peuvent utiliser le système du juge vidéo pour déterminer l'exactitude du chronomètre du match, à condition que le temps de jeu soit affiché sur les écrans du juge vidéo.

Dans les cas où une reprise vidéo démontre qu'un but a été marqué avant que le jeu ne soit arrêté, le juge vidéo devra en informer le chronométreur du match et le marqueur officiel afin que le temps réel du but soit indiqué et que le chronomètre soit ajusté pour indiquer le temps qui reste à jouer et, si nécessaire, le temps à servir aux diverses punitions.

Si le prochain arrêt de jeu suivant un but présumé devait coïncider avec la fin d'une période, les officiels sur la glace aviseront les deux équipes de demeurer à leurs bancs respectifs jusqu'à ce que la révision soit terminée.

REMARQUE : Dans le cas où une reprise démontre qu'un but a été marqué alors qu'il y avait hors-jeu, le juge vidéo devra informer l'arbitre du match et le but sera annulé. Lorsqu'un but est annulé à la suite d'une reprise vidéo pour un hors-jeu non appelé, le juge vidéo informera l'arbitre du temps réel lorsqu'il y avait hors-jeu et l'arbitre informera le chronométreur du match afin que le chronomètre soit ajusté pour indiquer le temps au moment du hors-jeu et, si nécessaire, le temps à servir aux diverses punitions.

RÈGLE 40 ABUS DES OFFICIELS**40.1 Description générale**

Un joueur, gardien de but, entraîneur ou membre non-joueur ne pourra questionner ou discuter les décisions d'un officiel avant, pendant ou après un match. Un joueur, gardien de but, entraîneur ou membre non-joueur ne pourra démontrer une conduite antisportive telle que, sans y être limitée, le langage ou des gestes obscènes, profanes ou abusifs, des commentaires de nature personnelle visant à dénigrer un officiel ou encore, persister à discuter d'une décision après avoir été avisé de cesser ou en poursuivant après avoir été pénalisé pour une telle conduite.

REMARQUE: Lorsqu'une telle conduite est dirigée envers une personne autre qu'un officiel, la Règle 75 - Conduite antisportive sera utilisée.

40.2 Puntion mineure

Une puntion mineure pour conduite antisportive sera imposée en vertu de cette règle pour les infractions suivantes :

- (i) Tout joueur ou gardien de but qui questionne ou discute la décision d'un officiel;*
- (ii) Tout joueur ou gardien de but identifié qui utilise un langage ou des gestes obscènes, profanes ou abusifs envers tout officiel sur ou hors-glace;*
- (iii) Tout joueur ou joueurs (y compris les gardiens de but) qui, à quelque moment que ce soit, frappent la bande avec leur bâton ou tout autre objet ou qui, d'une façon quelconque, démontrent de l'irrespect envers une décision d'un officiel. Si le geste est posé pour attirer l'attention des officiels sur la glace pour une raison légitime, ex. : blessure sérieuse, maladie, etc.), les arbitres devront faire preuve de discrétion;*
- (iv) Lorsqu'un capitaine, capitaine adjoint, gardien de but ou tout autre joueur quitte le banc des joueurs pour questionner ou discuter la décision d'un officiel sur la glace. (Plus une puntion d'inconduite);*
- (v) Lorsqu'un joueur ou gardien de but qui conteste une décision d'un officiel hors-glace. S'il persiste, une puntion d'inconduite sera imposée;*
- (vi) Lorsqu'une puntion de conduite antisportive est imposée avant ou après qu'il ne commence à servir sa (ses) puntion(s) originales, la puntion mineure additionnelle sera ajoutée à la puntion en cours et sera servie consécutivement.*

40.3 Puntion mineure de banc

Une puntion mineure de banc pour conduite antisportive sera imposée en vertu de cette règle pour les infractions suivantes :

- (i) Tout entraîneur ou membre non-joueur frappe la bande avec un bâton ou tout autre objet ou qui, d'une façon quelconque, démontre de l'irrespect envers une décision d'un officiel. Si le geste est posé pour attirer l'attention des officiels sur la glace pour une raison légitime, ex. : blessure sérieuse, maladie, etc.), les arbitres devront faire preuve de discrétion;*
- (ii) Tout joueur ou gardien de but non identifié ou tout entraîneur ou membre non-joueur qui utilise un langage ou des gestes obscènes, profanes ou abusifs envers tout officiel sur ou hors-glace ou utilise le nom de tout officiel accompagné de toute remarque véhémement (voir aussi la Règle 40.5 (ii) Puntion d'extrême inconduite);*
- (iii) Tout joueur, gardien de but, entraîneur ou membre non-joueur qui entrave de quelque façon que ce soit le travail d'un officiel du match, y compris les arbitres, juges de lignes, chronomètres de match et de puntions ou juges de but.*

40.4 Puntion d'inconduite

Des puntions d'inconduite seront imposées en vertu de cette règle pour les infractions suivantes :

- (i) Lorsqu'un joueur ou gardien de but persiste à utiliser un langage ou des gestes obscènes, profanes ou abusifs envers tout officiel sur ou hors-glace après avoir reçu une puntion mineure ou mineure au banc pour conduite antisportive;*
- (ii) Tout joueur qui éloigne ou tire la rondelle hors de la portée d'un officiel qui s'apprête à la récupérer;*
- (iii) Tout joueur ou gardien de but qui, après avoir reçu une puntion mineure pour conduite antisportive persiste à questionner ou discuter la décision d'un officiel;*

- (iv) Tout joueur ou joueurs, y compris les gardiens de but, qui frappent la bande avec leur bâton ou tout autre objet à quelque moment que ce soit pour démontrer de l'irrespect envers une décision d'un officiel, ceci après avoir reçu une punition mineure ou mineure de banc pour conduite antisportive;*
- (v) Tout joueur ou joueurs qui, sauf pour prendre place au banc de punitions, entrent ou demeurent dans l'enceinte de l'arbitre alors que celui-ci rapporte une situation ou consulte tout autre officiel du match, y compris l'autre arbitre, les juges de lignes, les chronométreurs de match et de punitions, le marqueur officiel ou l'annonceur maison;*
- (vi) Une punition d'inconduite (ou d'extrême inconduite à la discrétion de l'arbitre) sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui lance intentionnellement toute pièce d'équipement hors de la surface glacée. Lorsque ce geste est posé en protestation de la décision d'un officiel, une punition mineure et une punition d'extrême inconduite seront imposées (voir la Règle 40.5 Punition d'extrême inconduite);*
- (vii) Tout joueur ayant reçu une punition mineure pour conduite antisportive pour avoir frappée la baie vitrée en protestation de la décision d'un officiel hors-glace, il recevra une punition d'inconduite.*
- (viii) De façon générale, les participants qui démontrent ce type de comportement recevront d'abord une punition mineure puis une punition d'inconduite et une punition d'extrême inconduite s'ils persistent à se comporter de cette façon.*

40.5 Punition d'extrême inconduite

Des punitions d'extrême inconduite seront imposées en vertu de cette règle pour les infractions suivantes :

- (i) Tout joueur ou gardien de but qui, après avoir reçu une punition d'inconduite, persiste à questionner ou discuter la décision d'un officiel;*
- (ii) Lorsque joueur, gardien de but, entraîneur ou membre non-joueur utilise un langage ou des gestes obscènes, profanes ou abusifs envers tout officiel sur ou hors-glace ou utilise le nom de tout officiel accompagné de remarques véhémentes après avoir reçu une punition mineure en vertu de la règle 40.3 (iii) Punition mineure de banc, cette personne recevra une punition d'extrême inconduite et la situation fera l'objet d'un rapport au Commissaire qui pourra imposer des sanctions additionnelles. Lorsque ce type de comportement survient après la fin du match, sur ou hors de la glace, la punition d'extrême inconduite sera imposée sans nécessairement imposer une punition mineure au banc au préalable;*
- (iii) Tout joueur ou gardien de but qui, délibérément, fait usage de force physique envers un officiel, de quelque façon que ce soit tente de blesser un officiel ou de l'humilier physiquement ou encore, utilise sa force physique envers un officiel dans le seul but de se libérer de son emprise au cours ou immédiatement après une altercation recevra une punition d'extrême inconduite et les directives décrites à la règle 41 - Abus physique des officiels seront appliquées;*
- (iv) Tout joueur qui, après avoir pris place au banc de punitions, quitte le banc des punitions dans le but de questionner ou discuter la décision d'un officiel recevra une punition d'extrême inconduite. Cette règle ne remplace d'aucune façon les punitions plus sévères qui pourraient être imposées pour avoir quitté le banc de punitions dans le but d'entreprendre ou de participer à une altercation (Se référer à la règle 70 - Quitter le banc)*
- (v) Une punition mineure pour conduite antisportive et une punition d'extrême inconduite seront imposées à un joueur qui lance son bâton ou toute partie de celui-ci ou encore, toute autre pièce d'équipement ou objet à l'extérieur de la surface de jeu dans le but de contester la décision d'un officiel;*
- (vi) Tout joueur, gardien de but, entraîneur ou membre non-joueur qui lance ou tire toute pièce d'équipement ou autre objet en direction générale d'un officiel et que cet objet ne passe pas près de faire contact. Ce geste peut survenir sur ou hors de la glace.*
- (vii) De façon générale, les participants qui démontrent un tel comportement reçoivent d'abord une punition mineure, puis une punition d'inconduite et finalement, une punition d'extrême-inconduite.*

Tout joueur, gardien de but, entraîneur ou membre non-joueur d'une équipe est sujet à des sanctions additionnelles en vertu de la Règle 29 Discipline additionnelle.

40.6 Rapports

Tous les officiels du match ou tout officier d'équipe a la responsabilité de soumettre un rapport confidentiel au Commissaire qui expliquera en détail l'utilisation de langage ou gestes obscènes par tout joueur, gardien de but, entraîneur ou membre non-joueur d'une équipe. Le Commissaire prendra les mesures disciplinaires qu'il juge appropriées.

RÈGLE 41 ABUS PHYSIQUE DES OFFICIELS**41.1 Extrême inconduite**

Tout joueur ou gardien de but qui délibérément fait usage de force physique envers un officiel, de quelque façon que ce soit tente de blesser un officiel ou de l'humilier physiquement ou encore, utilise sa force physique envers un officiel dans le seul but de se libérer de son emprise au cours ou immédiatement après une altercation recevra une punition d'extrême inconduite. De plus, les sanctions décrites aux *articles 41.2, 41.3 et 41.4* seront appliquées :

41.2 Suspension automatique – Catégorie 1

Tout joueur qui frappe intentionnellement un officiel et lui cause une blessure, qui intentionnellement utilise sa force physique de quelque façon que ce soit dans l'intention de le blesser ou, de quelque façon que ce soit, tente de blesser un officiel sera suspendu pour une durée minimale de vingt (20) matchs. (Aux fins de cette règle, "l'intention de blesser" implique toute force physique par laquelle un joueur savait ou devait raisonnablement savoir qu'il pouvait causer une blessure.)

41.3 Suspension automatique – Catégorie 2

Tout joueur qui fait intentionnellement usage de force physique de quelque façon que ce soit (à l'exclusion des gestes décrits dans la Catégorie 1) lorsque cette force n'est pas utilisée dans l'intention de blesser sera automatiquement suspendu pour au moins dix (10) matchs.

41.4 Suspension automatique – Catégorie 3

Tout joueur ou gardien de but qui, par ses gestes, humilie physiquement un officiel, menace physiquement un officiel par l'entremise d'un des gestes suivants, sans y être limité, en lançant un bâton ou tout autre pièce d'équipement ou objet vers ou en direction d'un officiel, crache sur ou en direction d'un officiel ou encore, fait usage de force physique envers un officiel dans le seul but de s'en libérer au cours ou immédiatement après une altercation sera suspendu pour au moins trois (3) matchs.

41.5 Suspension automatique – Procédure

Immédiatement après un match au cours duquel une telle punition d'extrême inconduite a été imposée, l'arbitre devra, après avoir consulté les juges de lignes et / ou l'autre arbitre, déterminer la catégorie de l'infraction. Il devra verbalement informer le Commissaire y compris la catégorie de l'infraction. De plus, il devra compléter un rapport écrit et le soumettre au Commissaire.

À la suite de toute révisions qui pourrait être demandée, le Commissaire émettra une décision qui :

- (1) *Maintiendra la suspension minimale, ou;*
- (2) *Augmentera le nombre de matchs dans la catégorie, ou;*
- (3) *Changera l'infraction pour une catégorie plus basse, ou;*
- (4) *Changera l'infraction pour une catégorie plus basse et augmentera le nombre de matchs de cette catégorie.*

41.6 Sanction supplémentaire

Les sanctions imposées en vertu de cette règle ne limiteront d'aucune façon le droit du Commissaire relativement à toute autre sanction qu'il aura à rendre. Lorsqu'un joueur commet plus d'une infraction selon cette règle, en plus des sanctions imposées selon ces infractions, son cas sera référé au Commissaire qui pourrait imposer des sanctions additionnelles. (Partout où il est fait mention du Commissaire, cela signifiera le Commissaire ou la personne qu'il aura désignée.)

41.7 Entraîneur ou membre non-joueur du club

Tout membre de l'exécutif, gérant, entraîneur ou soigneur qui retient ou frappe un officiel sera automatiquement exclu du match, devra se retirer à son vestiaire et la situation fera l'objet d'un rapport au Commissaire pour être sanctionnée.

41.8 Protection policière et sécurité

En tout temps, toutes les équipes devront fournir une protection policière ou autre forme de protection à tous les joueurs, gardiens de but et officiels.

Les arbitres soumettront à l'attention du Commissaire toute infraction à cette obligation de protection qu'ils auraient personnellement observée ou qui leur aurait été rapportée, ceci avec tous les détails nécessaires.



SECTION 6 INFRACTIONS PHYSIQUES

RÈGLE 42 PLAQUAGE DANS LA BANDE

42.1 Plaquage dans la bande

Une punition pour plaquage dans la bande sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui met un adversaire en échec de façon à ce que cet adversaire soit projeté violemment dans la bande. La sévérité de la punition sera fondée sur le degré de violence du contact avec la bande et à la discrétion de l'arbitre.

L'application de cette règle exige beaucoup de jugement de la part des arbitres. Il appartient au joueur (ou gardien de but) qui applique la mise en échec de s'assurer que son adversaire n'est pas dans une position vulnérable et, si tel est le cas, d'éviter le contact. Cependant, le joueur en possession de la rondelle a aussi la responsabilité d'éviter de se placer lui-même dans une position dangereuse ou vulnérable. Cet équilibre entre les responsabilités doit être considéré par les arbitres lorsqu'ils utilisent la règle.

Tout contact inutile avec un joueur qui joue la rondelle lorsqu'il y a évidence de dégagement ou de hors-jeu, contact qui résulte en une projection dans la bande est un 'plaquage dans la bande' et doit être pénalisé comme tel. Lorsqu'il n'y a pas de contact avec la bande, une telle situation devrait être considérée comme un 'assaut'.

42.2 Punition mineure

À sa discrétion et selon le degré de violence de l'impact avec la bande, l'arbitre peut imposer une punition mineure au joueur ou gardien de but coupable d'avoir plaqué un adversaire dans la bande.

42.3 Double punition mineure

Si une punition mineure pour plaquage dans la bande est imposée et qu'au cours du jeu, le joueur adverse s'est nettement tourné au dernier moment et, de ce fait, a été blessé par la mise en échec, une double punition mineure sera imposée.

42.4 Punition majeure plus une extrême inconduite

À sa discrétion et selon le degré de violence de l'impact avec la bande, l'arbitre peut imposer une punition majeure plus une punition d'extrême inconduite à un joueur ou gardien de but coupable d'avoir plaqué un adversaire dans la bande.

42.5 Punition de match

À sa discrétion, l'arbitre pourra imposer une punition de match s'il juge que le joueur ou gardien de but tentait de ou a délibérément blessé son adversaire en le plaquant dans la bande.

RÈGLE 43 ASSAUT

43.1 Assaut

Une punition mineure ou une punition majeure et d'extrême inconduite sera imposée à un joueur qui patine vers, saute sur ou assaille un adversaire de quelque façon que ce soit.

Un assaut survient lorsqu'un joueur ou gardien de but qui, après avoir parcouru une bonne distance, met violemment un adversaire en échec de quelque façon que ce soit. Un assaut peut être le résultat d'une mise en échec dans la bande, contre la charpente du but ou à tout endroit de la glace.

Une punition mineure ou une punition majeure et d'extrême inconduite sera imposée à un joueur qui assaille un gardien de but lorsque ce dernier se trouve dans son enceinte.

Un gardien de but n'est pas 'franc jeu' simplement parce qu'il se trouve à l'extérieur de son enceinte. La punition appropriée devrait être imposée à chaque fois qu'un adversaire applique un contact inutile au gardien de but.

Cependant et à la discrétion de l'arbitre, un contact accidentel sera permis lorsque le gardien de but est en voie de jouer la rondelle à l'extérieur de son enceinte à la condition que le joueur à l'attaque ait fait un effort raisonnable pour éviter un tel contact.

43.2 Punition mineure

À sa discrétion et selon le degré de violence du contact, l'arbitre imposera une punition mineure au joueur ou gardien de but coupable d'un assaut envers un adversaire.

43.3 Punition majeure plus une extrême inconduite

À sa discrétion et selon le degré de violence du contact, l'arbitre imposera une punition majeure plus une punition d'extrême inconduite au joueur ou gardien de but coupable d'un assaut envers un adversaire.

43.4 Puntion de match

À sa discrétion, l'arbitre pourra imposer une puntion de match s'il juge que le joueur ou gardien de but tentait de ou a délibérément blessé son adversaire en l'assaillant.

RÈGLE 44 MISE EN ÉCHEC PAR DERRIÈRE**44.1 Mise en échec par derrière**

Une mise en échec par-derrière appliquée sur un joueur qui ne suspecte pas l'approche d'un coup imminent et par conséquent incapable de se protéger ou de se défendre alors que le contact se produit sur l'arrière de son corps

44.2 Puntion mineure

Une puntion mineure est imposée pour une mise en échec par derrière.

44.3 Double puntion mineure

Si une puntion mineure pour mise en échec par derrière est imposée et qu'au cours du jeu, le joueur adverse s'est nettement tourné au dernier moment et, de ce fait, a été blessé par la mise en échec, une double puntion mineure sera imposée.

44.4 Puntion majeure plus extrême inconduite

Tout joueur qui donne un double-échec, pousse ou assaille un adversaire par derrière lorsque cet adversaire est incapable de se protéger ou se défendre recevra une puntion majeure plus une extrême inconduite. Cette puntion s'applique partout sur la surface de jeu. Une puntion majeure et une extrême inconduite devront être imposées qu'il y ait blessure ou non lorsque le joueur est projeté violemment par derrière dans la bande ou sur la charpente du but.

44.5 Puntion de match

À sa discrétion, l'arbitre peut imposer une puntion de match s'il juge que le joueur ou gardien de but a délibérément tenté de ou a blessé son adversaire en le mettant en échec par derrière.

Remarque: Si le joueur mis en échec pose tout geste de rotation ou s'il n'est pas directement mis en échec par derrière, la puntion de match pour mise en échec par derrière ne peut être imposée.

RÈGLE 44B MISE EN ÉCHEC À LA TÊTE

Définition : - La LHJMQ adoptera une pénalité pour une 'Mise en échec à la tête' à la suite de coup porté en territoire libre dans les cas suivants

- Une mise en échec résultant en un contact à la tête lorsque la tête est la cible et le point principal de contact n'est pas permise. Cependant et afin de déterminer si une telle mise en échec pourrait être permise, les circonstances de la mise en échec, incluant le fait que l'adversaire peut se placer dans une position vulnérable immédiatement avant ou simultanément à la mise en échec ou lorsque le contact à la tête devient inévitable lors d'une mise en échec réglementaire, peuvent être prises en considération.

44B.1 Puntion mineure

À la discrétion de l'arbitre et selon le degré de l'impact, l'arbitre peut imposer une puntion mineure à tout joueur qui met un adversaire en échec en le frappant à la tête.

44B.2 Puntion majeure plus extrême inconduite

À la discrétion de l'arbitre et selon le degré de l'impact, l'arbitre peut imposer une puntion majeure et une extrême inconduite à tout joueur qui met un adversaire en échec en le frappant à la tête.

44B.3 Puntion de match

Une puntion de match sera imposée à tout joueur qui délibérément tente de ou blesse un adversaire par une mise en échec à la tête.

Remarque : Un coup à la tête donné par l'épaule sera considéré une mise en échec non réglementaire et sera pénalisé comme une mise en échec à la tête.

Titre de l'infraction à être annoncé

- Toutes les puntions mineures pour avoir donné du coude, entrave, assaut, etc., continueront à être signalée de la même façon.
- Si l'arbitre devait imposer une puntion majeure pour avoir donné du coude, entrave, assaut, etc., à la suite d'un coup significatif à la région de la tête, qu'il y ait blessure ou non, la puntion majeure et la puntion d'extrême inconduite seront imposées pour « mise en échec à la tête ».

RÈGLE 45 MISE EN ÉCHEC AUX GENOUX**45.1 Mise en échec aux genoux**

Une mise en échec aux genoux se rapporte au geste de lancer son corps dans les genoux ou au-dessous des genoux d'un adversaire de quelque direction que ce soit.

Un joueur ou gardien de but ne peut donner une mise en échec ou abaisser la position de son corps pour donner une mise en échec aux genoux ou au-dessous de ceux-ci.

Une mise en échec non réglementaire en est une qui est donnée par un joueur ou gardien de but ayant ou non les deux patins sur la glace et dont la seule intention est de donner une mise en échec aux genoux ou près des genoux de l'adversaire.

45.2 Puntition mineure

Un joueur ou gardien de but qui commet ces infractions recevra une puntition mineure pour 'mise en échec aux genoux'.

45.3 Puntition majeure plus extrême inconduite

Lorsqu'une blessure résulte de la mise en échec aux genoux, le joueur ou gardien de but recevra une puntition majeure plus une extrême inconduite (*Se référer à la Règle 45.4*).

45.4 Puntition de match

À sa discrétion, l'arbitre imposera une puntition de match à tout joueur ou gardien de but qui a délibérément tenté de ou a blessé son adversaire par une mise en échec aux genoux.

RÈGLE 46 COUP DE COUDE**46.1 Coup de coude**

Donner un coup de coude signifiera l'utilisation du coude étendu d'une façon qui peut ou non causé une blessure.

46.2 Puntition mineure

À sa discrétion et selon le degré de violence, l'arbitre peut imposer une puntition mineure à tout joueur ou gardien de but qui donne un coup de coude à un adversaire.

46.3 Puntition majeure plus extrême inconduite

À la discrétion de l'arbitre, une puntition majeure et une extrême inconduite devront être imposées à tout joueur ou gardien de but qui utilise son coude pour frapper un adversaire. Une puntition majeure doit être imposée lorsque l'infraction cause une blessure à la figure ou à la tête de l'adversaire.

46.4 Puntition de match

À sa discrétion, l'arbitre peut imposer une puntition de match lorsqu'il juge que le joueur ou gardien de but a délibérément blessé ou tenté de blesser un adversaire en lui donnant un coup de coude.

RÈGLE 47 BATAILLE

La présente règle prévoit l'interdiction des batailles lors des activités de la LHJMQ. Cette interdiction est régie par des sanctions à la fois restrictives et dissuasives.

47.1 Bataille

On considérera qu'une bataille est survenue lorsqu'au moins un joueur (ou gardien de but) s'engage dans un combat en frappant ou en donnant des coups de poing à répétition à un adversaire.

Les arbitres ont toute la latitude requise quant aux punitions qu'ils peuvent imposer en vertu de cette règle. Ceci est intentionnellement voulu pour leur permettre de faire la différence selon le niveau évident de responsabilité des participants, soit en entreprenant la bataille, en s'engageant dans une bataille ou en la poursuivant. Cette latitude devrait être utilisée de façon réaliste.

Les arbitres doivent utiliser tous les moyens prévus par ces règles de jeu pour faire cesser les échauffourées et devraient utiliser cette règle ainsi que les *Règles 40.4 Puntition d'inconduite et 40.5 Puntition d'extrême inconduite* pour y parvenir.

47.2 Agresseur

L'agresseur lors d'une bataille sera le joueur (ou gardien de but) qui continue à donner des coups de poings de façon à punir son adversaire qui ne peut se défendre ou qui refuse de se battre.

Un joueur doit être considéré comme agresseur lorsqu'il a clairement gagné le combat et qu'il continue de tenter de frapper ou de frapper pour corriger et/ou blesser un opposant qui n'est plus en position de se défendre.

Un joueur ou gardien de but jugé être l'agresseur dans une bataille recevra une punition majeure pour bataille et une punition d'extrême inconduite.

Un joueur ou gardien de but considéré être un agresseur lors d'une bataille verra sa fiche ainsi annotée aux fins des statistiques et de suspension.

Un joueur ou gardien de but jugé être l'instigateur et l'agresseur (*à la fin du combat*) lors d'une bataille recevra une punition mineure (Instigateur), une punition majeure et d'extrême-inconduite (*Bataille*) et une punition d'extrême inconduite (*Agresseur*).

47.3 Altercation

Une altercation est une situation incluant deux joueurs (y compris les gardiens de but) où au moins un des deux sera pénalisé, sauf et à l'exception de la règle du troisième joueur à s'impliquer, alors qu'une altercation serait définie comme étant un incident au cours duquel une ou des punitions majeures pour bataille sont imposées.

47.4 Libérer le secteur d'une bataille

Lorsque survient une bataille, tous les joueurs non impliqués devront immédiatement se rendre à leurs bancs des joueurs respectifs ou lorsque la bataille a lieu devant un banc des joueurs, les joueurs de cette équipe devront se rendre dans leur zone défensive. Le défaut d'obtempérer peut résulter en une punition d'inconduite. Les gardiens de but devront demeurer dans leur enceinte sauf si la bataille a lieu près de l'enceinte alors qu'ils devront se conformer aux directives de l'arbitre. Le défaut d'obtempérer peut mener à une punition mineure et / ou une punition d'inconduite ainsi que toute autre punition qu'il pourrait recevoir. L'arbitre ne permettra qu'à un seul joueur de chaque équipe de récupérer l'équipement de son coéquipier.

47.5 Poursuite ou tentative de poursuite d'une bataille

Tout joueur ou gardien de but qui persiste à continuer ou tenter de continuer après avoir reçu l'ordre de l'arbitre de cesser ou qui résiste à un juge de lignes qui accomplit son travail recevra, à la discrétion de l'arbitre, une punition d'inconduite ou d'extrême inconduite en plus de toute autre punition imposée.

47.6 Bataille à la suite de l'altercation originale

Une punition d'extrême inconduite sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui reçoit une punition majeure pour bataille après que la bataille originale a débuté.

Nonobstant cette règle et à la discrétion de l'arbitre, la punition majeure et d'extrême inconduite peut être annulée envers un joueur ou gardien de but si le joueur adverse était nettement l'instigateur de la bataille et que l'autre joueur ne s'est pas engagé dans le combat. (*Se référer à l'article 47.10.2*)

47.7 Bataille à l'extérieur de la surface de jeu

Une punition d'inconduite ou d'extrême inconduite sera imposée à tout joueur ou gardien de but impliqué dans une bataille hors de la surface de jeu ou avec un autre joueur qui est à l'extérieur de la surface de jeu, ceci en plus de toute autre punition imposée, y compris la punition majeure pour bataille.

Lorsqu'un entraîneur ou membre non-joueur d'une équipe s'implique dans une altercation avec un joueur ou gardien de but adverse, un entraîneur ou membre non-joueur sur ou hors de la glace, cette personne devra être expulsée du match, se retirer au vestiaire et la situation sera rapportée au Commissaire pour sanction.

47.8 Bataille à un moment autre qu'au cours des périodes du match

Tous les joueurs s'impliquant dans une altercation feront l'objet d'un rapport au bureau de la LHJMQ pour sanction. Les seules punitions qui peuvent être imposées sont celles qui entraînent une punition de match. Les joueurs impliqués dans une bataille au cours des intermissions recevront une punition majeure et une extrême inconduite.

Si un joueur devait s'avérer l'instigateur de la bataille, la punition majeure et d'extrême inconduite ne serait pas imposée à son adversaire et que l'autre joueur ne s'est pas engagé dans le combat. (*Se référer à l'article 47.10.2*).

47.9 Bataille avant la mise en jeu

Lorsqu'une bataille survient avant ou immédiatement après toute remise en jeu en cours de match, elle sera considérée comme '*bataille planifiée*'. Lorsqu'une bataille planifiée est engagée au cours d'un match, les joueurs impliqués recevront chacun une punition automatique d'extrême inconduite en plus de la punition majeure.

Lorsque de l'avis de l'arbitre, des substitutions spécifiques de joueurs sont effectuées par une ou les deux équipes vers la fin d'un match et qu'une altercation s'ensuit, les punitions appropriées seront imposées et l'incident fera l'objet d'un rapport au Commissaire immédiatement après le match pour être révisé et possiblement sanctionné en vertu de la *Règle 29 Discipline additionnelle*.

47.10 Instigateur

47.10.1 Instigateur – Adversaire ENGAGÉ

L'instigateur d'une altercation s'applique à un joueur ou gardien de but qui, par ses gestes ou comportement, poursuit clairement un adversaire qui refuse de s'impliquer, attaque ou saute sur son adversaire et lui donne des coups de poing. Le joueur ou gardien de but peut aussi démontrer un ou plusieurs des critères suivants : distance parcourue, le premier à jeter les gants, le premier à donner un coup de poing, attitude ou posture menaçante, invitation ou menaces verbales.

Un joueur ou gardien de but jugé l'instigateur d'une altercation recevra une punition mineure (*Instigateur*) et une punition majeure et d'extrême-inconduite (*Bataille*).

Un joueur ou gardien de but jugé être l'instigateur et l'agresseur (*à la fin du combat*) lors d'une bataille recevra une punition mineure (*Instigateur*) et une punition majeure et d'extrême-inconduite (*Bataille*) et une punition d'extrême inconduite (*Agresseur*).

À la discrétion de l'arbitre, lorsqu'il est jugé que le joueur adverse s'avère 'engagé' dans la bataille, il recevra une punition majeure et d'extrême-inconduite (*Bataille*).

47.10.2 Instigateur – Adversaire NON ENGAGÉ

Un joueur ou gardien de but jugé l'instigateur d'une altercation recevra une punition mineure (*Instigateur*), une punition majeure et d'extrême-inconduite. (*Bataille*).

À la discrétion de l'arbitre, lorsqu'il est jugé que le joueur adverse s'avère 'NON engagé' dans la bataille, il ne recevra pas la punition majeure et d'extrême-inconduite pour bataille, à la discrétion de l'arbitre, il pourrait recevoir une punition mineure ou double-mineure pour rudesse et/ou tout autre punition reliée à l'article 47.5.

47.11 ANNULÉ - Bataille lors des cinq (5) dernières minutes de jeu réglementaire

47.12 Chandail

Un joueur ou gardien de but qui, volontairement, enlève son chandail avant de participer à une altercation ou qui porte un chandail qui a été visiblement été modifié qui le rend non conforme à la *Règle 9 - Les uniformes* recevra une punition mineure pour conduite antisportive et une punition d'extrême inconduite. Dans les cas où l'altercation ne se matérialise pas, le joueur ou gardien de but recevrait une punition mineure pour conduite antisportive et une punition d'inconduite pour avoir volontairement enlevé son chandail.

Un joueur qui engage le combat et se fait enlever son chandail (complètement retiré du tronc), autrement qu'en raison des actions de son adversaire et du juge de lignes, recevra une punition d'Extrême Inconduite.

Que le chandail soit attaché ou non, un joueur ou gardien de but qui s'implique dans une bataille et dont le chandail remonte à la hauteur des épaules ou plus haut, sauf si cela survient par les gestes de l'adversaire ou des juges de lignes, recevra une punition d'inconduite. Si l'attache devait être arrachée, la punition d'inconduite ne serait pas imposée.

Lorsque le chandail d'un joueur est dûment attaché, mais que le joueur trouve le moyen de sortir un ou les deux bras ou enlève un ou les deux coudes de son chandail et continue ou tente de continuer la bataille, la punition d'inconduite sera imposée.

Un joueur ou gardien de but qui s'implique dans une bataille alors que son chandail n'est pas dûment attaché au pantalon et qui perd son chandail (*complètement de son corps*) recevra une punition d'extrême d'inconduite.

47.13 Punition majeure

Une punition majeure et une punition d'EXTRÊME-INCONDUITE seront imposées à tout joueur qui est engagé dans une bataille.

47.14 Punition de match

Tout joueur ou gardien de but portant du ruban gommé ou tout autre matériau sur ses mains (en-dessous du poignet) qui coupe ou blesse un adversaire au cours d'une bataille recevra une punition de match en plus de toute autre punition, y compris la bataille, en vertu de cette règle.

Une punition de match sera imposée à un joueur ou gardien de but qui frappe un adversaire sans méfiance et lui cause une blessure.

47.15 Troisième joueur à s'impliquer

À la discrétion de l'arbitre, une punition d'extrême inconduite sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui est le premier à intervenir (troisième joueur) dans une bataille déjà en cours, sauf si une punition de match doit être imposée dans l'altercation originale. Cette punition s'ajoute à toute autre punition imposée au cours du même incident.

Cette règle s'applique également à tout joueur ou gardien de but qui choisit d'intervenir dans cette même bataille ou toute autre bataille au cours du même arrêt de jeu.

Généralement, cette règle s'applique lorsqu'il y a une bataille.

47.16 ANNULÉ ~~Deuxième punition majeure pour bataille~~**47.17 Deuxième bataille par un même joueur sur le même arrêt de jeu**

Lorsqu'un même joueur est impliqué dans une deuxième bataille sur le même arrêt de jeu (*Règle 47.6 Bataille à la suite de l'altercation originale*), les codes utilisés pour cette infraction sont ; 2.6 – 4.6, en plus des autres punitions qu'il pourrait se mériter.

Si le joueur ou le gardien adverse devait s'avérer être l'instigateur de la deuxième bataille, la punition d'extrême inconduite ne sera pas imposée à son adversaire. (*Se référer à l'article 47.10.2*)

47.18 Bataille avec un gardien de but

Une punition majeure en plus d'une punition d'extrême inconduite sera imposée à tout gardien de but impliqué dans une bataille et / ou à tout joueur impliqué dans une bataille avec un gardien de but.

Si le joueur ou le gardien adverse devait s'avérer être l'instigateur de la bataille, la punition d'extrême inconduite ne sera pas imposée à son adversaire. (*Se référer à l'article 47.10.2*)

RÈGLE 48 COUP DE TÊTE**48.1 Coup de tête**

Le geste de donner un coup de tête implique un joueur ou gardien de but qui intentionnellement fait contact ou tente de faire contact avec un adversaire en utilisant d'abord sa tête et / ou son casque protecteur.

48.2 Double punition mineure

Une double punition mineure sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui tente de donner un coup de tête à un adversaire.

48.3 Punition majeure plus extrême inconduite

Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur ou gardien de but qui donne un coup de tête à un adversaire.

48.4 Punition de match

Une punition de match sera imposée à un joueur ou gardien de but qui blesse un adversaire par un coup de tête.

RÈGLE 49 COUP DE PATIN**49.1 Coup de patin**

Le geste d'un joueur ou gardien de but qui utilise délibérément son ou ses patins pour propulser la rondelle ou faire contact avec un adversaire.

49.2 Buts

Il est permis de botter la rondelle dans toutes les zones. Un but ne peut être marqué par un joueur à l'attaque qui utilise un mouvement distinctif de botté pour propulser la rondelle dans le but. Un but ne peut pas être marqué par un joueur qui a botté la rondelle et que, par la suite, la rondelle dévie dans le but sur tout joueur, gardien de but ou officiel.

Une rondelle qui dévie dans le but après avoir dévié sur le patin d'un joueur à l'attaque qui n'a pas intentionnellement botté la rondelle sera un but valide. Une rondelle qui est dirigée dans le but par le patin d'un joueur à l'attaque est un but valide s'il n'y a pas évidence de mouvement de botté. Les points suivants devraient aider à clarifier les déviations à la suite d'une rondelle bottée qui pénètre dans le but :

- (i) Une rondelle bottée qui dévie sur un autre joueur de l'une ou l'autre des équipes (incluant le gardien) sera déclaré non valide;
- (ii) Une rondelle bottée qui dévie sur le bâton d'un joueur de l'une ou l'autre des équipes (à l'exception du bâton du gardien de but) sera déclaré un but valide;
- (iii) Un but sera accordé lorsqu'un joueur à l'attaque botte la rondelle, que cette rondelle dévie sur son propre bâton pour ensuite pénétrer dans le but.

- (iv) *Un but sera accordé lorsque la rondelle entre dans le but après avoir dévié sur le patin d'un joueur ou dévie sur son patin alors que ce joueur est en voie d'arrêter.*

Un but ne peut être marqué par un joueur offensif qui botte toute pièce d'équipement (bâton, gant, casque, etc.) vers la rondelle, y compris botter la lame de son propre bâton, et qu'à la suite d'un tel geste, la rondelle pénètre au-delà de la ligne des buts.

49.3 Puntion de match

Une punition de match sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui donne ou tente de donner un coup de patin à un autre joueur.

RÈGLE 50 COUP DE GENOU

50.1 Coup de genou

Un coup de genou est le geste d'un joueur ou gardien de but qui sort le genou et, dans certains cas, étend la jambe pour faire contact avec son adversaire.

50.2 Puntion mineure

À sa discrétion et selon le degré de violence de l'infraction, l'arbitre peut imposer une punition mineure à un joueur ou gardien de but coupable d'avoir donné un coup de genou à un adversaire.

50.3 Puntion majeure plus extrême inconduite

À sa discrétion et selon le degré de violence de l'infraction, l'arbitre peut imposer une punition majeure à un joueur ou gardien de but coupable d'avoir donné un coup de genou à un adversaire.

50.4 Puntion de match

À sa discrétion, l'arbitre peut imposer une punition de match s'il juge que le joueur a intentionnellement blessé ou tenter de blesser son adversaire en lui donnant un coup de genou.

RÈGLE 51 RUDESSE

51.1 Rudesse

La rudesse est un mouvement de porter un coup avec la main ou le poing à la figure ou la tête de l'adversaire, que le gant soit porté ou non, ou, si un joueur enlève intentionnellement le casque de son adversaire au cours du jeu.

La rudesse implique une altercation mineure qui ne mérite pas l'imposition d'une punition majeure à l'un ou l'autre des participants. (Une altercation est une situation impliquant deux joueurs, y compris les gardiens de but, au cours de laquelle au moins un joueur est pénalisé.)

51.2 Puntion mineure

Une punition mineure sera imposée à un joueur ou gardien de but qui frappe un adversaire avec la main ou le poing, ou, si un joueur enlève intentionnellement le casque de son adversaire au cours du jeu.

51.3 Puntion de match

Si au jugement de l'arbitre, un gardien de but utilise son gant bloqueur pour frapper un adversaire à la figure ou à la tête pour délibérément blesser ou tenter de blesser un adversaire, une punition de match doit lui être imposée.

RÈGLE 52 FAIRE BASCULER

52.1 Faire basculer

Faire basculer est le geste d'un joueur ou gardien de but qui utilise sa jambe ou son pied pour faire sauter les pieds de son adversaire sous son corps ou pousse le haut du corps vers l'arrière avec un bras ou un coude en même temps qu'il effectue un mouvement vers l'avant avec la jambe de façon que les jambes de l'adversaire se déroberont pour le faire tomber violemment sur la glace.

52.2 Puntion de match

Tout joueur ou gardien de but qui fait basculer un adversaire recevra une punition de match.

RÈGLE 53 LANCER DE L'ÉQUIPEMENT

53.1 Lancer de l'équipement

Un joueur, y compris un gardien de but, ne pourra lancer un bâton ou tout autre objet dans une ou l'autre des zones.

Un joueur qui a perdu son bâton ne peut en recevoir un qu'à son banc des joueurs ou en recevoir un des mains d'un coéquipier sur la glace (*Se référer à la Règle 10.3 Bâton brisé*).

53.2 Puntion mineure

Une puntion mineure sera imposée :

- (i) *Pour avoir lancer un bâton ou toute partie de celui-ci ou tout autre objet en direction de la rondelle à un adversaire dans toutes les zones, sauf si ce geste a été pénalisé par un tir de pénalité (53.7) ou un but accordé (53.8).*
- (ii) *Pour avoir lancer un bâton quand un joueur à la défensive lance ou tir un bâton ou tout autre objet dans sa zone défensive mais pas vers la rondelle ou le porteur de la rondelle.*
- (iii) *Pour 'obstruction' lorsqu'un joueur déplace un bâton qui n'est pas brisé et qui interfère avec un opposant (sauf lorsqu'il y a un tir de pénalité (53.7) ou but accordé (53.8) ou lorsque que l'on empêche le joueur qui a perdu son bâton de le récupérer.*

NOTE 1: Aucune puntion ne sera décernée si le bâton non-brisé est déplacé pour ne pas interférer avec le jeu ou que le joueur n'essaie pas de récupérer son bâton.

NOTE 2: Quand un joueur déplace une partie de bâton ou tout autre objet, en le poussant le long de la patinoire (mais pas au-dessus de la bande), de façon à ne pas interférer avec le jeu ou son opposant) aucune puntion ne sera décernée.

- (iv) *Pour conduite non sportive (en plus d'un Extrême-inconduite – 53.5) lorsqu'un joueur lance son bâton ou tout autre objet à l'extérieur de la surface du jeu afin de protester contre une décision de l'officiel.*

53.3 Puntion mineure de banc

Si un joueur, gardien de but, entraîneur ou membre non-joueur au banc des joueurs ou au banc de puntions lance tout objet que ce soit sur la glace au cours de match ou d'un arrêt du jeu, une puntion mineure de banc pour conduite antisportive sera imposée. (Se référer à la Règle 75.3 Puntion mineure de banc).

53.4 Puntion d'inconduite

Une puntion d'inconduite sera imposée à un joueur qui, de façon accidentelle ou non intentionnelle, lance son bâton, une partie de celui-ci, ou tout autre objet ou pièce d'équipement à l'extérieur de la surface glacée.

53.5 Puntion d'extrême inconduite

Une puntion d'extrême-inconduite sera imposée à un joueur qui, de façon intentionnelle, lance son bâton, une partie de celui-ci, ou tout autre objet ou pièce d'équipement à l'extérieur de la surface glacée.

Si ce geste est commis dans le but de protester contre une décision de l'officiel, une puntion mineure pour conduite antisportive (53.2 iv) et une puntion d'extrême-inconduite doit être décernée au joueur fautif.

53.6 Puntion de match

Lorsqu'un joueur ou gardien de but blesse ou tente de blesser intentionnellement en lançant un bâton ou tout objet ou pièce d'équipement vers un joueur adverse, un entraîneur ou un membre non-joueur, ce joueur recevra une puntion de match. Lorsque, de fait, une blessure survient à la suite d'un tel geste, la puntion de match sera inscrite pour avoir intentionnellement blessé un adversaire.

53.7 Tir de pénalité

Lorsqu'un membre de l'équipe défensive, y compris un entraîneur ou un membre non-joueur, lance ou tire un bâton ou tout autre objet ou pièce d'équipement vers la rondelle ou le porteur de la rondelle dans la zone défensive du fautif, l'arbitre permettra au jeu d'être complété et, si un but n'en résulte pas, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive. Ce tir de pénalité sera effectué par le joueur désigné par l'arbitre comme étant le joueur lésé.

Si les officiels sont incapables de déterminer quel joueur a été lésé, l'équipe non fautive, par l'entremise du capitaine, désignera un des joueurs sur la glace au moment de l'infraction pour tenter le tir de pénalité.

Lorsque qu'un joueur en échappée dans la zone neutre ou la zone offensive est entravé par un bâton ou tout objet ou pièce d'équipement lancé par un membre de l'équipe défensive, y compris un entraîneur ou membre non-joueur, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive. (Voir aussi la Règle 57.3 Tir de pénalité).

Lorsqu'un joueur en échappée dans la zone neutre ou la zone offensive est entravé par un objet lancé sur la glace par un spectateur et que cet objet lui fait perdre possession de la rondelle ou le fait tomber, un tir de pénalité sera accordé au joueur ainsi lésé.

53.8 But accordé

Lorsque le gardien de but a été retiré de la glace, un joueur de l'équipe défensive, y compris un entraîneur ou un membre non-joueur, lance ou tire un bâton ou une partie de celui-ci ou tout objet ou pièce d'équipement vers la rondelle ou le porteur de la rondelle dans la zone neutre ou la zone défensive de l'équipe fautive et que ce geste l'empêche d'obtenir un lancer franc vers le 'but libre', un but sera accordé à l'équipe non fautive.

Aux fins de cette règle, un 'but libre' est un but qui a été libéré afin que le gardien de but soit retiré de la glace en faveur d'un attaquant additionnel. Le gardien de but est considéré avoir quitté la glace lorsque son remplaçant est entré sur la surface de jeu.

53.9 Suspensions

Il n'y a pas de suspensions particulières pour avoir lancer une pièce équipement, mais des mesures disciplinaires supplémentaires peuvent être appliquées à la discrétion du Commissaire. (Voir la règle 29).



SECTION 7 INFRACTIONS D'ENTRAVE

RÈGLE 54 RETENIR

54.1 Retenir

Tout geste d'un joueur ou gardien de but qui restreint ou entrave la progression d'un adversaire qui est ou non en possession de la rondelle.

54.2 Puntition mineure

Une puntition mineure sera imposée à un joueur ou gardien de but qui retient un adversaire en utilisant ses mains, ses bras ou ses jambes.

Un joueur ou gardien de but a le droit d'utiliser son bras dans un mouvement de puissance pour bloquer un adversaire à condition d'avoir établi une position défensive et de ne pas utiliser ses mains de façon à retenir.

Un joueur ou gardien de but ne peut tenir le bâton d'un adversaire. Une puntition mineure sera imposée à un joueur ou gardien de but qui tient le bâton d'un adversaire et annoncée pour "*avoir retenu le bâton*".

Un joueur a le droit de se protéger en se défendant du bâton d'un adversaire. Il doit immédiatement libérer le bâton afin que le joueur puisse reprendre le jeu normalement.

54.3 Tir de pénalité

Se référer à la Règle 57.3 – Faire trébucher

54.4 But accordé

Se référer à la Règle 57.4 – But accordé.

RÈGLE 55 ACCROCHER

55.1 Accrocher

Accrocher signifie le geste d'utiliser le bâton de façon à ce qu'il permette à un joueur ou gardien de but de restreindre un adversaire.

Lorsqu'un joueur tente de contrer un adversaire de façon à ce que le contact se limite de bâton au bâton, un tel geste ne sera pas pénalisé pour avoir accroché.

55.2 Puntition mineure

Une puntition mineure sera imposée à un joueur ou gardien de but qui entrave la progression d'un adversaire en l'accrochant avec son bâton. Une puntition mineure sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui utilise le manche du bâton au-dessus de la main la plus élevée pour retenir ou accrocher un adversaire.

55.3 Puntition majeure plus extrême inconduite

Une puntition majeure et une puntition d'inconduite seront imposées à tout joueur ou gardien de but qui blesse un adversaire en l'accrochant.

55.4 Tir de pénalité

Se référer à la Règle 57.3 – Tir de pénalité

55.5 But accordé

Se référer à la Règle 57.4 – But accordé.

Lorsque les circonstances s'y prêtent, des sanctions additionnelles peuvent être imposées à la discrétion du Commissaire (*Se référer à la Règle 29 Discipline additionnelle*).

RÈGLE 56 OBSTRUCTION

56.1 Obstruction

Des normes strictes relatives aux obstructions doivent être appliquées partout sur la patinoire.

Position du corps :

La position du corps sera déterminée par le joueur qui patine devant ou à côté de son adversaire et dans la même direction. Un joueur qui est derrière un adversaire non en possession de la rondelle ne peut utiliser son bâton ou sa main libre pour restreindre son adversaire, mais doit plutôt patiner pour gagner ou rétablir la position réglementaire afin de contrer l'adversaire.

Un joueur a priorité sur la partie de la glace sur laquelle il se tient (position du corps) et n'est pas tenu de se déplacer pour permettre à un adversaire de progresser. Un joueur peut 'bloquer' l'avancement ou le chemin d'un adversaire pourvu qu'il soit devant son adversaire et se déplace dans la même direction. Le fait de se déplacer latéralement sans établir une position du corps pour ensuite faire contact avec un joueur non-porteur n'est pas permis et sera pénalisé pour obstruction (entrave). Un joueur a toujours le droit d'utiliser la position de son corps pour agrandir le chemin de l'adversaire vers la rondelle, à la condition de ne pas utiliser son bâton (se faire 'plus gros' pour ainsi augmenter considérablement la distance que doit parcourir l'adversaire pour se rendre où il veut aller), ne pas utiliser la main libre ou ne pas prendre avantage de la position de son corps pour donner une mise en échec qui serait non réglementaire.

Possession de la rondelle : Le dernier joueur autre que le gardien de but à toucher à la rondelle sera considéré le joueur en possession. Le joueur étant considéré en possession peut être mis en échec de façon réglementaire à condition que la mise en échec soit appliquée immédiatement après sa perte de possession.

Restreinte : Les gestes d'un joueur ou gardien de but qui n'a pas établi sa position corporelle, mais qui utilise plutôt des moyens non réglementaires tels qu'accrocher avec le bâton, retenir avec les mains, faire trébucher à l'aide du bâton ou de toute autre façon pour entraver la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession de la rondelle. Les moyens non réglementaires sont des gestes qui permettent à un joueur ou gardien de but d'établir, maintenir ou reprendre sa position corporelle sans patiner.

Écran non réglementaire: Un écran non réglementaire est le geste d'un joueur ou gardien de but qui met en échec un adversaire qui n'est pas en possession de la rondelle et n'est pas conscient de la venue de la mise en échec ou du coup. Un joueur conscient de l'approche de la mise en échec, mais non engagé dans une 'bataille pour la rondelle', ne peut être entravé par un joueur ou gardien de but qui fait écran. Un joueur ou gardien de but qui fait un écran en est un qui se place sur le chemin d'un adversaire sans d'abord établir une position corporelle pour ainsi le 'sortir du jeu'. Dans un tel cas, une punition pour obstruction (entrave) devra être imposée.

Main Libre : Lorsque la main libre est utilisée pour retenir, tirer, empoigner ou physiquement restreindre un adversaire et l'empêcher de se déplacer librement, un tel geste doit être pénalisé pour avoir retenu. La main libre peut être utilisée pour repousser un adversaire ou son bâton, mais ne peut être utilisée pour retenir un adversaire ou son bâton.

Bâton : Un joueur ou gardien de but qui n'a pas établi sa position corporelle et qui utilise son bâton, que ce soit la lame ou le manche, y compris le haut du manche au-dessus de la main la plus haute, pour entraver ou empêcher un adversaire de se déplacer librement sur la glace recevra une punition pour avoir accroché.

56.2 Punition mineure

Une punition mineure sera imposée:

- (i) À un joueur qui entrave ou empêche la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession de la rondelle.
- (ii) A un joueur qui restreint un adversaire qui tente de faire de l'échec avant.
- (iii) À un joueur qui intentionnellement applique une mise en échec à son opposant, y compris le gardien de but, qui n'est pas en possession de la rondelle.
- (iv) À un joueur qui fait en sorte qu'un joueur adverse non en possession de la rondelle est forcé de commettre un hors-jeu résultant en un arrêt du jeu. Lorsque ce geste mène à un hors-jeu retardé (sans nécessairement causer un arrêt du jeu), l'imposition de la punition pour obstruction sera sujette au jugement de l'arbitre.
- (v) À un joueur qui intentionnellement fait sauter le bâton des mains d'un adversaire ou qui empêche un joueur qui a échappé son bâton ou toute pièce d'équipement d'en reprendre possession.
- (vi) À un joueur qui lance ou tire un bâton abandonné ou brisé, une rondelle non réglementaire ou tout autre débris vers le porteur de la rondelle d'une manière telle que ce dernier pourrait être distrait. (Voir aussi la règle 53.2 iii).

(vii) À tout joueur identifié qui, du banc des joueurs ou banc de punitions, à l'aide de son bâton ou de son corps, entrave le déplacement de la rondelle ou de tout adversaire sur la glace lorsque le jeu est en cours.

(viii) À un joueur en voie d'entrer sur la glace joue la rondelle alors qu'un ou les deux patins sont encore sur le banc des joueurs ou le banc de punitions, une punition mineure pour obstruction lui sera imposée.

56.3 Punition mineure de banc

Une punition mineure de banc sera imposée lorsqu'un joueur non identifié au banc des joueurs ou de punitions, un entraîneur ou un membre non-joueur du club qui, à l'aide de son bâton ou de son corps, entrave le déplacement de la rondelle ou de tout adversaire sur la glace lorsque le jeu est en cours.

56.4 Punition majeure plus extrême inconduite

À sa discrétion et selon le degré de violence, l'arbitre peut imposer une punition majeure et une punition d'extrême inconduite à tout joueur coupable d'entrave envers un adversaire.

56.5 Tir de pénalité

Lorsqu'un joueur en contrôle de la rondelle dans la zone neutre ou la zone offensive et n'ayant aucun autre joueur défensif à déjouer autre que le gardien de but est entravé par un bâton ou une partie de celui-ci ou toute pièce d'équipement ou objet lancé par un membre de l'équipe défensive y compris un entraîneur ou membre non-joueur, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive. Lorsqu'un entraîneur ou membre non-joueur d'un club est coupable d'un tel geste, il sera automatiquement expulsé du match, renvoyé à son vestiaire et le tout sera rapporté au Commissaire pour une possible sanction additionnelle.

56.6 But accordé

Lorsque le gardien de but a été retiré de la glace et que tout membre de l'équipe (y compris le gardien de but) qui n'est pas réglementairement sur la glace, y compris un entraîneur ou un membre du personnel non-joueur, entrave les mouvements de la rondelle ou d'un joueur adverse dans la zone neutre ou la zone offensive, l'arbitre accordera immédiatement un but à l'équipe non fautive. Lorsqu'un entraîneur ou membre non-joueur d'un club est coupable d'un tel geste, il sera automatiquement expulsé du match, renvoyé à son vestiaire et le tout sera rapporté au Commissaire pour une possible sanction additionnelle.

RÈGLE 57 FAIRE TRÉBUCHER

57.1 Faire trébucher

Un joueur ou gardien de but ne devra pas placer son bâton, son genou, son pied, son bras ou son coude de façon à faire trébucher ou faire tomber son adversaire.

Une chute accidentelle qui survient simultanément à la fin d'un jeu ne sera pas pénalisée. Une chute accidentelle qui survient simultanément à la fin ou après l'arrêt du jeu ne sera pas pénalisée.

57.2 Punition mineure

Une punition mineure sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui place son bâton ou toute partie de son corps de façon telle que le joueur adverse trébuche ou tombe.

57.3 Tir de pénalité

Lorsqu'un joueur défensif fait trébucher ou entrave de quelque façon par l'arrière un joueur en contrôle de la rondelle dans la zone neutre ou la zone offensive et n'ayant aucun autre joueur défensif à déjouer autre que le gardien de but et que le geste posé l'empêche d'obtenir une chance raisonnable de marquer, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive. Cependant, l'arbitre n'arrêtera pas le jeu jusqu'à ce que l'équipe à l'offensive ne perde possession de la rondelle à l'équipe défensive.

L'objectif de cette règle est de redonner une chance raisonnable de marquer qui a été perdue. Cependant, si le joueur entravé a pu récupérer la rondelle et obtenu une chance raisonnable de marquer (ou un coéquipier est capable d'obtenir une chance raisonnable de marquer), le tir de pénalité ne devrait pas être accordé.

Le '*contrôle de la rondelle*' signifie le geste de propulser la rondelle avec le bâton, la main ou les pieds.

Pour qu'un tir de pénalité puisse être accordé à un joueur qui a été entravé par l'arrière, les quatre (4) critères suivants doivent être présents:

- (i) *L'incident doit avoir eu lieu dans la zone neutre ou la zone offensive (i.e., au-delà de la ligne bleue du porteur de la rondelle);*
- (ii) *L'infraction doit avoir été commise par derrière;*

- (iii) *Le joueur en possession et contrôle de la rondelle (ou, au jugement de l'arbitre, le joueur aurait clairement pu prendre possession et contrôle de la rondelle) doit avoir perdu une chance réelle de marquer.*

Remarque: *Le fait que le joueur ait pu prendre un tir au but n'élimine pas automatiquement ce critère pour un tir de pénalité. Si l'infraction a été commise par l'arrière et que le joueur a perdu une 'meilleure chance de marquer' en raison de l'infraction, le tir de pénalité devrait quand même être accordé;*

- (iv) *Le joueur en possession et contrôle de la rondelle (ou, au jugement de l'arbitre, le joueur aurait clairement pu prendre possession et contrôle de la rondelle) doit n'avoir aucun joueur adverse entre lui-même et le gardien de but.*

Si de l'avis de l'arbitre, un joueur fait d'abord contact avec la rondelle et que, par la suite, l'adversaire trébuche ou tombe, le lancer de punition ne sera pas accordé, mais une punition mineure pour avoir fait trébucher sera décernée.

Il faut noter que dans les cas où le joueur offensif réussit à contourner le gardien de but de façon à ce qu'il n'y ait aucun autre joueur entre lui et le but, et que le joueur offensif est entravé par l'arrière par le gardien de but ou tout autre joueur défensif, aucun but ne peut être accordé puisque le gardien de but est encore sur la glace.

57.4 But accordé

Lorsque le gardien de but a été retiré de la glace et que l'équipe défensive fait trébucher ou entrave par l'arrière un joueur en contrôle de la rondelle dans la zone neutre ou la zone offensive, qu'il n'y a pas de joueur défensif entre lui-même et le but adverse et que l'infraction lui fait perdre une chance raisonnable de marquer, l'arbitre arrêtera immédiatement le jeu et accordera un but à l'équipe offensive.

SECTION 8 INFRACTIONS AVEC LE BÂTON**RÈGLE 58 SIX POUCES****58.1 Six pouces**

Le geste par lequel un joueur ou gardien de but utilise le manche de son bâton au-dessus de la main la plus haute pour contrer un joueur adverse de quelque façon que ce soit, tenter de frapper ou frappe un adversaire avec cette partie du bâton.

58.2 Double punition mineure

Une double punition mineure sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui tente de donner un six pouces à un adversaire.

58.3 Punition majeure et extrême inconduite

Une punition majeure et une punition d'extrême inconduite seront imposées à un joueur ou gardien de but qui donne un six pouces à un adversaire.

58.4 Punition de match

Une punition de match sera imposée à un joueur ou gardien de but qui blesse un adversaire en lui donnant un six pouces.

RÈGLE 59 DOUBLE ÉCHEC**59.1 Double échec**

Le geste d'utiliser le manche du bâton entre les deux mains pour durement mettre un adversaire en échec.

59.2 Punition mineure

À la discrétion de l'arbitre et selon le degré de violence du contact, une punition mineure sera imposée à tout joueur ou gardien de but qui donne un double échec à un adversaire.

59.3 Punition majeure plus extrême inconduite

À la discrétion de l'arbitre et selon le degré de violence du contact, une punition majeure et une punition d'inconduite seront imposées à un joueur ou gardien de but qui donne un double échec à un adversaire.

59.4 Punition de match

À sa discrétion, l'arbitre peut imposer une punition de match s'il juge que le joueur ou gardien de but a intentionnellement tenté de ou a blessé un adversaire par un double échec.

RÈGLE 60 BÂTON ÉLEVÉ**60.1 Bâton élevé - *Pour la règle de jeu 'Fraper la rondelle à l'aide d'un bâton élevé' se référer à l'article 80)***

Un bâton élevé en est un qui est porté au-dessus de la hauteur des épaules de l'adversaire. Les joueurs et gardiens de but doivent être en contrôle et responsables de leur bâton. Par contre, un joueur ou gardien de but pourra contacter accidentellement un adversaire sans pénalité lorsque le geste survient en préparation ou à la fin d'un mouvement de tir ou encore, lors d'un contact accidentel avec le joueur de centre adverse qui est penché au cours d'une mise en jeu. Un élan exagéré vers une rondelle bondissante ne devrait pas être considéré un élan normal ou un élan continu et tout contact avec un adversaire au-dessus de la hauteur de ses épaules devra être pénalisé en conséquence.

60.2 Punition mineure

Tout contact causé par un bâton au-dessus de la hauteur des épaules d'un adversaire est interdit et résultera en une punition mineure.

60.3 Double punition mineure

Lorsqu'un joueur ou gardien de but porte ou tient son bâton au-dessus des épaules d'un adversaire et qu'une blessure en résulte, l'arbitre imposera une double punition mineure sans égard au fait qu'il juge la blessure accidentelle par négligence.

60.4 Punition de match

Si de l'avis de l'arbitre, un joueur ou gardien de but a intentionnellement tenté de ou a blessé un adversaire en portant son bâton au-dessus de la hauteur des épaules de l'adversaire, l'arbitre devra imposer une punition de match au joueur fautif.

RÈGLE 61 COUP DE BÂTON**61.1 Coup de bâton**

Donner un coup de bâton est le geste d'un joueur ou gardien de but qui balance son bâton vers un adversaire, qu'il y ait contact ou non. Un contact non agressif sur le pantalon ou le devant des jambières ne devrait pas être pénalisé pour coup de bâton. L'arbitre devrait pénaliser les coups portés avec force par le bâton sur le corps d'un adversaire, son bâton, sur ou près des mains d'une façon qui, au jugement de l'arbitre, n'est pas une tentative de jouer la rondelle.

61.2 Puntition mineure

À la discrétion de l'arbitre et selon le degré de violence du contact, une puntition mineure sera imposée à un joueur ou gardien de but qui donne un coup de bâton à un adversaire.

61.3 Puntition majeure plus extrême inconduite

À la discrétion de l'arbitre et selon le degré de violence du contact, une puntition majeure et une puntition d'extrême inconduite seront imposées à un joueur ou gardien de but qui donne un coup de bâton à un adversaire. Si une blessure résulte du coup de bâton, une puntition majeure et une puntition d'extrême inconduite doivent être imposées en vertu de cette règle (*voir Règle 61.4 Puntition de match*).

61.4 Puntition de match

À sa discrétion, l'arbitre pourra imposer une puntition de match s'il juge que le joueur ou gardien de but a intentionnellement tenté de ou a blessé son adversaire en lui donnant un ou des coups de bâton.

61.5 Tir de pénalité

Se référer à la Règle 57.3 – Tir de pénalité

61.6 But accordé

Se référer à la Règle 57.4 – But accordé

RÈGLE 62 DARDER**62.1 Darder**

Darder signifie le geste de frapper un adversaire avec la pointe de la lame du bâton, qu'il y ait contact ou non.

62.2 Double puntition mineure

Une double puntition mineure sera imposée à un joueur ou gardien de but qui darde un adversaire, mais sans faire contact.

62.3 Puntition majeure plus extrême inconduite

Une puntition majeure et une puntition d'extrême inconduite seront imposées à un joueur ou gardien de but qui darde un adversaire (*Se référer à la Règle 62.4*).

62.4 Puntition de match

Une puntition de match sera imposée à un joueur ou gardien de but qui blesse un adversaire en le dardant.

SECTION 9 AUTRES INFRACTIONS**RÈGLE 63 RETARDER LE MATCH****63.1 Retarder le match**

Un joueur, gardien de but ou une équipe peuvent être pénalisés si, de l'avis de l'arbitre, le jeu est retardé de quelque façon que ce soit.

63.2 Puntition mineure

Une puntition mineure pour avoir retardé le match sera imposée:

- (i) *A tout joueur, y compris le gardien de but, qui retient, gèle ou joue la rondelle avec son bâton, ses patins ou son corps de façon à causer intentionnellement un arrêt du jeu. En ce qui concerne le gardien de but, cette règle s'applique à l'extérieur de son enceinte.*
- (ii) *À tout joueur ou gardien de but qui tire ou frappe (à l'aide de la main ou du bâton) la rondelle à l'extérieur de la surface de jeu (de n'importe quel endroit de la glace lorsque le jeu est en cours.*
- (iii) *Tout joueur qui tire ou frappe (à l'aide de ses mains ou son bâton) la rondelle directement (sans déviation) hors de la surface glacée à partir de sa zone DÉFENSIVE sauf s'il n'y a pas de baie vitrée. Le facteur déterminant sera la position de la rondelle au moment où la rondelle a été tirée ou frappée par le joueur fautif. Si le contact avec la rondelle survient alors que celle-ci est à l'intérieur de la zone défensive et subséquemment, quitte la surface glacée, la puntition sera imposée.*

NOTE: Lorsque la rondelle est tirée dans l'enceinte du banc des joueurs, la puntition ne sera pas imposée. Lorsque la rondelle quitte l'aire de jeu directement lors d'une mise au jeu, aucune puntition ne sera imposée.

- (iv) *Une puntition mineure sera imposée à tout joueur, y compris le gardien de but, qui retarde le jeu en déplaçant intentionnellement le but de sa position normale. L'arbitre arrêtera le jeu dès que l'équipe fautive prend possession de la rondelle.*

NOTE: Si un joueur déplace intentionnellement le but de sa position normale lorsque le joueur à l'offensive une chance imminente de marquer vers le but libre (voir 63.7)

- (v) *Une puntition mineure sera imposée à un joueur autre que le gardien de but qui se jette intentionnellement sur la rondelle ou ramène la rondelle vers son corps.*

NOTE : Un joueur qui tombe sur les genoux pour bloquer une rondelle ne devrait pas être pénalisé si la rondelle est tirée sous lui ou se loge dans ses vêtements ou équipement, mais toute utilisation des mains pour faire en sorte que la rondelle ne puisse être jouée devrait être promptement pénalisée.

- (vi) *Un gardien de but qui quitte son enceinte dans une course pour arriver à la rondelle avant le joueur offensif, mais décide de sauter sur la rondelle pour causer un arrêt de jeu.*

NOTE: Si le gardien de but quitte son enceinte pour 'couper l'angle' d'un tir et, après avoir effectué l'arrêt, couvre la rondelle, sera considéré comme étant légal.

- (vii) *À un gardien de but qui, alors qu'il se trouve dans son enceinte, tombe sur ou ramène intentionnellement la rondelle vers son corps ou place la rondelle contre toute partie du but de façon à causer un arrêt du jeu, ceci à moins d'être effectivement mis en échec par un adversaire.*

- (viii) *À un gardien de but qui joue la rondelle à l'extérieur de la zone permise derrière le but. Le facteur déterminant sera la position de la rondelle.*

NOTE: La puntition mineure ne sera pas décernée lorsque le gardien de but maintien un contact avec le demi-cercle et son patin.

- (ix) *Pour ajuster les vêtements, l'équipement, les patins ou le bâton.*

NOTE: Aucune puntition ne sera imposée lorsqu'une bouteille d'eau est livrée au gardien de but, mais ceci devrait être fait au cours des temps d'arrêt et, de plus, si selon le jugement de l'arbitre, ce geste est fait intentionnellement pour retarder le match, une puntition mineure pourra être imposée.

- (x) *Aucun délai ne sera accordé pour réparer ou ajuster l'équipement du gardien de but. Si de tels ajustements ou réparations sont requis, il devra être immédiatement remplacé par le gardien de but substitut. Pour toute infraction à cette règle par un gardien de but, une puntition mineure sera imposée.*

63.3 Puntion mineure de banc

Une puntion mineure de banc sera imposée à toute équipe qui, après avoir reçu un avertissement de l'arbitre au capitaine ou un adjoint, néglige de se conformer aux directives de l'arbitre et, ce faisant, cause tout retard en effectuant des substitutions additionnelles, y compris, sans y être limité, de constamment remplacer le gardien de but pour retarder le match, en demandant à ses joueurs d'être constamment hors-jeu ou de toute autre façon.

63.4 Sifflet retardé

Lorsque le but est accidentellement déplacé de sa position par un joueur offensif et que l'équipe défensive est en possession de la rondelle en sortie de zone, l'arbitre permettra au jeu de se poursuivre jusqu'à ce que l'équipe non fautive perde possession de la rondelle. La remise en jeu suivante se fera à un point de mise au jeu dans la zone la plus près de l'endroit où le jeu a été arrêté à moins que cet endroit ne soit dans la zone défensive où, dans un tel cas, la remise en jeu se fera à l'extérieur de la ligne bleue de la zone neutre. Il est possible qu'un but soit marqué à une extrémité de la glace alors que le but a été déplacé à l'autre extrémité, ceci à la condition que l'équipe contre qui le but a été marqué soit responsable du déplacement du but à l'autre extrémité.

63.5 Objets lancés sur la glace

Lorsque des objets sont lancés sur la glace et entravent le déroulement du jeu, l'arbitre fera entendre son sifflet pour arrêter le jeu et la rondelle sera remise en jeu à un point de mise au jeu de la zone où le jeu a dû être arrêté. Lorsque des objets sont lancés sur la glace au cours d'un arrêt du jeu, y compris après un but, l'arbitre exigera que l'annonceur-maison annonce la directive de la LHJMQ émise en début de match. Les objets lancés sur la glace à la suite d'occasions spéciales telles un tour du chapeau ne mènera pas à une puntion mineure de banc. Se référer également à la *Règle 53.6 Tir de pénalité* lorsque les spectateurs sont impliqués au cours d'une échappée.

63.6 Tir de pénalité

Lorsque la charpente du but est intentionnellement déplacée par un gardien de but ou un joueur au cours d'une échappée, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive et ce tir sera effectué par le dernier joueur à avoir été en possession de la rondelle.

S'il devait ne pas avoir assez de temps de jeu réglementaire ou en raison de punitions déjà en cours de sorte que la puntion mineure imposée à un joueur ou gardien de but pour avoir intentionnellement déplacé le but ne peut être servie en entier au cours du temps réglementaire ou est imposée à quelque moment que ce soit en prolongation, un tir de pénalité sera accordé contre l'équipe fautive.

Aucun joueur défensif autre que le gardien de but ne pourra se laisser tomber sur la rondelle, la retenir, la ramasser ou la ramener vers son corps ou ses mains lorsque cette rondelle se trouve dans l'enceinte du but. À la suite d'une infraction à cette règle, le jeu sera arrêté immédiatement et un tir de pénalité sera accordé contre l'équipe fautive, mais aucune autre puntion ne sera imposée. La règle sera appliquée de façon à ce qu'un tir de pénalité ne soit accordé que si la rondelle est dans l'enceinte du but au moment où l'infraction est commise. Par contre, lorsque la rondelle est à l'extérieur de l'enceinte, la *Règle 63 Retarder le match* peut être utilisée et une puntion mineure peut être imposée même si un tir de pénalité n'est pas accordé. Le facteur clef pour déterminer si un tir de pénalité doit être accordé ou non est la position de la rondelle au moment où elle a été tenue, empoignée ou ramenée vers le corps. Si la rondelle était dans l'enceinte, il y aura un tir de pénalité. Si la rondelle était à l'extérieur de l'enceinte et ramenée vers le corps d'un joueur (autre que le gardien de but) qui est lui-même dans l'enceinte, il s'agira d'une puntion mineure. (*Voir aussi la Règle 67 - Manier la rondelle*).

63.7 But accordé

Lorsque la charpente du but est déplacée de sa position, accidentellement ou non, par un joueur défensif ou le gardien de but avant que la rondelle traverse la ligne de but entre la position normale des poteaux, l'arbitre peut accorder un but.

Pour pouvoir accorder un but dans une telle situation, la charpente du but doit avoir été déplacée par les gestes d'un joueur défensif, le joueur à l'offensive doit avoir une chance de marquer imminente avant que les poteaux des buts ne soient déplacés et il doit être déterminé que la rondelle aurait pénétré dans le but de sa position normale.

Si le but est déplacé délibérément par le gardien de but alors que le joueur est en 'échappé', un but sera accordé à l'équipe non fautive.

Lorsque la charpente du but a été déplacée intentionnellement par l'équipe défensive alors que le gardien de but a été retiré de la glace en faveur d'un attaquant additionnel et que ce geste empêche un but d'être marqué par l'équipe offensive, l'arbitre accordera un but à l'équipe offensive.

La charpente du but sera considérée déplacée lorsque l'une ou l'autre ou encore, les deux chevilles ne sont plus dans leurs trous respectifs dans la glace ou que le but est complètement détaché de ses chevilles avant ou au moment où la rondelle pénètre dans le but.

63.8 Infractions

Les infractions suivantes résulteront en une punition (mineure, mineure de banc, tir de pénalité ou but accordé) à être imposée par l'arbitre pour avoir retardé le match :

- (i) Tirer intentionnellement la rondelle hors de l'aire de jeu;
- (ii) Lancer ou frapper intentionnellement la rondelle hors de la surface de jeu;
- (iii) Tirer ou frapper la rondelle (avec la main ou le bâton) au-dessus de la baie vitrée à partir de la zone défensive;
- (iv) Déplacer délibérément le but de sa position normale (ou accidentellement par un joueur à la défensive lors d'une situation de "but accordé")
- (v) Refuser de placer le nombre de joueurs requis de joueurs sur la glace;
- (vi) Persister à placer les joueurs à une position non réglementaire (hors-jeu);
- (vii) Se jeter intentionnellement sur la rondelle; et,
- (viii) Ajustement aux vêtements ou à l'équipement

63.9 Aucun changement de joueur(s)

Dans le cas où le poteau de but est déplacé accidentellement par un joueur à la défensive provoquant un arrêt de jeu, la mise au jeu qui s'ensuit doit être effectuée à l'un des points de mises au jeu de la zone défensive. L'équipe fautive ne sera pas autorisée à effectuer des changements de joueurs avant la mise au jeu (*Sauf à la suite d'un temps d'arrêt par l'une des deux équipes*). Toutefois, l'équipe à la défensive est autorisée à remplacer un gardien qui a été remplacé par un attaquant supplémentaire, pour remplacer un joueur blessé ou lorsqu'une pénalité a été imposée qui affecte la force sur la glace de l'une ou l'autre équipe.

Dans le cas où la rondelle est tirée dans la zone d'extrémité par l'équipe à l'offensive de son propre côté de la ligne rouge centrale et que le gardien adverse gèle la rondelle entraînant un arrêt de jeu, la mise au jeu qui s'ensuit doit être effectuée à l'un des points de mises au jeu de la zone défensive du gardien. L'équipe à la défensive ne sera pas autorisée à effectuer des remplacements de joueurs avant l'affrontement. (*Sauf à la suite d'un temps d'arrêt par l'une des deux équipes*) Toutefois, une équipe est autorisée à remplacer un joueur blessé ou lorsqu'une pénalité a été imposée qui affecte la force sur la glace de l'une ou l'autre équipe.

De plus, pour les deux situations décrites dans cette section, pour la mise au jeu qui s'ensuit dans la zone défensive, l'équipe à l'offensive aura le choix du côté où se tiendra la mise au jeu.

RÈGLE 64 PLONGEON / GESTE AMPLIFIÉ**64.1 Plongeon / Geste amplifié**

Un joueur ou gardien de but qui, manifestement plonge ou amplifie un geste, accentue une chute ou une réaction ou feint une blessure recevra une punition mineure en vertu de cette règle.

Un gardien de but qui initie intentionnellement un contact avec un joueur offensif pour une raison autre que d'établir sa position dans l'enceinte ou qui de façon autre, agit pour créer l'apparence d'un contact autre qu'un contact accidentel avec un joueur offensif est passible de recevoir une punition mineure pour plongeon ou geste amplifié.

64.2 Punition mineure

Une punition mineure sera imposée à un joueur ou gardien de but qui, par ses gestes (*plongeon / geste amplifié*), tente de faire imposer une punition à l'adversaire.

RÈGLE 65 ÉQUIPEMENT**65.1 Équipement**

La responsabilité de maintenir l'équipement et l'uniforme en bonne condition en vertu de ces règles appartient au joueur et / ou au gardien de but.

65.2 Punition mineure

Tout équipement protecteur à l'exception des gants, du casque protecteur et des jambières du gardien de but doit être porté sous l'uniforme. Pour une infraction à cette règle et après un avertissement de l'arbitre, une punition mineure sera imposée. Les joueurs y compris les gardiens de but en infraction ne pourront participer au match jusqu'à ce que cet équipement soit corrigé ou enlevé.

Le jeu ne sera pas arrêté ou le match ne pourra être retardé pour un ajustement des vêtements, de l'équipement, des patins ou du bâton. Pour une infraction à cette règle, une punition mineure sera imposée.

Aucun délai ne sera accordé pour ajuster ou réparer l'équipement du gardien de but. Lorsque de tels ajustements sont requis, le gardien de but devra quitter la glace et immédiatement être remplacé par le gardien de but substitut. Pour toute infraction à cette règle commise par un gardien de but, une punition mineure sera imposée.

RÈGLE 66 MATCH FORFAIT**66.1 Match forfait**

Lorsqu'un club néglige de se conformer à l'une des clauses de la constitution, des règlements généraux, résolutions, règles de jeu et règles de jeu qui affectent le déroulement d'un match, l'arbitre devra, selon la directive du Commissaire ou son délégué, refuser de permettre au match de se poursuivre jusqu'à ce que l'équipe fautive se conforme à ladite clause.

Lorsque l'équipe fautive persiste à refuser de se conformer, l'arbitre devra, après avoir obtenu l'approbation préalable du Commissaire ou de son délégué, déclarer le match forfait et accorder la victoire à l'équipe non fautive. Si l'arbitre devait déclarer le match forfait parce que les deux équipes ont refusé de se conformer à ladite clause, l'équipe qui visite sera déclarée gagnante.

Lorsque le match est déclaré forfait avant le début du match, le pointage sera inscrit comme une victoire de 1-0 et aucun joueur ne sera crédité de statistiques personnelles.

Si le match était en cours lorsque le match est déclaré forfait, le pointage sera de zéro (0) pour l'équipe perdante et de un (1) ou plus selon le nombre de buts marqués par l'équipe gagnante; par contre les joueurs des deux clubs recevront le crédit de toute statistique personnelle inscrite jusqu'au moment où le match a été déclaré forfait.

RÈGLE 67 MANIER LA RONDELLE**67.1 Manier la rondelle**

Cette règle encadre les infractions qui peuvent résulter en une punition lorsqu'un joueur ou gardien de but utilise sa main illégalement pour jouer la rondelle. Se référer à la Règle 79 - Passe avec la main pour toutes références relatives aux passes avec la main.

67.2 Punition mineure – Joueur

Un joueur pourra attraper la rondelle en vol, mais doit immédiatement la placer ou la frapper sur la glace.

Une punition mineure sera imposée à un joueur pour avoir 'fermé la main sur la rondelle':

- (i) *S'il attrape la rondelle et patine avec, soit pour éviter une mise en échec ou obtenir un avantage sur son opposant.*
- (ii) *S'il place la main sur la rondelle sur la glace dans le but de la cacher ou d'empêcher un adversaire de jouer la rondelle.*

NOTE: *Lorsque ce geste est fait dans le demi-cercle de son équipe, un 'Tir de pénalité' sera accord. (67.4) ou pour un 'But accordé' (67.5).*

- (iii) *S'il ramasse la rondelle sur la glace avec sa main alors que le jeu est en cours.*

Une punition mineure doit-être décernée pour 'Avoir retardé le jeu – Infraction à une mise au jeu', à un joueur de centre qui :

- (iv) *Tente de remporter la mise au jeu en frappant la rondelle avec sa main.*

NOTE: Les deux joueurs effectuant la mise au jeu (les centres) ne peuvent jouer la rondelle avec la main sans encourir une punition jusqu'à ce qu'un troisième joueur (d'une équipe ou l'autre) ait au moins touché la rondelle. Lorsque la mise en jeu est jugée complétée (et que le gagnant de la mise au jeu est déterminé), les passes avec la main seront jugées en vertu de la Règle 79 Passe avec la main.

67.3 Punition mineure – Gardien de but

L'objectif de l'ensemble de cette règle est de maintenir la rondelle en jeu et tout geste posé par le gardien de but qui cause un arrêt du jeu non nécessaire doit être pénalisé sans avertissement.

Une punition pour avoir 'Retarder le jeu' doit être décernée à un gardien de but qui:

- (i) *Retient la rondelle dans sa main pour plus de trois secondes à moins d'être mis en échec par un adversaire.*
- (ii) *Retient délibérément la rondelle de quelque façon que ce soit pour ainsi, de l'avis de l'arbitre, cause un arrêt inutile du jeu.*
- (iii) *Lance la rondelle (avec la mitaine) vers l'avant en direction du but adverse.*

NOTE: Lorsque la rondelle ainsi lancée vers l'avant par le gardien de but est reprise par un adversaire, l'arbitre permettra au jeu qui s'ensuit d'être complété; si un but en résulte, le but sera accordé et la punition ne sera pas imposée, mais s'il n'y a pas de but, le jeu sera arrêté et une punition mineure sera imposée au gardien de but.

- (iv) Laisse tomber la rondelle dans ses jambières ou sur le filet du but.
- (v) Délibérément empile de la neige ou des obstacles dans ou près du but qui, de l'avis de l'arbitre, pourrait empêcher un but d'être marqué.

67.4 Tir de pénalité

Lorsqu'un joueur défensif autre que le gardien de but et alors que le jeu est en cours se laisse tomber sur la rondelle, la retient, la ramasse ou la ramène vers son corps ou ses mains dans l'enceinte du but, le jeu sera immédiatement arrêté et un tir de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive. (Voir aussi la Règle 63 Retarder le match.)

67.5 But accordé

Lorsqu'un gardien de but qui, avant de se rendre à son banc de joueurs pour être remplacé par un joueur additionnel, laisse son bâton ou une pièce d'équipement, empile de la neige ou autres obstacles dans ou près du but de façon à ce que, de l'avis de l'arbitre, ce geste pourrait empêcher un but d'être marqué, un but sera accordé. Pour accorder un but dans une telle situation, le gardien de but doit avoir été remplacé par un joueur additionnel, et si ce n'est pas le cas, une punition mineure sera imposée.

Si, alors que le gardien de but a été remplacé par un joueur additionnel, un joueur tombe sur la rondelle, la retient, la ramasse ou la ramène vers son corps ou ses mains dans l'enceinte du but, le jeu sera immédiatement arrêté et un but sera accordé à l'équipe non fautive.

67.6 But refusé

Un but ne peut être marqué par un joueur offensif qui frappe ou dirige la rondelle dans le but avec la main. Un but ne peut être marqué par un joueur offensif qui frappe ou dirige la rondelle et que celle-ci est déviée dans le but sur la personne de tout autre joueur, gardien de but ou officiel. Lorsque la rondelle entre dans le but à la suite d'une déviation sur un gant, le but sera accordé.

RÈGLE 68 SUBSTITUTION NON RÉGLEMENTAIRE

68.1 Substitution non réglementaire

On considérera qu'une substitution non réglementaire est survenue lorsqu'un joueur entre dans le match, soit du banc des joueurs (le coéquipier n'est pas dans la zone de cinq (5) pieds, (voir la Règle 74 Trop de joueurs sur la glace), du banc de punitions (la punition n'est pas complétée), lorsqu'une punition majeure est en cours et que le remplaçant ne revient pas sur la glace à partir du banc de punition (voir la Règle 68.2) ou soit que le joueur embarque sur la glace dans l'unique objectif d'empêcher un joueur en échappée de marquer un but (voir les Règles 68.3 et 68.4).

Lorsqu'un joueur pénalisé est blessé et quitte le match, mais revient avant la fin de sa punition, il n'est pas admissible à jouer. Ceci inclut les situations de punitions mineures coïncidentes alors que son remplaçant est encore au banc de punitions en attente d'un arrêt du jeu. Le joueur blessé doit attendre que son remplaçant ait été libéré du banc de punitions avant d'être admissible à jouer. (Voir la Règle 8.1 Joueur blessé)

68.2 Punition mineure de banc

Lorsqu'un joueur reçoit une punition majeure et une punition d'inconduite ou d'extrême inconduite au même moment ou lorsqu'un joueur blessé reçoit une punition majeure et est incapable de servir lui-même la punition, l'équipe pénalisée devra placer un substitut au banc de punitions avant l'expiration de la punition majeure et nul remplaçant pour le joueur pénalisé ne pourra entrer sur la glace d'un endroit autre que du banc de punitions. Toute violation du présent paragraphe sera considérée une substitution non réglementaire en vertu de cette règle et exigera une punition mineure de banc.

68.3 Tir de pénalité

Lorsqu'un joueur de l'équipe offensive en possession de la rondelle est dans une position telle qu'il n'a pas d'autre adversaire entre lui et le gardien de but adverse et que d'une telle position, il est entravé par un joueur advers qui est entré sur la glace d'une façon non réglementaire, l'arbitre accordera un tir de pénalité à l'équipe du joueur ainsi entravé.

68.4 But accordé

Lorsque le gardien de but a été retiré de la glace et qu'un joueur de l'équipe qui attaque le but non défendu est entravé par un joueur qui est entré irrégulièrement dans le jeu, l'arbitre accordera immédiatement un but à l'équipe non fautive.

68.5 But refusé

Lorsqu'un joueur pénalisé revient sur la glace à partir du banc de punitions avant l'expiration de sa punition, de son propre chef ou à la suite d'une erreur du chronométrateur de punitions, tout but marqué par son équipe alors que lui (ou son substitut) est irrégulièrement sur la glace devra être refusé, mais toute punition imposée à l'une ou l'autre des équipes devra être servie comme une punition normale. Le joueur pénalisé devra revenir servir la portion non expirée de sa punition (et servir une punition mineure additionnelle s'il a quitté de son propre chef).

Lorsqu'un joueur entre sur la glace de façon non réglementaire de son banc des joueurs ou de tout autre endroit de la patinoire, tout but marqué par son équipe alors que ce joueur se trouve irrégulièrement sur la glace sera refusé, mais toute punition imposée à l'une ou l'autre des équipes devra être servie de la façon normale.

68.6 Substitution non réglementaire délibérée

Voir la règle 74 – Trop de joueurs sur la glace.

RÈGLE 69 OBSTRUCTION ENVERS LE GARDIEN DE BUT**69.1 Obstruction envers le gardien de but**

Cette règle est basée sur la prémisse que la position du joueur offensif, qu'il soit ou non dans l'enceinte du gardien, ne peut en soi déterminer si un but devrait être accordé ou non. En d'autres mots, les buts marqués alors que des joueurs offensifs sont dans l'enceinte peuvent être accordés selon les circonstances. Les buts ne devraient être refusés que si: (1) un joueur offensif, que ce soit par sa position ou par un contact, empêche le gardien de but de se déplacer librement dans son enceinte ou de défendre le but; ou (2) un joueur offensif initie un contact intentionnel ou délibéré sur un gardien de but à l'extérieur ou à l'intérieur de son enceinte. Un contact accidentel sur un gardien de but sera permis et un but qui s'ensuivrait sera accordé lorsqu'un tel contact a été initié à l'extérieur de l'enceinte à la condition que le joueur offensif ait fait un effort raisonnable pour éviter un tel contact.

Aux fins de cette règle, le contact, qu'il soit accidentel ou autre, signifiera un contact entre le gardien de but et le ou les joueurs offensifs, qu'il s'agisse d'un contact avec le bâton ou toute partie du corps.

La justification de cette règle est fondée sur le fait qu'un gardien de but puisse avoir la capacité de se déplacer librement dans son enceinte sans être gêné par les gestes d'un joueur offensif. Lorsqu'un joueur offensif entre dans l'enceinte du gardien de but et que, par ses gestes, il entrave la capacité du gardien de but de défendre son but et qu'un but en résulte, un tel but sera refusé.

Lorsque le joueur offensif aura été poussé ou entravé de toute façon qui le fait entrer en contact avec le gardien de but, ce contact ne sera pas jugé comme étant causé par le joueur offensif aux fins de cette règle, à la condition que le joueur offensif ait fait un effort raisonnable pour éviter un tel contact.

Si un joueur défensif a été poussé, bousculé ou qu'une infraction a été commise contre lui et qu'il entre en contact avec son gardien, ce contact sera considéré comme étant la responsabilité de joueur à l'attaque pour les fins de cette règle et, si nécessaire, une punition sera décernée au joueur à l'attaque. Si un but a été marqué, il sera annulé.

69.2 Punition

Dans tous les cas où un joueur offensif initie un contact intentionnel ou délibéré avec ou gardien de but, qu'il soit ou non dans son enceinte ou qu'un but ou non soit marquée, le joueur offensif recevra une punition (mineure ou majeure à la discrétion de l'arbitre). Dans tous les cas où la punition est imposée à un joueur offensif pour avoir entravé la capacité du gardien de but de se déplacer librement dans son enceinte, la punition sera imposée pour obstruction (entrave) envers le gardien de but.

Dans l'exercice de son jugement, l'arbitre devra accorder sa considération au degré et à la nature du contact avec le gardien de but plutôt que sur la position du gardien de but au moment du contact.

69.3 Contact à l'intérieur de l'enceinte du but

Lorsqu'un joueur offensif initie un contact avec le gardien de but dans son enceinte, que soit accidentel ou non, et qu'un but est marqué, ce but sera refusé.

Lorsque le gardien de but, alors qu'il tente d'établir sa position dans son enceinte, initie un contact avec un joueur offensif qui se trouve dans l'enceinte, que, de ce fait, ce contact empêche le gardien de but de défendre son but et qu'un but est marqué sur le jeu, le but sera refusé.

Lorsqu'à la suite d'un contact causé par un gardien de but qui tente d'établir sa position dans son enceinte, le joueur offensif ne quitte pas immédiatement sa position dans l'enceinte, (i.e., donner de l'espace au gardien de but) et qu'un but est marqué, le but sera refusé. Dans tous les cas, qu'un but soit marqué ou non, le joueur offensif recevra une punition mineure pour obstruction (entrave) envers le gardien de but

Lorsqu'un joueur offensif établit une position significative dans l'enceinte de façon à bloquer la vision du gardien de but et l'empêcher de défendre son but et qu'un but est marqué, le but sera refusé.

Aux fins de cette règle, un joueur 'établit une position significative dans l'enceinte' lorsque, de l'avis de l'arbitre, son corps ou une partie substantielle de celui-ci se trouve dans l'enceinte pour d'un moment.

Se référer au TABLEAU 15 - *Situations d'obstruction (entrave) envers le gardien de but.*

69.4 Contact à l'extérieur de l'enceinte

Lorsqu'un joueur offensif fait contact autre qu'accidentel avec le gardien de but alors que le gardien de but est à l'extérieur de son enceinte et qu'un but est marqué sur le jeu, le but sera refusé.

Un gardien de but n'est pas "franc jeu" du simple fait qu'il se trouve à l'extérieur de son enceinte. La punition appropriée devrait être imposée à chaque occasion où un joueur offensif fait inutilement contact avec le gardien de but. Cependant, un contact accidentel devrait être permis lorsque le gardien de but est en voie de jouer la rondelle à l'extérieur de son enceinte, à la condition que le joueur offensif ait fait un effort raisonnable pour éviter le contact inutile.

Lorsqu'un gardien de but a joué la rondelle à l'extérieur de son enceinte et que, par la suite, il est empêché de retourner à son enceinte par des gestes délibérés d'un joueur offensif, ce dernier peut être pénalisé pour obstruction (entrave) envers le gardien de but. De la même façon, un gardien de but peut être pénalisé si ses gestes à l'extérieur de l'enceinte sont tels qu'il entrave intentionnellement un joueur offensif qui tente de jouer la rondelle ou de contrer un adversaire.

Se référer au TABLEAU 15 - *Situations d'obstruction (entrave) envers le gardien de but.*

69.5 Endroit de remise en jeu

À chaque fois qu'un arbitre arrête le jeu pour refuser un but à la suite d'un contact accidentel ou non avec le gardien de but, la remise en jeu se fera à un point de mise en jeu à l'extérieur de la zone offensive de l'équipe fautive.

69.6 Rebonds et rondelles libres

Lors d'une situation de rebond ou lorsqu'un gardien de but et un joueur offensif tentent simultanément de jouer une rondelle libre, que celle-ci soit libre ou non, un contact accidentel avec le gardien de but sera ignoré et si un but devait en résulter, le but sera alloué.

Lorsque le gardien de but et la rondelle auront été poussés dans le but par un joueur offensif, le but sera refusé. Si nécessaire, les punitions appropriées seront imposées. Cependant et selon l'avis de l'arbitre, le joueur offensif a été poussé ou entravé par un joueur défensif qui fait en sorte que le gardien de but est poussé dans le but avec la rondelle, le but pourra être accordé.

Lorsque la rondelle est sous un joueur dans l'enceinte ou près de celle-ci (de façon délibérée ou non), un but ne peut être marqué en poussant ce joueur dans le but. Si nécessaire, les punitions appropriées seront imposées, y compris un tir de pénalité s'il est déterminé que la rondelle a été recouverte intentionnellement dans l'enceinte du gardien de but (*voir la Règle 63 Retarder le match*).

RÈGLE 70 QUITTER LE BANC

70.1 Quitter le banc

Aucun joueur ou gardien de but ne peut quitter son banc des joueurs ou le banc de punitions au cours d'une altercation ou dans le but d'entreprendre une altercation.

70.2 Changement de ligne réglementaire

Un joueur qui est entré sur la glace de son banc des joueurs ou du banc de punitions alors que le jeu est en cours (punition non complétée) et qui entreprend une altercation est susceptible de sanctions additionnelles en vertu de la *Règle 29 Discipline additionnelle*.

Un ou des joueurs qui sont sur la glace, qui sont alignés en vue de la remise en jeu et qui participent à une altercation seront pénalisés en vertu de la règle appropriée et seront susceptibles de sanctions additionnelles en vertu de la *Règle 29 Discipline additionnelle* (une punition d'extrême inconduite n'est pas nécessairement imposée dans une telle situation à moins que des gestes posés au cours de l'altercation ne l'exigent).

70.3 Quitter le banc des joueurs

Les joueurs n'ont pas le droit d'embarquer sur la glace au cours d'un arrêt du jeu ou la fin de la première ou deuxième période dans le but de s'échauffer. L'arbitre rapportera toute infraction de cette règle au Commissaire pour sanction.

Sauf à la fin de chaque période ou dans le but de se joindre au jeu de façon réglementaire, aucun joueur ou gardien de but ne peut, en aucun moment quitter le banc des joueurs. S'il est nécessaire de se rendre à son vestiaire au cours du match et que ceci doit se faire en traversant la glace, le joueur ou gardien de but doit attendre un arrêt du jeu et s'assurer qu'aucune altercation ne soit en cours avant de s'y rendre.

Le joueur ou gardien de but d'une équipe ou des deux équipes qui aurait été le premier ou le deuxième à quitter le banc des joueurs ou (bancs des punitions) au cours d'une altercation ou afin d'entreprendre une altercation recevra une punition d'extrême inconduite.

70.4 Quitter le banc de punitions

Sauf à la fin d'une période ou l'expiration de sa punition, aucun joueur ne peut quitter le banc de punitions pour quelque raison que ce soit.

Un joueur qui sert une punition et qui doit être remplacé à la fin de sa punition doit se rendre immédiatement à son banc de joueurs avant d'être remplacé. À la suite de toute infraction à cette règle, une punition mineure au banc sera imposée à l'équipe fautive (*voir la Règle 74 - Trop de joueurs sur la glace*).

Un joueur pénalisé qui quitte le banc de punitions avant que sa punition ne soit terminée, que le jeu soit en cours ou non, recevra une punition mineure qui s'ajoutera à la portion non terminée de sa punition.

Tout joueur qui, après être entré au banc de punitions, quitte le banc de punitions avant que sa punition ne soit terminée afin de discuter la décision d'un officiel recevra une punition d'extrême inconduite.

Tout joueur pénalisé qui quitte le banc de punitions au cours d'un arrêt du jeu et alors qu'une altercation est en cours recevra une punition mineure et une extrême inconduite. La punition mineure ainsi que la portion non complétée de sa punition devra être servie par un joueur désigné par l'entraîneur de l'équipe fautive.

Lorsqu'un joueur quitte le banc de punitions avant que sa punition ne soit expirée, le chronométrateur de punitions notera le temps à servir et signalera le fait aux officiels qui arrêteront le jeu lorsque l'équipe du joueur fautif obtiendra possession de la rondelle. Une punition mineure additionnelle devra alors être servie par ce joueur en plus de la portion non expirée de sa punition originale (cette portion devant être calculée à partir du moment où il a quitté le banc de punition de façon non réglementaire).

Lorsque le joueur revient sur la glace avant la fin de sa punition en raison d'une erreur du chronométrateur de punitions, il n'aura pas à servir une punition additionnelle, mais il doit revenir servir la portion non expirée de sa punition qui sera calculée à partir du moment où il a quitté le banc de punitions par la faute du chronométrateur de punitions.

Si lors d'un arrêt du jeu suivant la fin de leurs punitions respectives, un ou des joueurs ayant quitté le banc de punitions s'impliquent dans une altercation, les joueurs provenant du banc de punitions recevront les punitions résultant de l'altercation ainsi qu'une punition d'extrême inconduite. Lorsqu'un joueur ayant quitté le banc de punitions au cours d'un arrêt du jeu s'implique dans une altercation avec un adversaire, mais que cet adversaire est considéré l'instigateur de l'altercation, le joueur provenant du banc des punitions ne sera pas sujet à la punition d'extrême inconduite.

70.5 Punition mineure de banc

Une punition mineure de banc sera imposée à une équipe dont un ou des joueurs quittent le banc de joueurs pour toute raison autre qu'une substitution et lorsqu'il n'y a pas d'altercation en cours.

Lorsqu'un entraîneur ou membre non-joueur d'une équipe embarque sur la glace (à moins d'y être invité par l'arbitre afin, par exemple, de prendre soin d'un joueur ou gardien de but blessé) après le début d'une période ou la fin de celle-ci, l'arbitre imposera une punition mineure de banc à l'équipe fautive et fera rapport au Commissaire pour sanction.

70.6 Punition d'Extrême inconduite

Une punition d'extrême inconduite sera imposée au joueur ou gardien de but d'une ou des deux équipes qui aurait été le premier et le deuxième joueur à quitter le banc des joueurs ou le banc de punitions au cours d'une altercation dans le but d'entreprendre une altercation.

Tout joueur pénalisé qui quitte le banc de punitions au cours d'un arrêt du jeu recevra une punition mineure et une punition d'extrême inconduite. La punition mineure ainsi que la portion non complétée de sa punition originale devront être servies par un remplaçant désigné par l'entraîneur de l'équipe fautive.

Tout joueur ou gardien de but à qui les officiels ont ordonné de se retirer à son vestiaire et qui revient à son banc ou sur la surface glacée pour quelque raison que ce soit avant le moment approprié recevra une punition d'extrême inconduite.

Lorsqu'un joueur est entré au banc de punitions, il ne peut le quitter avant que sa punition soit expirée et que son équipe ait le droit d'avoir un joueur additionnel sur la patinoire, que la période soit terminée afin de se rendre à son vestiaire ou encore, après en avoir reçu la permission d'un officiel sur la glace. À tout autre moment, il recevra une punition d'extrême inconduite en vertu de cette règle.

70.7 Tir de pénalité

Si un joueur de l'équipe offensive en possession de la rondelle devait être en position telle qu'il n'a aucun autre joueur défensif entre lui et le gardien de but et que, de cette position, il est entravé par un joueur de l'équipe adverse entré sur la glace de façon non réglementaire, l'arbitre accordera un tir de pénalité à l'équipe du joueur ainsi entravé.

70.8 But accordé

Lorsque le gardien de but de l'équipe adverse a été retiré de la glace, qu'un joueur de l'équipe en possession de la rondelle attaque le but non protégé alors qu'il est dans la zone neutre ou offensive et qu'il est entravé par un joueur qui est entré sur la glace de façon non réglementaire, l'arbitre accordera immédiatement un but à l'équipe non fautive.

70.9 But refusé

Lorsqu'un joueur pénalisé revient sur la glace avant la fin de sa punition, que ce soit de son propre chef ou à la suite d'une erreur du chronométrateur de punitions, tout but marqué par son équipe alors qu'il se trouve irrégulièrement sur la glace sera refusé, mais toutes les punitions imposées à l'une ou l'autre des équipes devront être servies de la façon normale.

Lorsqu'un joueur embarque sur la glace de façon irrégulière de son banc des joueurs, tout but marqué par son équipe alors qu'il se trouve irrégulièrement sur la glace sera refusé, mais toutes les punitions imposées à l'une ou l'autre des équipes devront être servies de la façon normale.

RÈGLE 71 SUBSTITUTION PRÉMATURÉE**71.1 Substitution prématurée**

Lorsque le gardien de but quitte son enceinte pour se rendre à son banc afin d'être remplacé par un patineur additionnel, ce dernier ne peut embarquer sur la surface glacée avant que le gardien de but soit à moins de cinq (5) pieds du banc. Si la substitution se fait prématurément, l'officiel arrêtera le jeu immédiatement à moins que l'équipe non fautive ne soit en possession de la rondelle où, dans un tel cas, l'arrêt du jeu sera retardé jusqu'à ce que l'équipe fautive en reprenne possession.

Aucune punition en termes de durée ne sera imposée à l'équipe ayant effectuée la substitution prématurée, mais la remise en jeu se fera au point de mise au jeu central lorsque le jeu est arrêté au-delà de la ligne rouge centrale. Lorsque le jeu est arrêté avant la ligne rouge centrale, la remise en jeu se fera au point de mise au jeu le plus près dans la zone où le jeu a été arrêté.

Lors de situations non prévues ci-dessus, une punition mineure de banc pour avoir eu 'Trop de joueurs sur la glace', voir la Règle 74. Trop de joueur sur la glace.

71.2 Annonce

L'arbitre demandera à l'annonceur-maison d'effectuer l'annonce suivante : "*Le jeu a été arrêté en raison d'une substitution prématurée.*"

RÈGLE 72 REFUS DE JOUER LA RONDELLE**72.1 Refus ou abstention de jouer la rondelle**

L'objectif de cette section est d'assurer un déroulement du jeu et, à cet effet, les arbitres et juges de lignes devraient interpréter et appliquer la règle pour parvenir à ce résultat.

72.2 Passe avec la main

Lorsqu'une passe avec la main a été effectuée par un joueur vers un coéquipier et que ce coéquipier choisi de ne pas jouer la rondelle pour éviter un arrêt du jeu et que, de son côté, l'équipe adverse s'abstient de jouer cette rondelle (possiblement pour permettre à une punition de se terminer), l'arbitre arrêtera le jeu et la remise en jeu se fera au point de mise au jeu le plus près de l'endroit où le jeu a été arrêté pour cette infraction.

72.3 Bâton élevé

Lorsqu'un joueur ou gardien de but fait contact avec la rondelle avec son bâton porté plus haut que la hauteur de ses épaules, qu'un coéquipier choisit de ne pas jouer cette rondelle pour éviter un arrêt du jeu et que, de son côté, l'équipe adverse s'abstient de la jouer (possiblement pour permettre à une punition de se terminer), l'arbitre arrêtera le jeu et la remise en jeu se fera au point de mise au jeu le plus près de l'endroit où le jeu a été arrêté pour cette infraction.

72.4 Dégagement

Si, dans l'opinion de l'arbitre, une équipe à la défensive refuse de dépasser les points de mises au jeu dans leur zone dans une situation de dégagement alors qu'ils ont la possibilité de le faire, il devra arrêter le jeu et ordonner que la mise au jeu subséquente prenne place dans la zone défensive de cette même équipe.

72.5 Punition

Lorsque l'arbitre signale qu'une punition doit être imposée à une équipe et qu'un joueur ou gardien de but de cette équipe s'abstient intentionnellement de jouer la rondelle afin de permettre l'expiration du temps au chronomètre de jeu ou de punitions, l'arbitre arrêtera le jeu et ordonner que la remise en jeu se fasse à l'un des points de mise au jeu de la zone défensive de l'équipe fautive. (*Voir la Règle 76.2 Endroits de mise au jeu*)

RÈGLE 73 REFUS DE SE METTRE AU JEU**73.1 Refus de se mettre au jeu**

Cette règle s'applique aux équipes qui refusent de jouer alors que les deux équipes sont sur la glace ou qui se retirent de la glace et refusent de jouer ou encore, refusent de se rendre sur la glace pour le début du match ou le début de toute autre période lorsqu'elles en ont reçu l'ordre de l'arbitre.

73.2 Procédure – Équipe sur la glace

Lorsque les deux équipes sont sur la glace, l'une des équipes, pour quelque raison que ce soit, refuse de jouer lorsque l'arbitre lui en donne l'ordre, ce dernier en avisera formellement le capitaine et accordera à cette équipe une période de quinze (15) secondes pour entreprendre ou reprendre le jeu. Si à la fin de cette période, l'équipe refuse toujours de jouer, l'arbitre imposera une punition mineure de banc pour avoir retardé le match à un joueur désigné par l'entraîneur de l'équipe fautive par l'entremise d'un capitaine sur la glace. S'il devait y avoir répétition d'un tel incident, l'entraîneur-chef fautif sera expulsé du banc des joueurs et recevra une punition d'extrême inconduite.

Si l'équipe fautive devait toujours refuser de jouer, l'arbitre n'aura d'autre choix que de déclarer que le match est forfait en faveur de l'équipe non fautive et la situation fera l'objet d'un rapport au Commissaire pour sanction additionnelle (voir la Règle 66 – Match forfait).

PREMIÈRE INFRACTION

- (i) *Avertir le capitaine de l'équipe fautive et accorder un maximum de 15 SECONDES pour reprendre le jeu.*
- (ii) *Si à la fin des 15 SECONDES, l'équipe REFUSE TOUJOURS de reprendre le jeu, imposer une punition mineure de banc à l'équipe fautive pour avoir retardé le match.*

DEUXIÈME INFRACTIONS

- (i) *Avertir le capitaine de l'équipe fautive et accorder un maximum de 15 SECONDES pour reprendre le jeu.*
- (ii) *Si à la fin des 15 SECONDES, l'équipe REFUSE TOUJOURS de reprendre le jeu, imposer une punition mineure de banc à l'équipe fautive pour avoir retardé le match.*
- (iii) *Si l'équipe persiste à REFUSER DE JOUER, l'arbitre déclarera le match forfait en faveur de l'équipe non fautive (voir la Règle 66 – Match forfait).*

73.3 Procédure – L'équipe n'est pas sur la glace

Lorsqu'à la suite de l'ordre de l'arbitre donné à un membre de l'exécutif de l'équipe, le gérant ou l'entraîneur, l'équipe ne se présente pas sur la glace et ne reprend pas le jeu dans les cinq (5) minutes qui suivent, le match sera déclaré forfait et la situation fera l'objet d'un rapport au Commissaire pour sanction additionnelle (Voir la règle 66 - Match forfait).

- (i) *Lorsqu'il devient apparent aux yeux de l'arbitre que l'équipe refuse de se rendre sur la glace et entreprendre le jeu, une punition mineure de banc sera imposée à l'équipe fautive pour avoir retardé le match.*
- (ii) *Cinq (5) minutes seront accordées à l'équipe fautive pour revenir sur la glace et entreprendre le jeu.*
- (iii) *Si après ces cinq (5) minutes, l'équipe fautive n'est toujours pas revenue sur la glace pour reprendre le jeu, le match sera déclaré forfait. Le Commissaire de la Ligue émettra les directives requises en ce qui concerne les statistiques personnelles et autres d'un match forfait (voir la règle 66 - Match forfait).*
- (iv) *Lorsqu'un membre de l'exécutif de l'équipe, un gérant ou un entraîneur aura été avisé du délai de cinq (5) minutes, une punition mineure de banc pour avoir retardé le match devra être imposée à l'équipe fautive.*

RÈGLE 74 TROP DE JOUEURS SUR LA GLACE**74.1 Trop de joueurs sur la glace**

Les joueurs ou gardiens de but peuvent être remplacés en tout temps à partir du banc des joueurs à condition que le ou les joueurs quittant la glace soient à moins de cinq (5) pieds de leur banc des joueurs avant d'être remplacé. Voir aussi la Règle 71 - Substitution prématurée. À la discrétion des officiels sur la glace, si un joueur substitué devait embarquer sur la glace avant que son coéquipier ne soit à l'intérieur de la limite de cinq (5) pieds de sorte que son équipe se retrouve avec trop de joueurs sur la glace, une punition mineure de banc pourra alors être imposée.

Lorsqu'un joueur ou gardien de but quitte la glace et se trouve à l'intérieur de la limite de cinq (5) pieds de son banc des joueurs, le joueur ou gardien de but quittant la glace sera considéré comme ayant quitté la glace aux fins de la Règle 70 - Quitter le banc.

Si au cours d'une substitution, le joueur qui embarque ou le joueur qui quitte la glace joue la rondelle ou encore, met en échec ou fait tout contact physique avec un adversaire sur la glace, alors l'infraction pour avoir eu trop de joueurs sur la glace sera signalée.

Lorsqu'au cours d'une substitution, le ou les joueurs qui entrent ou qui quittent sont accidentellement touchés par la rondelle, le jeu ne sera pas arrêté et le jeu se poursuivra.

Lorsque le jeu est en cours, le joueur qui quitte la glace ne peut le faire qu'à son banc des joueurs et non à toute autre porte de sortie de la patinoire. Il ne s'agit donc pas d'une substitution réglementaire et lorsqu'elle survient, une punition mineure de banc devra être imposée.

Un joueur qui embarque sur la glace à titre de substitut est considéré sur la glace lorsque ses deux patins sont sur la glace. S'il joue la rondelle ou obstrue (entrave) un adversaire alors qu'il est encore au banc des joueurs, il devra être pénalisé en vertu de la Règle 56 – *Obstruction (Entrave)*.

74.2 Punition mineure de banc

Une punition mineure de banc pour avoir eu trop de joueurs sur la glace sera imposée pour une infraction à cette règle. Si un but devait être marqué par l'équipe fautive avant que l'arbitre ou le juge de lignes ne siffle pour imposer la punition mineure de banc, le but sera refusé et la punition mineure de banc pour avoir eu trop de joueurs sur la glace sera imposée.

74.3 Banc de punitions

Un joueur servant une punition au banc de punitions et qui doit être remplacé après avoir purgé sa punition doit immédiatement se rendre à son banc des joueurs et se trouver à l'intérieur de la limite de cinq (5) pieds avant que la substitution ne soit effectuée. Une infraction à cette règle exigera l'imposition d'une punition mineure de banc pour avoir eu *trop de joueurs sur la glace*.

74.4 Substitution non réglementaire délibérée

Lorsqu'en raison d'insuffisance de temps ou de punitions déjà imposées, une punition mineure de banc imposée pour une substitution non réglementaire délibérée (trop de joueurs sur la glace) ne peut être servie au complet en temps régulier ou si elle est imposée à n'importe quel moment d'une période de prolongation, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive.

74.5 Gardien de but en prolongation de la saison régulière

Lorsque le gardien de but a été retiré en faveur d'un attaquant supplémentaire au cours de la prolongation d'un match de la saison régulière, il doit attendre le prochain arrêt du jeu avant de revenir à sa position. Toute tentative de la part d'un gardien de but de revenir à sa position avant le prochain arrêt du jeu (jeu en cours) sera considérée être une substitution non réglementaire et une punition mineure de banc devra être imposée pour avoir eu un joueur inadmissible sur la glace.

RÈGLE 75 CONDUITE ANTISPORTIVE

75.1 Conduite antisportive

Les joueurs, gardiens de buts et membres non-joueurs de l'équipe sont, en tout temps, responsable de leur conduite et doivent tenter de prévenir toute conduite désordonnée avant, durant et après le match, sur et hors de la glace ainsi qu'à tout endroit de l'aréna. Les arbitres peuvent imposer des punitions à toute personne désignée ci-dessus à la suite d'infractions.

REMARQUE: Lorsque qu'une telle conduite est dirigée vers un officiel, la Règle 40 - *Abus des officiels* sera utilisée.

75.2 Punition mineure

Une punition mineure pour conduite antisportive sera imposée en vertu de cette règle à la suite des infractions suivantes :

- (i) *Tout joueur ou gardien de but identifié qui fait usage de langage ou gestes obscènes, profanes ou abusifs envers toute autre personne;*
- (ii) *Tout joueur ou gardien de but coupable de conduite antisportive y compris, sans y être limité, tirer les cheveux, empoigner un protecteur facial, etc. Si nécessaire et spécifiquement lorsque le geste résulte en une blessure, l'arbitre peut utiliser la Règle 21 - Punition de match.*
- (iii) *Tout joueur offensif qui utilise des gestes tels que balancer les bras ou le bâton devant la figure du gardien de but dans le but d'entraver sa vision et / ou le distraire contrairement à sa volonté de prendre position pour effectuer un jeu.*
- (iv) *Tout joueur ou gardien de but qui lance tout objet sur la glace à partir du banc des joueurs, du banc de punitions ou de tout autre endroit;*

- (v) *Lorsqu'un ou des joueurs frappent la bande avec leur bâton ou tout autre objet pour indiquer leur désaccord à une décision d'un officiel;*
- (vi) *Un joueur qui, intentionnellement, enlève son chandail avant de participer à une altercation ou qui, visiblement, porte un chandail qui a été modifié pour le rendre non conforme à la Règle 9 - Uniformes recevra une punition mineure pour conduite antisportive et une punition d'extrême inconduite. Par contre, si l'altercation ne devait pas se matérialiser, le joueur recevra une punition mineure pour conduite antisportive et une punition d'inconduite pour avoir intentionnellement enlevé son chandail.*

Lorsqu'un joueur pénalisé reçoit une punition additionnelle pour conduite antisportive, soit avant ou après avoir commencé à purger sa ou ses punitions originales, la punition mineure additionnelle sera ajoutée au temps non complété et servie consécutivement à celui-ci.

75.3 Punition mineure de banc

Une punition mineure de banc pour conduite antisportive sera imposée en vertu de cette règle pour les infractions suivantes :

- (i) *Lorsqu'un joueur, gardien de but ou membre non-joueur d'une équipe lance un objet quelconque sur la glace à partir du banc des joueurs ou de punitions ou encore, de tout autre endroit hors de la glace alors que le jeu est en cours ou au cours d'un arrêt du jeu;*
- (ii) *Tout joueur, gardien de but ou membre non joueur non identifié d'une équipe fait usage de langage ou des gestes obscènes, profanes ou abusifs envers toute personne;*
- (iii) *À chaque occasion où des entraîneurs et ou autre membre non joueur d'une équipe font usage de langage ou de gestes obscènes ou profanes à tout endroit de l'aréna.*

75.4 Punition d'inconduite

Des punitions d'inconduite seront imposées en vertu de cette règle pour les infractions suivantes :

- (i) *Tout joueur ou gardien de but qui persiste à utiliser un langage ou des gestes obscènes, profanes ou abusifs envers toute autre personne après avoir reçu une punition mineure ou mineure de banc en vertu de cette règle;*
- (ii) *Tout joueur ou gardien de but qui lance ou tire toute pièce d'équipement hors de la surface glacée. À la discrétion de l'arbitre, une punition d'extrême inconduite peut être imposée;*
- (iii) *Tout joueur ou gardien de but qui persiste à démontrer une conduite (y compris un langage ou des gestes menaçants ou abusifs ou toute action similaire) dans le but de voir l'adversaire être pénalisé;*
- (iv) *Lorsqu'un joueur pénalisé défie ou conteste la décision d'un officiel après être entré au banc de punitions et que le jeu a repris.*
- (v) *De façon générale, les participants qui démontrent ce type de comportement recevront d'abord une punition mineure, puis une punition d'inconduite et, éventuellement, une punition d'extrême inconduite s'ils persistent à se comporter ainsi.*

75.5 Punition d'extrême inconduite

Des punitions d'extrême inconduite seront imposées en vertu de cette règle pour les infractions suivantes :

- (i) *Lorsqu'un joueur ou gardien de but persiste à se comporter de la même façon après avoir reçu une punition d'inconduite;*
- (ii) *Tout joueur ou gardien de but qui fait des gestes obscènes sur la glace ou à tout endroit de l'aréna avant, pendant ou après un match. L'arbitre devra soumettre un rapport des circonstances au Commissaire de la Ligue pour sanctions additionnelles;*
- (iii) *Les entraîneurs et membres non-joueurs d'une équipe qui avaient préalablement reçu une punition mineure de banc pour langage ou gestes obscènes ou profanes à un endroit quelconque de l'aréna. Un rapport confidentiel sera soumis au Commissaire pour sanctions additionnelles;*
- (iv) *Tout joueur ou gardien de but qui blesse ou tente de blesser délibérément de façon quelconque un gérant, entraîneur ou membre non-joueur. Les détails d'un tel incident devront être rapportés immédiatement au Commissaire et pourront être l'objet de sanctions additionnelles en vertu de la Règle 29 - Discipline additionnelles;*

- (v) *Tout joueur, gardien de but ou membre non-joueur d'une équipe qui utilise un langage ou des gestes obscènes, profanes ou abusif envers toute autre personne après la fin du match. Ceci peut survenir sur ou hors de la glace.*
- (vi) *De façon générale, les participants qui démontrent ce type de comportement recevront d'abord une punition mineure, puis une punition d'inconduite et, éventuellement, une punition d'extrême inconduite s'ils persistent à se comporter ainsi.*

Tout joueur, gardien de but ou membre non-joueur d'une équipe pénalisée en vertu de cette règle peut faire l'objet de sanctions additionnelles en vertu de la Règle 29 – *Discipline additionnelles*.

75.6 Rapports

Tous les officiels du match et officiers d'équipe ont la responsabilité de soumettre un rapport confidentiel au Commissaire en y indiquant tous les détails relatifs à l'utilisation de langage ou des gestes obscènes par tout joueur, gardien de but, entraîneur ou autre officier d'équipe. Le Commissaire prendra les mesures disciplinaires qu'il juge appropriées



SECTION 10 DÉROULEMENT DU MATCH

RÈGLE 76 MISE AU JEU

76.1 Mise au jeu

Le geste d'un arbitre ou juge de lignes de laisser tomber la rondelle entre les bâtons de deux joueurs adverses pour entreprendre ou reprendre le jeu. Une mise au jeu débute au moment où l'arbitre indique l'endroit de mise au jeu et que les officiels et joueurs prennent leurs positions appropriées. La mise au jeu se termine lorsque la rondelle a été déposée régulièrement.

Un gardien de but ne peut prendre part à une mise en jeu.

76.2 Endroits de mises au jeu

Toutes les mises en jeu devront être effectuées à l'un des neuf (9) points de mise au jeu peints sur la glace.

Lorsque des infractions à deux règles de jeu sont la cause de l'arrêt du jeu, par exemple, une rondelle touchée plus haut que la hauteur des épaules et hors-jeu intentionnel, le remise en jeu sera effectuée au pont de mise au jeu qui offre le moins d'avantage territorial à l'équipe fautive.

Lorsque le jeu est arrêté pour toute raison qui ne peut être imputés à l'une ou l'autre équipe lorsque la rondelle est en zone neutre, le remise en jeu se fera au point de mise au jeu le plus près à l'extérieur de la zone neutre lorsque possible. Lorsqu'il n'est pas évident lequel des quatre points est le plus près, le point de mise au jeu qui donne le meilleur avantage territorial à l'équipe locale sera utilisé pour la remise en jeu.

Lorsque plusieurs joueurs sont pénalisés lors d'un arrêt du jeu de façon que des punitions soient inscrites contre une équipe au chronomètre des punitions, la remise en jeu sera effectuée à l'un des deux points de mise en jeu de la zone défensive de cette équipe.

Seules TROIS (3) exceptions sont permises à cette règle :

1. *Lorsqu'une punition est imposée après un but valide (remise en jeu au centre);*
2. *Lorsqu'une punition est imposée à la fin ou au début d'une période (remise en jeu au centre);*
3. *Lorsque l'équipe défensive est pénalisée et que les joueurs offensifs pénètrent dans la zone offensive au-delà du bord extérieur du cercle de mise en jeu - remise en jeu dans la zone neutre (voir le paragraphe 10 de cette section);*

L'équipe a qui un avantage numérique a été accordé aura le privilège de choisir le côté de la mise en jeu en zone offensive au début de l'avantage numérique.

Lorsqu'une infraction à une règle de jeu a été commise par des joueurs des deux équipes causant ainsi un arrêt du jeu, la remise au jeu s'effectuera au point de mise au jeu le plus près dans cette zone.

Lorsqu'un arrêt du jeu survient entre les points de mise au jeu et le bout de la surface glacée, la rondelle sera remise en jeu au point de mise au jeu du côté de l'arrêt du jeu à moins qu'une autre règle ne spécifie un autre endroit.

Aucune mise au jeu ne pourra s'effectuer à moins de quinze (15) pieds du but ou des bandes de côté ou encore, à tout autre endroit que les points de mise au jeu.

Lorsqu'un but est marqué de façon irrégulière à la suite d'une déviation sur la personne d'un officiel, la remise en jeu se fera à un point de mise au jeu le plus près dans la zone où la rondelle a dévié sur l'officiel.

Lorsque le jeu est arrêté pour toute raison autre qu'une règle de jeu spécifique, la rondelle devra être remise en jeu au point de mise au jeu le plus près dans la zone où le jeu a été arrêté.

Si à la suite d'un arrêt du jeu, un ou les deux défenseurs à la pointe ou tout joueur en provenance du banc des joueurs de l'équipe offensive devaient pénétrer dans la zone offensive au-delà du bord extérieur du cercle de mise au jeu au cours d'une altercation, rassemblement ou 'empoignade', ou d'une rondelle touchée plus haut que la hauteur des épaules (*même en avantage numérique*) la remise en jeu s'effectuera dans la zone neutre à l'extérieur de la ligne bleue de l'équipe défensive. Cette règle s'applique également lors d'un dégagement interdit, un hors-jeu intentionnel, Si tout joueur de l'équipe non fautive devait pénétrer dans la zone offensive au-delà du bord extérieur du cercle de mise en jeu au cours d'une altercation, rassemblement ou 'empoignade', la remise en jeu s'effectuerait dans la zone neutre à l'extérieur de la ligne bleue de l'équipe défensive.

Lorsqu'il y a infraction à la *Règle 71 - Substitution prématurée* la remise en jeu se fera au point de mise au jeu au centre de la glace lorsque le jeu est arrêté au-delà de la ligne rouge centrale. Lorsque le jeu est arrêté en-deçà de la ligne rouge centrale, la remise en jeu s'effectuera au point de mise au jeu le plus près dans la zone où le jeu a été arrêté.

Lorsque le jeu est arrêté en raison d'une blessure à un joueur, la remise en jeu s'effectuera au point de mise au jeu le plus près de l'endroit où le jeu a été arrêté. Lorsque l'équipe du joueur blessé est en possession de la rondelle dans la zone offensive, la remise en jeu s'effectuera à l'un des points de mise au jeu à l'extérieur de la ligne bleue en zone neutre. Lorsque le joueur blessé est dans sa zone défensive et que l'équipe offensive est en possession de la rondelle dans la zone offensive, la remise en jeu s'effectuera à l'un des points de mise au jeu de la zone défensive.

76.3 Procédure

Dès que la procédure de changement de joueurs a été enclenchée par l'arbitre, l'équipe qui visite aura cinq (5) secondes pour effectuer ses changements. Par la suite, l'arbitre lèvera le bras pour indiquer à l'équipe qui visite qu'elle ne peut plus effectuer de changement et, dès ce moment, l'équipe locale disposera de sept (7) secondes pour effectuer ses changements. Lorsque les changements auront été complétés et que l'arbitre abaisse le bras pour indiquer la fin de la période de changement, le juge de lignes devant faire la remise en jeu sifflera. Ce coup de sifflet indiquera aux deux équipes qu'elles disposent d'un période d'au plus cinq (5) secondes pour s'aligner en vue de la remise en jeu. À la fin de ces cinq (5) secondes (ou plus tôt si les deux centres sont prêts), le juge de lignes effectuera une mise au jeu réglementaire, cependant si;

- (i) *Un ou les deux centres ne sont pas en place pour la mise au jeu;*
- (ii) *Un ou les deux centres s'abstiennent de placer leur bâton sur la glace;*
- (iii) *Tout joueur empiète sur le cercle de mise au jeu;*
- (iv) *Tout joueur contacte physiquement un adversaire; ou,*
- (v) *Tout joueur qui s'aligne pour la remise en jeu est en position de hors-jeu;*

Le juge de lignes demandera immédiatement le remplacement du ou des centres fautifs avant la remise en jeu.

Dans les deux (2) dernières minutes de temps réglementaire ou en tout temps en période supplémentaire, le juge de lignes sifflera tout de même pour débiter la procédure de mise au jeu mais la limite de cinq (5) secondes ne sera pas appliquée. Cependant, les joueurs doivent tout de même obéir aux directives du juge de lignes dans le but de procéder à une mise au jeu juste et équitable.

76.4 Procédure – Centres

La rondelle sera mise en jeu par un arbitre ou juge de lignes en la laissant tomber entre les bâtons des joueurs effectuant la mise au jeu. Ces joueurs se tiendront carrément face à l'extrémité opposée de la glace, à une distance approximative d'un bâton et les lames de leur bâton sur la glace.

Lorsque la mise au jeu a lieu à l'un des neuf points de mise au jeu, les joueurs qui y prennent part devront se placer de façon à nettement faire face à l'extrémité opposée de la glace et à l'extérieur des marques sur la glace (lorsque c'est le cas.). Les bâtons des deux joueurs devront être à plat sur la glace dans la zone blanche indiquée. Aux huit points de mise au jeu, à l'exclusion du point de mise au jeu central, le joueur défensif devra être le premier à placer son bâton dans la zone blanche désignée, suivi immédiatement du joueur offensif. Lorsque la mise au jeu se fait au point de mise au jeu au centre de la glace, le joueur de l'équipe qui visite devra être le premier à placer son bâton sur la glace.

Lorsqu'un joueur participant à la mise au jeu néglige de prendre sa position à la demande de l'officiel, ce dernier pourra immédiatement exiger son remplacement par tout autre coéquipier sur la glace.

Lorsqu'un joueur de centre ne se présente pas à l'endroit désigné alors que les cinq (5) secondes sont écoulées, le juge de lignes laissera immédiatement tomber la rondelle. Si le joueur de centre se retire du point de mise au jeu, agit à la façon d'un quart-arrière ou, tout simplement, est lent à se présenter au point de mise au jeu, la rondelle sera remise en jeu. Lorsque le joueur de centre tente d'arriver au point de mise au jeu au moment où les cinq (5) secondes sont écoulées dans une tentative d'obtenir un avantage pour gagner la mise au jeu, il devra être retiré de la mise au jeu et remplacé puisqu'il s'agit d'une infraction à la mise au jeu. Si une mise au jeu est le résultat d'un dégagement refusé et que le joueur de centre tente de s'amener juste au moment où la période de cinq (5) secondes expire pour prendre un avantage sur son adversaire et gagner la mise au jeu, il ne sera pas remplacé. Par contre, il sera informé par le Juge de Lignes qu'il a commis une infraction à la mise au jeu ou que son équipe se voit décerner une punition mineure de banc s'il s'agit d'une seconde infraction.

Lorsqu'un joueur est retiré de la mise au jeu, son remplaçant devra se présenter promptement au risque de voir la rondelle être libérée par le juge de lignes sans être prêt ou être retiré par le juge de lignes, ce qui résultera en une punition mineure de banc pour une deuxième infraction au cours d'une même mise au jeu.

Lorsqu'une équipe commet une infraction de dégagement (*l'équipe ne peut changer de joueurs*), toute infraction à la mise au jeu ne résultera pas en un retrait du joueur de centre. Par contre, le joueur de centre de l'équipe ayant commis une première infraction à la mise au jeu sera avisé par le Juge de lignes que toute nouvelle infraction résultera en une punition mineure au banc pour avoir retardé le match – 'Infraction à la mise au jeu' – sera imposée.

76.5 Procédure – Autres joueurs

Aucun autre joueur ne pourra pénétrer dans le cercle de mise en jeu ou s'approcher à moins de quinze (15) pieds des joueurs effectuant la mise en jeu. Tous les autres joueurs devront être 'en jeu' lors d'une remise en jeu.

Lors d'une remise en jeu dans les zones d'extrémités, tous les joueurs sur la glace devront se placer de leur propre côté des lignes de restriction marquées sur l'extérieur des cercles de mise en jeu.

Lorsqu'un joueur autre que celui qui doit effectuer la mise au jeu pénètre dans le cercle de mise au jeu avant que la rondelle ne soit mise en jeu, le joueur prévu pour cette mise en jeu devra être retiré de la mise en jeu et ceci devra être pris en compte à titre d'une infraction à la mise au jeu.

Les joueurs de l'équipe offensive (autres que le centre) devront établir leur position en premier lieu et, par la suite, le joueur de l'équipe défensive peut le contrer et établir sa position jusqu'à ce que la rondelle soit en jeu. Une infraction à cette procédure sera traitée comme un empiètement à la mise au jeu et le juge de lignes devra exiger le remplacement du joueur de centre de l'équipe fautive.

Lorsqu'un joueur offensif tente d'établir une nouvelle position avant la mise au jeu et que le centre défensif se retire du point de mise au jeu pour repositionner ses coéquipiers, l'infraction à la mise au jeu sera imputée à l'équipe offensive puisqu'elle doit être la première à prendre position.

76.6 Infractions

Si un joueur de centre devait bouger prématurément lors d'une mise au jeu ou si l'arbitre ou un juge de lignes devait laisser tomber la rondelle d'une façon inéquitable, la mise au jeu sera considérée comme une infraction à la mise au jeu et devra être reprise.

Lorsqu'au moins deux (2) infractions à la mise au jeu auront été commises par la même équipe au cours d'un même arrêt du jeu, cette équipe recevra une punition mineure de banc. Cette punition sera annoncée comme étant "*Une punition mineure de banc- Infraction à la mise au jeu*".

Les infractions à la mise au jeu sont résumées ci-dessous et peuvent être signalées par l'un des autres officiels sur la glace :

- (i) *L'empiètement par tout joueur autre que le joueur de centre dans le secteur de la mise au jeu avant que la rondelle ne soit jetée. Les joueurs sur le périmètre du cercle de mise au jeu doivent garder les deux patins à l'extérieur du cercle (le patin peut cependant être en contact avec la ligne). Lorsqu'un patin traverse la ligne et pénètre dans le cercle de mise au jeu avant que la rondelle soit en jeu, il s'agira d'une infraction à la mise au jeu. Le bâton d'un joueur peut être dans le cercle de mise au jeu à condition qu'il n'y ait pas de contact physique avec l'adversaire ou son bâton;*
- (ii) *L'empiètement par tout joueur du secteur neutre indiqué par des marques à l'extérieur des cercles de mise au jeu avant que la rondelle ne soit jetée. Les joueurs doivent aussi s'assurer que leurs deux patins ne traversent pas leurs marques respectives. Le contact du patin avec la ligne est permis. Le bâton du joueur peut être à l'intérieur de cette zone neutre à condition qu'il n'y ait pas de contact physique avec l'adversaire ou son bâton;*
- (iii) *Tout contact physique avec un adversaire avant que la rondelle ne soit jetée;*
- (iv) *L'omission par un ou l'autre des joueurs de centre de prendre la position appropriée derrière les lignes de restriction ou de placer le bâton sur la glace à l'endroit désigné (Voir règle 76.4 Procédures centre). 'Prendre position derrière les lignes de restriction' signifie que le joueur de centre doit placer ses pieds de chaque côté des lignes de restriction qui sont parallèles aux bandes de côté (le contact avec ces lignes étant permis) et que le bout avant de la lame de patin ne traverse pas au-delà des lignes de restriction perpendiculaires aux bandes de côté alors qu'il s'approche du point de mise au jeu.*

La lame du bâton (au moins le bout de la lame) doit être placée sur la glace à l'endroit marqué en blanc du point de mise au jeu et doit y demeurer jusqu'à ce que la rondelle soit jetée.

L'omission de se conformer à cette exigence de positionnement résultera en une infraction à la mise au jeu.

Lorsqu'une équipe aura commis deux (2) infractions à la mise au jeu au cours d'une même tentative de remise en jeu, l'arbitre devra immédiatement imposer une punition mineure de banc à l'équipe fautive pour avoir retardé le match. Cette punition sera annoncée comme une "*Punition mineure de banc pour avoir retardé le match par une infraction à la mise au jeu.*"

Les joueurs qui tardent à se rendre à l'endroit de la remise en jeu et qui sont donc en position de hors-jeu seront avertis une seule fois dans le match par l'arbitre. Cet avis sera aussi donné à l'entraîneur de l'équipe fautive. Dans une telle situation, le joueur de centre de l'équipe fautive ne sera pas retiré de la mise au jeu. Toute infraction subséquente résultera en une punition mineure au banc pour avoir retardé le match à l'équipe fautive. Cette punition sera annoncée comme une "*Punition mineure au banc pour avoir retardé le match en tardant de se rendre à l'endroit de la mise en jeu.*"

Lors de toute remise en jeu à l'un des neuf (9) points de mise au jeu sur la surface glacée, aucun joueur effectuant la mise en jeu ne pourra faire de contact physique avec son adversaire avec son corps ou son bâton sauf s'il tente de jouer la rondelle après la mise au jeu.

Pour une infraction à cette règle, l'arbitre pourra, à sa discrétion, imposer une ou des punitions mineures au ou aux joueurs ayant causé le contact physique. Cependant, le contact physique avant que la rondelle soit jetée sera considéré comme une infraction à la mise au jeu et le juge de lignes devra exiger le remplacement du joueur de centre de l'équipe fautive.

L'empiètement à la mise au jeu peut s'appliquer au cours des remises en jeu à n'importe quel des neuf (9) points de mise au jeu sur la surface glacée. Cependant et puisque les lignes de restriction n'existent pas aux quatre points de mise au jeu en zone neutre, les juges de lignes devront faire preuve de jugement pour déterminer s'il y a eu infraction ou non. Tous les joueurs autres que les joueurs de centre devront demeurer en retrait à une distance équivalente de celle existant aux cercles de mise au jeu dans les zones d'extrémités.

76.7 Changements de lignes

Aucune substitution de joueurs ne sera permise avant que la mise au jeu ne soit complétée sauf lorsqu'une punition est imposée qui affecte le nombre de joueurs sur la glace pour l'un ou l'autre des équipes.

Lorsqu'un officiel sur la glace remarque que l'équipe défensive n'a pas placé un nombre suffisant de joueurs pour la prochaine remise en jeu, l'arbitre en zone neutre en sera informé et ce dernier avertira l'équipe fautive de placer un ou plusieurs joueurs sur la glace. Si de l'avis de l'arbitre, cette omission est une tentative de retarder le jeu, il en avisera formellement l'entraîneur de l'équipe fautive et toute infraction subséquente résultera en une punition mineure de banc pour avoir retardé le match.

Lorsqu'un officiel sur la glace remarque que l'équipe offensive n'a pas placé un nombre suffisant de joueurs pour la prochaine remise en jeu, le juge de lignes effectuera la mise au jeu de façon habituelle. L'équipe offensive doit en tout temps s'assurer de placer le bon nombre de joueurs sur la glace.

76.8 Vérification du temps de jeu

Toute perte de temps au chronomètre de jeu ou de punitions résultant d'une mise au jeu irrégulière ou d'une infraction à la mise au jeu doit être replacée. Le juge vidéo pourra être consulté pour assurer que les chronomètres soient dûment replacés.

L'officiel ne sifflera pas pour débiter le jeu. Le chronomètre sera mis en marche dès le moment où la rondelle est jetée et sera arrêté lorsque le sifflet se fait entendre ou qu'un but est marqué.

RÈGLE 77 DURÉE DU TEMPS DE JEU ET DES INTERMISSIONS

77.1 Durée du temps de jeu

Le temps accordé pour un match est de trois (3) périodes de vingt (20) minutes de jeu avec une période de repos entre les périodes.

77.2 Durée des intermissions

Le jeu sera promptement repris à la suite de chaque intermission de dix-huit (18) minutes ou d'une durée fixée par la Ligue suivant la fin de la période précédente. Le chronométrage de l'intermission débutera une fois que le dernier officiel aura quitté la patinoire dès la fin de la période. (Voir la *Règle 35 - Chronométreur du match.*)

Afin de permettre aux spectateurs de connaître le temps restant à l'intermission, le chronométreur du match utilisera le chronomètre électronique pour enregistrer la durée des intermissions.

77.3 Retards

Lorsqu'un délai inhabituel survient au cours des cinq (5) dernières minutes de jeu de la première ou de la deuxième période, l'arbitre peut ordonner que la prochaine intermission régulière soit entreprise immédiatement. La fin de la période sera jouée à la reprise du jeu alors que les équipes défendront le même but, puis les équipes changeront de but pour entreprendre la prochaine période sans délai.

Lorsqu'un délai inhabituel survient avec plus de cinq (5) minutes à jouer à la première ou la deuxième période, l'arbitre ordonnera que la prochaine intermission régulière soit entreprise immédiatement que si l'équipe locale en fait la demande.

RÈGLE 78 BUTS

78.1 Buts et aides

Le marqueur officiel a la responsabilité d'accorder les buts et aides et sa décision en telle matière est irrévocable sans égard au rapport d'un arbitre ou tout autre officiel du match. L'utilisation de la reprise vidéo est essentielle pour accorder les buts et aides aux bons joueurs. Ces buts et aides seront accordés en stricte conformité avec les clauses de la

présente règle. Il est donc essentiel que le marqueur officiel soit parfaitement au courant des divers aspects de cette règle, être constamment aux aguets pour observer tous les gestes qui pourraient affecter la distribution des buts et aides et, par-dessus tout, accorder ces points en toute impartialité.

Lorsqu'il est évident qu'une erreur a été commise en accordant un but ou une aide déjà annoncée, elle devrait être corrigée promptement, mais aucun changement ne devrait être apporté à la feuille officielle de pointage après que l'arbitre l'a signée (sauf par le Département des Opérations Hockey de la Ligue).

L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts au cours des trois (3) périodes réglementaires de vingt (20) minutes sera déclarée gagnante et sera créditée de deux points au classement. Lorsqu'en saison régulière, le gagnant est déterminé au cours de la période prolongation ou en tirs de barrage, l'équipe gagnante sera créditée de deux points au classement et l'équipe perdante sera créditée d'un point au classement de la Ligue.

78.2 Crédit pour les buts

Un 'but' sera inscrit en faveur du marqueur dans les fiches de pointage lorsque le joueur aura propulsé la rondelle dans le but adverse. Chaque 'but' accordera un point à la fiche du joueur. Un seul point peut être accordé à un joueur à la suite d'un but.

78.3 Crédit pour les aides

Lorsqu'un joueur marque un but, une 'aide' sera créditée au joueur ou joueurs ayant pris part au jeu immédiatement avant le but, sous réserve qu'un maximum de deux aides peuvent être accordées à la suite d'un but. Chaque 'aide' accordera un point à la fiche du joueur. Un seul point peut être accordé à un même joueur à la suite d'un but.

78.4 But marqué

Un but sera marqué lorsque la rondelle aura été propulsée entre les poteaux des buts par un joueur de l'équipe offensive, par devant le filet et au-dessous de la barre horizontale et entièrement au-delà de la ligne rouge d'une largeur égale au diamètre des poteaux et tracée d'un poteau à l'autre lorsque la charpente du but est à sa position normale. La charpente du but sera considérée à sa position normale lorsqu'au moins une portion de la ou des chevilles flexibles sont encore dans le poteau du but et dans le trou de la glace. Les chevilles flexibles pourraient être pliées, mais en autant qu'une portion de la cheville se trouve tant dans le poteau que le trou dans la glace, le but sera considéré en position normale. La charpente du but pourrait être quelque peu soulevée de l'un ou des deux poteaux, mais tant que les chevilles flexibles sont toujours en contact avec les trous dans la glace et les poteaux, la charpente du but ne sera pas considérée être déplacée.

Un but sera marqué si la rondelle est propulsée dans le but de quelque façon que ce soit par un joueur de l'équipe défensive. Le joueur offensif ayant été le dernier à toucher à la rondelle sera crédité du but, mais aucune aide ne sera accordée.

Lorsque, de façon quelconque, la rondelle dévie sur le corps ou les patins d'un joueur offensif, le but sera accordé. Le joueur sur qui la rondelle a dévié sera crédité du but.

Lorsqu'un joueur propulse légalement la rondelle dans l'enceinte de l'équipe adverse, que cette rondelle devienne libre et disponible pour un joueur offensif, le but résultant d'un tel jeu sera accordé.

78.5 But refusé

Les buts apparemment marqués seront refusés par l'arbitre et l'annonce appropriée sera faite par l'entremise de l'annonceur-maison pour les raisons suivantes :

- (i) Lorsque la rondelle a été dirigée, frappée ou tirée dans le but par un joueur offensif autrement que par le bâton. Lorsque cela se produit, si le geste a été posé DÉLIBÉREMENT, la décision sera 'BUT REFUSÉ'. Un but ne peut être marqué lorsque la rondelle a été DÉLIBÉREMENT dirigée dans le but avec quelque partie du corps du joueur à l'offensive.*
- (ii) Lorsque la rondelle a été bottée dans le but à l'aide d'un mouvement évident de botté.*
- (iii) Lorsque la rondelle aura été déviée directement dans le but par une déviation sur un officiel,*
- (iv) Lorsqu'un but a été marqué alors qu'un joueur inadmissible était sur la glace.*
- (v) Lorsqu'un joueur offensif aura entravé un gardien de but dans son enceinte.*
- (vi) Lorsque la rondelle aura pénétré dans le but après avoir été touchée par le bâton d'un joueur offensif situé au-dessus de la hauteur de la barre horizontale. L'endroit où la rondelle a été touchée sera le facteur déterminant. Voir la Règle 39.4 (vi) Situations assujetties à une révision vidéo.*
- (vii) Lorsque la reprise vidéo confirme qu'un but a été marqué à une extrémité de la patinoire, tout but marqué à l'autre extrémité sur la même séquence de jeu doit être refusé.*

- (viii) Lorsqu'un juge de lignes rapporte à l'arbitre une double punition mineure, une punition majeure ou une punition de match après que l'équipe fautive a marqué un but, le but devra être refusé et la punition appropriée sera imposée.*
- (ix) Lorsque le gardien de but a été poussé dans le but en avec la rondelle après avoir effectué un arrêt. Voir aussi la Règle 69.6 Rebonds et rondelles libres*
- (x) Lorsque le but est accidentellement déplacé. La charpente du but est considérée déplacée si l'un ou les deux chevilles ne sont plus dans leurs trous respectifs dans la glace ou si le but a été complètement déplacé de sa position avant ou alors que la rondelle entre dans le but.*
- (xi) Lorsqu'une punition est signalée, l'équipe fautive ne peut marquer un but, sauf si l'équipe défensive marque dans son propre but. Ceci signifiera qu'une déviation sur la personne d'un joueur offensif ou sur le gardien de but ou tout geste physique d'un joueur de l'équipe fautive qui pourrait faire en sorte que la rondelle entre dans le but de l'équipe non-fautive, le but ainsi marqué ne sera pas considéré valide. Lorsque possible, le jeu sera arrêté avant que la rondelle entre dans le but et la punition signalée sera imposée à l'équipe fautive.*
- (xii) Lorsque l'arbitre constate que le jeu est complété, même s'il n'a pas eu la possibilité physique d'arrêter le jeu en faisant entendre son sifflet.*
- (xiii) Tout but marqué de façon autre que celles prévues dans les règles de jeu sera refusé.*

78.6 Reprise vidéo

Tout but apparemment marqué qui exige une révision par le juge vidéo devra être révisé avant ou au cours du prochain arrêt du jeu. Aucun but ne peut être accordé (ou annulé) à la suite d'une reprise vidéo lorsque la rondelle a été remise en jeu, (Voir la Règle 39 Juge vidéo).

Un seul but peut être accordé lors d'un arrêt d'un même arrêt du jeu. Lorsqu'un but a apparemment été marqué et subséquemment confirmé par le juge vidéo, tout but marqué par l'équipe 'B' au cours de la période de temps entre le but apparent de l'équipe A et l'arrêt du jeu soit le but de l'équipe B, le but de l'équipe B ne sera pas accordé. Cependant, s'il est déterminé que le but apparent de l'équipe 'A' a été marqué, même de façon irrégulière tel un mouvement évident de botté, le but sera refusé par le juge vidéo et, considérant que le jeu aurait été arrêté en raison de ce but refusé, aucun but ne peut être accordé sur la même séquence. Le chronomètre, y compris le chronomètre des punitions si nécessaire, devront être replacés pour indiquer le moment où le but à l'équipe 'A' a été refusé et que le jeu a repris.

Toutes les punitions signalées au cours de la période entre le but apparent et l'arrêt du jeu seront imposées de la façon habituelle, sauf si une punition mineure devait être imposée à l'équipe contre laquelle le but a été marqué qui serait donc annulée par le but marqué. Lorsqu'une infraction par l'une ou l'autre des équipes survient après le premier arrêt du jeu à la suite d'un but apparent (infraction commise après le sifflet), elle sera imposée et servie de la façon habituelle sans égard à la décision rendue par le juge vidéo.

RÈGLE 79 PASSE AVEC LA MAIN

79.1 Passe avec la main

Un joueur pourra arrêter ou frapper une rondelle en vol à l'aide de la main ouverte ou la pousser sur la glace et le jeu ne sera pas arrêté à moins que, de l'avis des officiels sur la glace, la rondelle a été dirigée vers un coéquipier ou a permis à son équipe d'obtenir un avantage territorial et que, subséquemment, un joueur de l'équipe fautive a obtenu possession et contrôle de la rondelle, que ce soit directement ou à la suite d'une déviation sur un autre joueur ou un officiel.

Un joueur pourra attraper une rondelle en vol, mais doit immédiatement la placer ou la jeter sur la glace. S'il l'attrape et patine avec la rondelle dans la main, soit pour éviter une mise en échec ou obtenir un avantage territorial, une punition mineure pour avoir 'fermé la main sur la rondelle' sera imposée en vertu de la Règle 67 – Manier la rondelle.

79.2 Zone défensive

Le jeu ne sera pas arrêté à la suite d'une passe avec la main entre coéquipiers dans leur zone défensive. Une passe avec la main en zone défensive survient lorsque tant le joueur effectuant la passe et le receveur ont les deux patins à l'intérieur de la zone défensive.

79.3 Endroit de la remise en jeu

Lorsqu'une passe avec la main est signalée, la remise en jeu se fera au point de mise en jeu le plus près dans la zone où le jeu a été arrêté à moins que les règles de jeu ne le prévoient autrement. Lorsqu'une passe avec la main est effectuée par l'équipe offensive dans sa zone offensive, la remise en jeu se fera à l'un des points de mise au jeu en zone neutre à l'extérieur de la ligne bleue de l'équipe défensive.

RÈGLE 80 FRAPPER LA RONDELLE À L'AIDE D'UN BÂTON ÉLEVÉ**80.1 Frapper la rondelle à l'aide d'un bâton élevé - Pour la règle de jeu 'Bâton élevé' se référer à l'article 60)**

Il est interdit de frapper la rondelle avec le bâton porté au-dessus de la hauteur normale des épaules. Lorsque la rondelle est ainsi frappée par un bâton élevé pour revenir en possession et contrôle d'un joueur de l'équipe fautive, y compris le joueur ayant fait contact avec la rondelle, que ce soit directement ou à la suite d'une déviation sur un autre joueur ou un officiel, le jeu sera arrêté.

Lorsqu'une rondelle a été touchée par un bâton élevé, le jeu pourra se poursuivre dans les conditions suivantes :

- (i) *La rondelle a été frappée vers un adversaire (lorsqu'un joueur frappe la rondelle vers un adversaire, l'arbitre signalera immédiatement l'annulation, sinon, il arrêtera le jeu);*
- (ii) *Un joueur de l'équipe défensive frappe la rondelle qui entre dans son propre but où, dans un tel cas, le but sera accordé*

Déposer la rondelle sur la lame du bâton (comme au sport de lacrosse) au-dessus de la hauteur normale des épaules est interdit et un arrêt du jeu en résultera. Lorsque ce geste est posé par un joueur lors d'un tir de pénalité ou en tir de barrage, le tir sera immédiatement arrêté et considéré complété.

80.2 Endroit de la remise en jeu

Lorsque le jeu est arrêté à suite d'une infraction pour avoir frappé la rondelle au-dessus des épaules, la remise en jeu se fera à l'endroit qui accorde le moins d'avantage territorial à l'équipe fautive, soit l'endroit où la rondelle a été touchée irrégulièrement ou l'endroit où elle a été jouée par l'équipe fautive. Lorsque l'équipe offensive est fautive et que le jeu est arrêté dans la zone offensive, la remise en jeu se fera en zone neutre au point de mise au jeu le plus près.

80.3 But refusé

Lorsqu'un joueur offensif fait pénétrer la rondelle dans le but adverse en la touchant au-dessus de la hauteur de la barre horizontale, que ce soit directement à la suite d'une déviation sur un autre joueur ou un officiel, le but sera refusé. Le facteur déterminant sera le point où la rondelle a fait contact avec le bâton. Lorsque la rondelle fait contact avec le bâton au-dessous de la hauteur de la barre horizontale et pénètre dans le but, le but sera accordé.

Un but marqué après qu'un joueur ou le gardien de but défensif ait touché à la rondelle avec le bâton porté au-dessus de la hauteur de la barre horizontale de sorte que la rondelle pénètre dans son propre but sera accordé.

RÈGLE 81 DÉGAGEMENT**81.1 Dégagement**

Aux fins de cette règle, la ligne rouge centrale divisera la glace en deux demies. Si tout joueur ou gardien de but d'une équipe en égalité ou supériorité numérique (jeu de puissance) devait frapper, tirer ou faire dévier la rondelle de sa propre moitié de la glace au-delà de la ligne de buts de l'équipe adverse, le jeu sera arrêté. En ce qui concerne les rondelles déviées, ceci ne s'applique que si la rondelle a d'abord été propulsée par l'équipe fautive.

Aux fins de cette règle, le dernier point de contact de la rondelle par l'équipe en possession sera utilisé pour déterminer s'il y a eu dégagement ou non. En fait, l'équipe en possession doit 'gagner la ligne' pour que le dégagement soit annulé. 'Gagner la ligne' signifie que la rondelle sur la lame du bâton et non ses patins, doit faire contact avec la ligne rouge pour pouvoir annuler un dégagement possible.

Aux fins de l'interprétation de cette règle de jeu, deux questions de jugement sont impliquées lors d'un « dégagement ». Le juge de lignes doit d'abord déterminer si la rondelle traversera la ligne des buts. Lorsque le juge de lignes aura déterminé que la rondelle traversera la ligne des buts, le dégagement sera déterminé lorsqu'il déterminera lequel des joueurs (offensif ou défensif) serait le premier à toucher à la rondelle. Cette décision du Juge de lignes sera prise, au plus tard, au moment où le premier joueur atteindra le point de mise en jeu, les patins du joueur étant le facteur principal. Si la rondelle devait être tirée de façon telle qu'elle voyage autour de la bande et / ou qu'elle revienne vers les points de mise en jeu, la même procédure sera utilisée de sorte que le Juge de lignes devra déterminer, dans une distance similaire, lequel des deux joueurs aurait été le premier à toucher à la rondelle.

Aux fins de clarification, le facteur déterminant est de savoir quel joueur aurait été le premier à toucher à la rondelle et non le premier joueur à atteindre un des points de mise en jeu.

Si la course vers la rondelle devait être si serrée pour déterminer quel joueur aurait être le premier à atteindre les points de mise en jeu, le dégagement sera signalé.

Une rondelle qui frappe ou dévie sur un officiel n'annule pas automatiquement un dégagement potentiel.

81.2 Endroit de la remise en jeu

À la suite d'un dégagement refusé, l'équipe à l'offensive aura le privilège de choisir le côté du point de mise en jeu en zone d'extrémité. (Cette règle s'applique même par suite d'un temps d'arrêt).

La remise en jeu à la suite d'un dégagement refusé se fera à l'un des points de mise au jeu de la zone défensive de l'équipe fautive, à moins qu'au cours du jeu, la rondelle pénètre dans le but adverse où, dans un tel cas, le but sera accordé.

Lorsque le sifflet est retardé en raison d'une faute commise par un joueur ou le gardien de but de l'équipe non en possession, l'équipe en possession dégage la rondelle, la remise en jeu se fera en zone neutre près de la ligne bleue de l'équipe ayant dégage la rondelle.

Si de l'avis de l'arbitre, l'équipe défensive devait s'abstenir intentionnellement de jouer la rondelle lorsqu'elle en a la possibilité, l'arbitre arrêtera le jeu et exigera que la remise en jeu se fasse au point de mise en jeu adjacent au but de l'équipe fautive."

Si le juge de lignes devait commettre une erreur en signalant une infraction de dégagement, sans égard au fait qu'une équipe ou l'autre soit en désavantage, la rondelle sera remise en jeu au point de mise au jeu central.

81.3 Gardien de but

Si de l'avis du juge de lignes, le gardien de but feint de jouer la rondelle, tente de jouer la rondelle ou patine en direction de la rondelle à quelque moment que ce soit, le dégagement potentiel ne sera pas signalé et le jeu se poursuivra. Si le gardien de but quitte son enceinte lors d'un dégagement potentiel, le dégagement ne sera pas signalé et le jeu se poursuivra.

Cependant, lorsque le gardien de but se trouve légitimement hors de son enceinte dans le but de se rendre au banc des joueurs pour y être remplacé par un attaquant supplémentaire et ne fait aucun effort pour jouer la rondelle, le dégagement ne devrait pas être annulé.

Lorsque le gardien de but est à l'extérieur de son enceinte avant que la rondelle ne soit tirée ou frappée, et fait simplement revenir à son enceinte sans tenter de jouer ou de feindre de jouer la rondelle, le dégagement demeurera possible.

81.4 Changement de lignes lors d'un dégagement

Une équipe responsable d'un dégagement refusé ne pourra procéder à des changements de joueurs avant que la mise au jeu soit complétée. Cependant, une équipe sera autorisée à renvoyer son gardien de but sur la glace si ce dernier avait été remplacé par un attaquant supplémentaire, à remplacer un joueur blessé ou lorsqu'une punition affectant le nombre de joueurs permis sur la glace est décernée. Le moment où la rondelle quitte le bâton du joueur l'équipe fautive sera le point qui déterminera qui sont les joueurs présents sur la glace.

DIRECTIVES LORSQU'UNE ÉQUIPE AYANT DÉGAGÉ NE PEUT CHANGER DE JOUEURS

1. Une équipe pourra effectuer une substitution pour remplacer un gardien de but qui avait été retiré de la glace en faveur d'un attaquant supplémentaire.
2. Lors d'un arrêt qui, normalement, ne permet pas une substitution, celle-ci sera cependant permise aux deux équipes si une ou des punitions sont imposées à des joueurs sur la glace pour une ou les deux équipes.
3. Un joueur peut être remplacé si l'arbitre juge que ce joueur est blessé.
4. Lors d'un arrêt qui, normalement, ne permet pas une substitution, une équipe pourra utiliser son temps d'arrêt et effectuer une substitution. Ceci inclut un temps d'arrêt pour une pause commerciale (l'équipe devra informer l'arbitre au cours de la pause commerciale qu'elle utilise son temps d'arrêt pour effectuer une substitution, mais la durée de la pause commerciale ne sera pas allongée de trente (30) secondes)

NOTE 1 : Une équipe PEUT demander un temps d'arrêt à n'importe quel moment de la pause publicitaire, cependant, la pause commerciale ne sera pas allongée de trente (30) secondes.

NOTE 2 : Une équipe peut procéder à une substitution de joueur(s), peu importe l'équipe qui a fait la demande pour un temps d'arrêt.

5. Lors d'un arrêt qui, normalement, ne permet pas une substitution, une équipe NE PEUT effectuer quelque substitution que ce soit, y compris le gardien de but. Cependant, si une équipe avait retiré son gardien de but en faveur d'un attaquant supplémentaire et dégage la rondelle, elle POURRA renvoyer le gardien de but dans son but et retirer un patineur de la glace

81.5 Pas de dégagement

Lorsque la rondelle tirée dévie sur le corps ou le bâton d'un adversaire dans sa propre moitié de la glace de façon à ce qu'elle revienne traverser la ligne des buts du joueur ayant originalement lancé, un tel jeu ne se sera pas considéré un dégagement.

Lorsqu'une rondelle est tirée par une équipe de sa propre moitié de la glace puis dévie à maintes occasions avant de traverser la ligne rouge centrale, le dégagement sera annulé lorsqu'au moins une de ces déviations est survenue sur un joueur adverse.

Lorsque la rondelle se rend directement au-delà de la ligne des buts à l'extrémité opposée de la glace, à la suite d'une remise en jeu, que ceci soit causé par l'un ou l'autre des joueurs effectuant la remise en jeu, une telle situation ne sera pas considérée une infraction à cette règle.

Si de l'avis du juge de lignes, tout joueur de l'équipe adverse autre que le gardien de but est capable de jouer la rondelle avant qu'elle ne traverse la ligne des buts, mais ne le fait pas, le jeu se poursuivra et l'infraction de dégagement ne sera pas signalée. Ceci inclut le cas où l'équipe adverse en voie de procéder à des substitutions de joueurs alors que le jeu est en cours est capable de jouer la rondelle, mais évite de le faire pour éviter d'être pénalisé pour avoir eu trop de joueurs sur la glace, le dégagement ne devrait pas être signalé.

Lorsque la rondelle touche toute partie du corps d'un joueur de l'équipe adverse, y compris ses patins ou son bâton, ou touche toute partie du corps du gardien de but adverse, y compris ses patins ou son bâton, avant d'avoir traversé la ligne des buts, le dégagement ne sera pas signalé.

Si le gardien de but tente par toute action de déloger la rondelle sur le derrière du filet, le dégagement ne sera pas signalé.

81.6 Force numérique

Lorsque la rondelle est tirée par un joueur ou gardien de but d'une équipe en désavantage numérique, le jeu se poursuivra et le dégagement ne sera pas signalé.

Lorsqu'une équipe est en "*désavantage numérique*" en raison d'une punition et que cette punition est sur le point de se terminer, la décision de déterminer s'il y a eu dégagement ou non sera prise au moment où la punition se termine. Le fait que le joueur pénalisé demeure au banc de punitions n'aura aucune incidence sur la décision.

Lorsqu'une équipe est en désavantage en raison d'une punition majeure et qu'elle aura omis ou négligé de placer un joueur au banc de punitions d'où il reviendra sur la glace à la fin de la punition, l'équipe devra poursuivre le jeu en désavantage, mais ne pourra dégager la rondelle et l'infraction sera signalée. La substitution pourra être complétée au prochain arrêt du jeu. (Voir la *Règle 20.3 - Punition majeure*).

RÈGLE 82 CHANGEMENT DE LIGNE

82.1 Changement de ligne

À la suite d'un dégagement refusé, l'équipe à l'offensive aura le privilège de choisir le côté du point de mise en jeu en zone d'extrémité.

À la suite d'un arrêt du jeu, l'équipe qui visite devra promptement placer son alignement sur la glace afin de reprendre le jeu et, à compter de ce moment, aucune autre substitution ne sera permise jusqu'à ce que le jeu ait repris. L'équipe locale pourra alors effectuer toute substitution désirée à condition de ne pas retarder le jeu.

Placer un alignement sur la glace, signifie que les deux équipes devront placer le nombre de joueurs auxquels elles ont droit (sans l'excéder), ceci dans le temps accordé pour un changement de ligne.

Lorsqu'au cours du jeu, un joueur désire quitter la glace et être remplacé par un substitut, il devra le faire à son banc des joueurs et non à une sortie quelconque de la patinoire. Il ne s'agit pas d'une substitution réglementaire et, à la suite d'une infraction, une punition mineure de banc sera imposée.

S'il devait y avoir tout retard indu par l'une ou l'autre des équipes, l'arbitre ordonnera à l'équipe fautive ou aux deux équipes de prendre position immédiatement et ne permettra aucun autre changement.

Lorsqu'une substitution a été effectuée en vertu de cette règle, aucune autre substitution ne sera permise jusqu'à ce que le jeu ait repris.

Lorsque la procédure de substitution aura été complétée (*Règle 82.2 Procédure*), aucune autre substitution de joueurs ne sera permise jusqu'à ce que la remise en jeu ait été régulièrement complétée et que le jeu ait repris, à moins qu'une ou des punitions ne soient imposées qui affectent la force numérique de l'une ou l'autre des équipes. Ceci inclut les punitions imposées lorsque les substitutions ont été complétées, mais avant la remise en jeu, ou à la suite d'une punition imposée pour une infraction à la mise au jeu.

Lorsqu'une équipe commet une infraction à la *Règle 81 - Dégagement*, elle NE pourra PAS effectuer toute substitution de joueurs avant la remise en jeu. Une substitution de gardien de but devra se faire au cours de la même période de temps comme s'il s'agissait d'un changement de ligne. Aucune période de temps additionnelle ne sera accordée au gardien de but en provenance du banc sauf s'il y a eu blessure au gardien de but en poste.

82.2 Procédure

À la suite d'un arrêt du jeu, l'arbitre appliquera la procédure suivante de changement de ligne lorsqu'il aura jugé que la procédure peut commencer :

- (i) L'arbitre accordera un maximum de cinq (5) secondes à l'équipe qui visite pour effectuer son changement de ligne;*
- (ii) L'arbitre lèvera la main pour indiquer à l'équipe qui visite qu'elle ne peut effectuer d'autre changement et indiquer à l'équipe locale qu'elle peut entreprendre ses changements;*
- (iii) L'arbitre accordera un maximum de sept (7) secondes à l'équipe locale pour effectuer son changement de ligne;*
- (iv) L'arbitre abaissera la main pour indiquer à l'équipe locale qu'elle ne peut faire d'autres changements.*
- (v) Toute tentative par l'une ou l'autre des équipes d'effectuer un changement après le signal de l'arbitre, de placer trop de joueurs sur la glace lors du changement ou de tenter de faire un autre changement de joueur ne sera pas permise et l'arbitre devra renvoyer à leur banc les joueurs ayant tenté le changement. L'arbitre avisera alors l'entraîneur de l'équipe fautive que toute autre infraction au cours du match (y compris la prolongation) résultera en une punition mineure de banc pour avoir retardé le match. Cette punition sera annoncée comme étant "Punition mineure de banc pour avoir retardé le match par un changement de ligne non réglementaire".*
- (vi) Le juge de lignes effectuant la remise en jeu donnera un coup de sifflet (après que l'arbitre aura baissé le bras) pour indiquer à tous les joueurs qu'ils doivent prendre position et être en jeu, ceci dans les cinq (5) prochaines secondes. La remise en jeu sera menée en conformité avec la Règle 76 - Mise au jeu.*
- (vii) Les joueurs qui, à la suite du coup de sifflet du juge de lignes, tardent à se rendre au point de mise au jeu ou qui sont en position de hors-jeu seront avertis par l'arbitre une seule fois dans le match. Cet avertissement sera aussi donné à l'entraîneur de l'équipe fautive. Dans un tel cas, le joueur effectuant la remise en jeu ne sera pas retiré. Toute infraction subséquente résultera en une punition mineure de banc à l'équipe fautive pour avoir retardé le match.*
- (viii) Au cours des deux (2) dernières minutes du temps réglementaire ou à tout moment d'une prolongation, les points (vi) et (vii) ci-dessus ne seront pas mis en application. Le juge de lignes accordera aux équipes un délai raisonnable pour se placer après que les points (i) à (v) ci-dessus auront été appliqués.*

82.3 Punition mineure de banc

Toute tentative de l'équipe qui visite d'effectuer un changement après le signal de l'arbitre résultera en une punition mineure de banc pour avoir retardé le match.

Les joueurs devront se rendre directement au point de mise au jeu afin de participer à la remise en jeu. Toute tentative de retarder le match, soit en tentant de gagner du temps, soit par toute autre geste, par une ou l'autre des équipes résultera en une punition mineure de banc pour avoir retardé le match. Cette punition sera annoncée comme "Punition mineure de banc pour avoir retardé le match en tardant de se rendre au point de mise au jeu".

Durant le jeu, si un joueur désire quitter la glace et se faire remplacer par un autre joueur, il doit le faire au banc des joueurs et non par quel qu'autre sortie de la patinoire. Ceci n'est pas un changement légal et, par conséquent, une infraction qui se mérite une punition mineure de banc.

RÈGLE 83 HORS-JEU

83.1 Hors-jeu

Les joueurs de l'équipe offensive ne doivent pas précéder la rondelle à l'entrée de la zone offensive.

Dans tous les cas, la position des patins du joueur et non celle du bâton déterminera s'il y a hors-jeu ou non. Un joueur est hors-jeu lorsque ses deux patins sont entièrement au-delà du bord intérieur de la ligne bleue où le jeu se fait.

Un joueur est en jeu lorsque l'un ou l'autre de ses patins est en contact AU DESSUS de la ligne ou en zone neutre au moment où la rondelle traverse complètement le bord intérieur de la ligne, ceci sans égard à la position du bâton. Cependant, un joueur en contrôle réel de la rondelle qui traverserait la ligne avant la rondelle ne sera pas considéré 'hors-jeu' à la condition d'avoir obtenu possession et contrôle avant de traverser la ligne.

Il est à noter que bien que la position des patins détermine s'il est hors-jeu ou non, il ne saurait être question d'un hors-jeu avant que la rondelle ait traversé le bord intérieur de la ligne bleue et ce n'est qu'à ce moment que la décision sera prise.

Lorsqu'un joueur transporte ou passe la rondelle dans sa propre zone défensive alors qu'un joueur de l'équipe offensive est dans cette zone défensive, le hors-jeu sera ignoré et le jeu se poursuivra.

83.2 Déviations / Rebonds

Aux fins de la présente section, il est stipulé qu'un joueur attaquant a précédé la rondelle dans la zone offensive.

Lorsqu'un joueur défensif propulse la rondelle hors de sa zone défensive et que la rondelle dévie nettement sur un joueur défensif en zone neutre pour ensuite revenir en zone défensive, tous les joueurs offensifs pourront jouer la rondelle. Cependant, tout geste d'un joueur offensif qui cause une déviation ou un rebond sur un joueur défensif dans la zone neutre (i.e., sur le bâton, par une mise en échec ou un contact physique), un hors-jeu retardé sera signalé par le juge de lignes.

Une rondelle qui revient en zone défensive à la suite d'une déviation sur un officiel situé en zone neutre sera, selon le cas, un hors-jeu ou un hors-jeu retardé.

Une rondelle qui dévie sur un attaquant à l'extérieur de la ligne bleue puis qui entre dans la zone offensive, indépendamment de qui est à l'origine de la passe ou du tir ou de quel endroit elle provient, cette situation sera considérée comme un hors-jeu ou un hors-jeu retardé, selon le cas.

Une rondelle qui est propulsée par l'équipe à l'attaque et qui dévie sur n'importe quel joueur sera considérée comme un hors-jeu ou un hors-jeu retardé, selon le cas.

83.3 Hors-jeu retardé

Un hors-jeu retardé sera retardé lorsqu'un ou des joueurs offensifs auront précédé la rondelle au-delà de la ligne bleue offensive, mais que l'équipe défensive est en position de faire sortir la rondelle de sa zone défensive sans délai ou contact avec un joueur offensif ou que les joueurs offensifs sont en voie de quitter la zone offensive.

Lorsqu'un hors-jeu est retardé, le juge de lignes abaissera le bras pour annuler l'infraction de hors-jeu et permettra au jeu de se poursuivre si:

- (i) *La totalité des joueurs de l'équipe fautive ont quitté la zone (contact du patin avec la ligne bleue, ce contact permettant aux joueurs offensifs de retourner en zone offensive; ou*
- (ii) *L'équipe défensive passe ou transporte la rondelle en zone neutre.*

Si au cours d'un hors-jeu retardé, tout membre de l'équipe offensive devait toucher à la rondelle, tenter de prendre possession d'une rondelle libre, force le joueur défensif à reculer plus profondément dans la zone ou s'apprête à faire contact physique avec le joueur défensif en possession de la rondelle, le juge de lignes devra siffler le hors-jeu.

Lorsqu'au cours d'un hors-jeu retardé, un joueur de l'équipe offensive choisit de se rendre à son banc des joueurs qui se prolonge dans la zone offensive pour être remplacé par un coéquipier, on considérera qu'il a quitté la zone à la condition d'avoir complètement quitté la glace et que son coéquipier entre sur la glace en zone neutre. Lorsque le remplaçant entre sur la glace dans la zone offensive, le hors-jeu retardé demeure en effet et il doit libérer la zone offensive. Si les autres joueurs offensifs ont quitté la zone offensive et que le juge de lignes a baissé le bras, le remplaçant sera considéré en jeu.

83.4 But refusé

Lorsque la rondelle est tirée vers le but au cours d'un hors-jeu retardé, le jeu pourra se poursuivre selon les règles décrites ci-dessus. Lorsqu'à la suite d'un tel tir, la rondelle pénètre dans le but, que ce soit directement ou en déviant sur le gardien de but, un autre joueur ou un officiel sur la glace, le but sera refusé puisque le tir original était hors-jeu.

Le fait que les joueurs offensifs aient pu libérer la zone avant que la rondelle pénètre dans le but n'aura aucune incidence sur cette décision. La remise en jeu se fera au point de mise au jeu le plus près de l'endroit où le tir a été effectué ou au point de mise au jeu le plus près de la ligne bleue offensive en zone neutre.

La seule façon que l'équipe offensive puisse marquer un but lors d'une situation de hors-jeu retardé proviendrait du fait que l'équipe défensive tire ou place la rondelle dans son propre but sans intervention ou contact de la part de l'équipe offensive.

Autres que les situations impliquant un hors-jeu retardé au cours duquel un tir au but est effectué, aucun but ne peut être refusé à la suite d'une infraction pour hors-jeu, excluant le facteur humain de réaction pour faire entendre le sifflet.

83.5 Endroit de la remise en jeu

À la suite d'une infraction à cette règle, le jeu sera arrêté et la rondelle sera remise en jeu au point de mise au jeu le plus près de la ligne bleue de l'équipe offensive ou au point de mise au jeu le plus près dans la zone d'origine du tir ou de la passe même si déviée sur un joueur défensif ou offensif ou un officiel.

À chaque occasion où un hors-jeu retardé est signalé, y compris un hors-jeu intentionnel, le juge de lignes lèvera la main qui ne tient pas le sifflet. Il permettra au jeu de se poursuivre et, si un hors-jeu devait survenir, trois endroits de mise au jeu seront possiblement utilisés:

- (i) *Si la rondelle est transportée au-delà de la ligne bleue - remise en jeu à l'extérieur de la ligne bleue;*
- (ii) *Si la rondelle est tirée dans la zone (ou à la suite d'une passe ratée) - point de mise en jeu le plus près de l'endroit du tir ou de la passe, même si la rondelle dévie sur un joueur offensif ou défensif ou un officiel;*
- (iii) *Si le joueur défensif doit retraiter ou être sur le point d'être mis en échec - point de mise en jeu le plus près de l'endroit du tir ou de la passe, (même si la rondelle dévie sur un joueur offensif ou défensif ou un officiel);*
- (iv) *Si le hors-jeu est jugé intentionnel - un des points de mise au jeu dans la zone d'extrémité de l'équipe fautive.*

Lorsque le juge de lignes signale un hors-jeu retardé et qu'un joueur ou gardien de but de l'équipe défensive tire la rondelle au-delà de la baie vitrée et hors-limites, la remise en jeu se fera à l'un des points de mise au jeu de la zone défensive (et le joueur défensif ou gardien de but devrait recevoir une punition mineure en vertu de la *Règle 63 - Retarder le match*).

Lorsque le juge de lignes signale un hors-jeu retardé et que la rondelle dévie sur un joueur défensif et se retrouve hors-limites, la remise en jeu se fera au point de mise au jeu le plus près dans la zone où la rondelle a d'abord été tirée.

Lorsque l'équipe défensive est sur le point d'être pénalisée dans la zone défensive alors que le juge de lignes signale un hors-jeu retardé commis par l'équipe offensive sur la même séquence, la remise en jeu se fera à l'un des points de mise au jeu de la zone défensive.

83.6 Hors-jeu intentionnel

Un hors-jeu intentionnel est un hors-jeu commis dans le but d'obtenir un arrêt du jeu quelle que soit la raison et sans égard qu'une équipe ou l'autre soit en désavantage numérique.

Si de l'avis du juge de lignes, un hors-jeu intentionnel a été commis, la remise en jeu se fera à un point de mise au jeu de la zone défensive de l'équipe fautive.

Lorsqu'un hors-jeu retardé est signalé et qu'un joueur de l'équipe fautive touche intentionnellement à la rondelle pour créer un arrêt du jeu, le juge de lignes appellera un hors-jeu intentionnel.

Si au jugement du juge de lignes, le ou les joueurs offensifs font un effort réel pour quitter la zone offensive et sont près de la ligne bleue au moment où la rondelle est tirée dans la zone, il n'y aura pas lieu de signaler un hors-jeu intentionnel.

RÈGLE 84 PROLONGATION**84.1 Prolongation – Saison régulière**

Au cours des matchs de la saison régulière et lorsqu'à la fin des trois (3) périodes réglementaires de vingt (20) minutes, le pointage est égal, chaque équipe recevra un point au classement de la Ligue.

Les équipes joueront une période de prolongation d'au plus cinq (5) minutes au cours de laquelle l'équipe qui marquera le premier but sera déclarée gagnante et recevra un point additionnel au classement. Cette période de prolongation sera jouée en présence de trois (3) patineurs et un (1) gardien de but par équipe. Des punitions additionnelles peuvent être imposées en conformité avec les règles du temps réglementaire.

La période de prolongation débutera après une période de repos d'une (1) minutes au cours de laquelle les joueurs demeureront sur la glace. Les équipes changeront d'extrémité pour la période de prolongation. Les gardiens de but peuvent se rendre à leur banc des joueurs au cours de cette période de repos, mais les joueurs pénalisés devront demeurer au banc de punitions. Si un joueur pénalisé devait quitter le banc de punitions au cours de cette période de repos, les officiels devront lui enjoindre d'y retourner immédiatement, mais aucune autre punition ne sera imposée à moins qu'il ne commette une infraction à toute autre règle de jeu.

84.2 Prolongation – Saison régulière – Attaquant supplémentaire

Au cours de la période de prolongation, une équipe pourra retirer son gardien de but en faveur d'un attaquant supplémentaire. Cependant, si cette équipe devait perdre le match alors que le gardien de but est ainsi retiré de la glace, elle perdra le point automatique accordé à la fin du temps réglementaire, sauf si le gardien de but a été retiré en raison d'une punition signalée contre l'autre équipe. Lorsque le gardien de but se rend à son banc des joueurs en faveur d'un attaquant additionnel parce qu'une punition est signalée contre l'équipe adverse et que l'équipe non-fautive tire la rondelle directement dans son propre but, le match sera terminé et l'équipe contre qui la punition devait être imposée sera déclarée gagnante.

Lorsque le gardien de but a été retiré en faveur d'un attaquant supplémentaire au cours de la période de prolongation d'un match en saison régulière, il doit attendre le prochain arrêt du jeu avant de pouvoir revenir à sa position. Il ne peut revenir alors que le jeu est en cours (à la volée). S'il le fait, une punition mineure au banc sera imposée pour avoir eu un joueur inadmissible sur la glace.

84.3 Prolongation – Saison régulière - Punitions

Lorsque le temps réglementaire se termine alors que les équipes jouent à 5 contre 3, la prolongation reprendra à 5 contre 3. Lorsque le nombre de joueurs atteindra 5 contre 4 ou 5 contre 5, le nombre de joueurs sera ajusté à 4 contre 3 ou 4 contre 4 selon le cas au prochain arrêt du jeu.

Lorsque le temps réglementaire se termine à 4 contre 4, les équipes entreprendront la prolongation à 3 contre 3.

Lorsqu'à la fin du temps réglementaire, les équipes jouent à 3 contre 3, la prolongation débute à 3 contre 3. Lorsque les forces numériques passent à 5 contre 4 ou 5 contre 5, le nombre de patineurs sera ajusté à 4 contre 3 ou 4 contre 4 selon le cas au prochain arrêt du jeu.

À quelque moment que ce soit, une équipe ne peut avoir moins de trois patineurs sur la glace. Ceci peut exiger qu'un cinquième patineur soit ajouté en raison d'un double avantage numérique.

Se référer au TABLEAU 16 - *Punitions en cours avant le début de la prolongation - Saison régulière*

Lorsqu'une équipe est pénalisée au cours de la prolongation, les équipes joueront à 4 patineurs contre 3. Lorsque les deux équipes reçoivent une punition mineure au cours du même arrêt du jeu (et qu'aucune autre punition est en cours), les équipes joueront à 3 patineurs contre 3.

Si au cours de la prolongation, une équipe devait être pénalisée de façon à accorder un double avantage numérique, l'équipe fautive devra demeurer à 3 patineurs alors que l'équipe non fautive pourra placer un cinquième patineur sur la glace.

Au premier arrêt du jeu suivant la fin du double avantage numérique, les forces numériques des équipes seront replacées à 4 patineurs contre 4 ou 4 patineurs contre 3 selon le cas.

Se référer au TABLEAU 17 - *Punitions imposées en prolongation - Saison régulière*

84.4 Tirs de barrage

Si au cours de la saison régulière et à la fin de la période de prolongation de cinq (5) minutes, le pointage devait demeurer égal, les équipes procéderont à des tirs de barrage. Les règles de jeu régissant les tirs de barrage seront les mêmes qui régissent les tirs de pénalité décrites à la *Règle 25 - Tir de pénalité*.

Les équipes changeront d'extrémité pour les tirs de barrage. L'équipe locale aura l'option de tirer la première. Les équipes procéderont en alternance.

Trois (3) joueurs de chaque équipe participeront aux tirs de barrage et dans l'ordre déterminé par l'entraîneur. Tous les joueurs sont admissibles à participer aux tirs de barrage à moins de servir une punition d'inconduite ou d'avoir reçu une

punition d'extrême inconduite ou de match. Lorsqu'un gardien de but a reçu une punition d'inconduite, le joueur désigné pour servir la punition d'inconduite devient inadmissible aux tirs de barrage. Lorsque la punition d'inconduite au gardien de but est imposée au cours des tirs de barrage, le joueur désigné pour servir la punition d'inconduite devra l'être parmi les joueurs n'ayant pas encore tiré et, de ce fait, deviendra inadmissible à participer aux tirs de barrage.

Lorsque la séquence de tirs de barrage est entreprise, le gardien de but ne peut être remplacé à moins d'être blessé. Aucune période d'échauffement ne sera accordée à un gardien de but substitut.

Chaque équipe aura droit à trois tirs à moins que le résultat ne soit déterminé plus tôt. Lorsque les deux équipes auront pris leurs trois tirs et que le pointage demeure égal, les tirs de barrage se poursuivront selon la formule de 'victoire immédiate'. Aucun joueur ne peut tirer une deuxième fois avant que tous les joueurs admissibles aient tiré. Cependant si en raison de blessure ou de punition, une équipe devait avoir moins de joueurs admissibles que l'équipe adverse, les deux équipes pourront sélectionner les tireurs parmi les joueurs ayant déjà tiré. Une telle procédure se poursuivra jusqu'à ce que l'équipe ayant le moins de joueurs ait utilisé tous ses joueurs admissibles.

Quelque soit le nombre de buts marqués au cours des tirs de barrage, le pointage final du match sera inscrit comme un but de plus pour l'équipe gagnante selon le pointage à la fin de la période de prolongation.

Le gardien de but perdant ne sera pas débité d'un but additionnel accordé en prolongation. De la même façon, le joueur ayant marqué le but gagnant ne sera pas crédité d'un but dans sa fiche personnelle.

Si une équipe devait décliner de participer à la procédure de tirs de barrage, le match devra être déclaré perdu en tirs de barrage par cette équipe. Si une équipe devait décliner de prendre un tir, ce tir sera déclaré 'pas de but'.

84.5 Prolongation - Éliminatoires

Au cours des éliminatoires de la Ligue de hockey junior majeur du Québec et que le pointage est égal à la fin des trois (3) périodes réglementaires de vingt (20) minutes, les équipes prendront une pause régulière de quinze (15) minutes pour revenir entreprendre des périodes de prolongation de vingt (20) minutes en changeant de but pour chaque période de prolongation. La première équipe à marquer un but valide en prolongation sera déclarée la gagnante du match.

RÈGLE 85 RONDELLE HORS-LIMITES

85.1 Rondelle hors-limites

Lorsque la rondelle passe au-delà de la surface de jeu à l'un des bouts ou sur les côtés de la patinoire, frappe tout obstacle autre que la bande ou la baie vitrée au-dessus de la surface glacée, fait en sorte que la baie vitrée, les lumières de but ou leurs supports soient brisés, elle sera remise en jeu au point de mise au jeu le plus près dans la zone où la rondelle a été tirée ou déviée.

Lorsque la rondelle s'arrête sur le dessus de la bande autour de la surface de jeu, elle demeurera en jeu et peut-être jouée de façon réglementaire avec la main ou le bâton.

Lorsque la rondelle quitte la surface de jeu directement lors d'une remise en jeu, la remise en jeu se fera au même endroit et aucune punition ne sera imposée pour avoir retardé le jeu.

Lorsque la rondelle est tirée et fait contact avec les gants ou le corps d'un joueur penché au banc des joueurs ou si la rondelle entre au banc des joueurs par une porte ouverte au banc des joueurs, la remise en jeu se fera au point de mise au jeu le plus près dans la zone où la rondelle a été tirée. Cependant, si la rondelle touche les gants ou le corps d'un joueur adverse ou entre au banc des joueurs par une porte ouverte à ce banc ces joueurs, la remise en jeu se fera en zone neutre au point de mise au jeu adjacent au banc des joueurs de l'équipe adverse.

Lorsque la rondelle touche le filet protecteur aux extrémités ou dans les coins de l'aréna, le jeu sera arrêté et la remise en jeu se fera dans les mêmes conditions que si elle avait été tirée à l'extérieur de la surface de jeu. Cependant, si la rondelle touche le filet protecteur sans être vue par un des officiels sur la glace, le jeu se poursuivra normalement et tout jeu qui s'ensuivra sera considéré un jeu normal. Les joueurs ne doivent pas arrêter de jouer jusqu'à ce que le sifflet se fasse entendre.

Si la rondelle frappe la portion arrondie de la baie vitrée aux extrémités de l'un des bancs des joueurs, le jeu sera arrêté lorsque le fait est observé par l'un des officiels sur la glace. Le point de remise en jeu sera déterminé de la même façon que si la rondelle avait quitté l'aire de jeu.

85.2 Rondelle non jouable

Lorsque la rondelle se loge sur l'extérieur du filet de l'un ou l'autre des buts de façon à ce qu'elle ne puisse être jouée ou si elle est gelée entre deux joueurs adverses, que ce soit de façon intentionnelle ou non, l'arbitre arrêtera le jeu.

La rondelle peut être jouée par une équipe ou l'autre alors qu'elle se trouve sur le filet. Cependant, si elle y demeure plus de trois (3) secondes, le jeu sera arrêté. Si le gardien de but devait utiliser son bâton ou un gant pour immobiliser la rondelle sur l'arrière du filet ou si un joueur défensif devait empêcher un joueur offensif de jouer une telle rondelle, la remise en jeu se fera à l'un des points de mise au jeu de la zone défensive.

Si la rondelle devait passer sous la charpente du but, soit sur un des côtés ou de l'arrière, et que ceci est vu par un des officiels sur la glace, le jeu devrait être arrêté immédiatement et la remise en jeu devrait se faire à l'une des points de mise au jeu le plus près dans la zone où le jeu a été arrêté.

85.3 Rondelle hors-vue

Lorsque survient un empilage ou qu'un joueur tombe accidentellement sur la rondelle de façon à ce que l'arbitre perde la rondelle de vue, ce dernier devra immédiatement siffler et arrêter le jeu. La remise en jeu se fera au point de mise en jeu le plus près dans la zone où le jeu a été arrêté à moins qu'une autre règle de jeu prévoie un autre point de mise en jeu.

85.4 Rondelle qui touche un officiel

Le jeu ne sera pas arrêté lorsque la rondelle touche à un officiel à un endroit quelconque sur la patinoire, qu'une équipe soit en désavantage ou non.

Une rondelle qui revient en zone défensive à la suite d'une déviation sur un officiel situé en zone neutre sera considérée hors-jeu en vertu de la *Règle 83 - Hors-jeu*.

Une rondelle qui touche à ou dévie sur un officiel n'annule pas automatiquement la possibilité d'un dégagement.

Lorsqu'une rondelle dévie sur un officiel et sort des limites de la surface de jeu, la remise en jeu se fera au point de mise au jeu le plus près dans la zone où elle a dévié sur l'officiel.

Si un but devait être marqué à la suite d'une déviation directe sur un officiel, le but ne sera pas accordé.

85.5 Endroit de la remise en jeu

Si un joueur amène la rondelle à quitter la glace ou qu'elle devienne injouable dans n'importe quelle zone, la mise au jeu se fera au point de mise au jeu dans la zone d'où le tir origine. Si déviée à l'extérieur, au point de mise au jeu le plus près dans la zone où elle a été déviée hors du jeu. Si la zone devait être la zone neutre, le point de mise au jeu se fera celle qui donne le moins d'avantage territorial à l'équipe fautive.

Si la rondelle devient injouable parce qu'elle est logée à l'extérieur du filet ou parce qu'elle est emprisonnée entre plusieurs joueurs, la mise au jeu subséquente prendra place au point de mise au jeu adjacent ou au point de mise au jeu le plus près dans la zone d'où le tir origine, à moins qu'autrement spécifié dans les règles de Jeu.

Si une équipe tire la rondelle dans la zone offensive et qu'un hors-jeu retardé est signalé, ou qu'un attaquant commet une infraction au déroulement du match comme une rondelle jouée avec un bâton plus haut que les épaules ou une passe avec la main (causant un arrêt de jeu), la mise au jeu subséquente prendra place en zone neutre à l'extérieur de la zone d'attaque de l'équipe fautive.

85.6 Punition mineure

Une punition mineure pour avoir retardé le match sera imposée à un gardien de but qui laisse intentionnellement tomber la rondelle sur l'extérieur du filet et ainsi causer un arrêt du jeu. (Se référer à 67.3).

85.7 Vérification du chronomètre

Toute perte de temps causée au chronomètre de jeu ou aux chronomètres de punitions doit être replacée. Le juge vidéo pourra être consulté pour assurer l'exactitude du repositionnement.

RÈGLE 86 DÉBUT DU MATCH ET DES PÉRIODES

86.1 Début du match et des périodes

Le match débutera à l'heure prévue par une 'mise en jeu' au centre de la patinoire et sera promptement repris de la même façon à la suite de chaque intermission.

86.2 Punition mineure de banc

Une punition mineure de banc sera imposée à l'une ou aux deux équipes si :

- (i) *Il ne serait pas sur la glace ou visiblement en voie d'y revenir pour entreprendre la deuxième, la troisième ou toute période de prolongation au moment où le chronomètre indique que l'intermission est terminée.*
- (ii) *Au début de la deuxième, de la troisième ou de toute période de prolongation, tous les joueurs autres que ceux qui doivent débiter la période doivent se rendre directement à leurs bancs des joueurs respectifs. Le patinage, les échauffements ou autres activités sur glace par des joueurs autres que les débutants ne sont pas permis.*
- (iii) *Lorsqu'une équipe qui visite doit se rendre à son vestiaire en passant sur la glace, elle doit attendre le signal d'un officiel avant de le faire. À défaut d'attendre le signal de l'officiel, une punition mineure de banc sera imposée pour avoir retardé le match.*

86.3 Choix des extrémités

L'équipe locale aura le choix du but à défendre au début du match sauf lorsque les bancs des joueurs sont situés sur le même côté de la patinoire où, dans un tel cas, l'équipe locale devra défendre le but le plus près de son banc. Les équipes devront changer de but à chaque période de jeu réglementaire et lors des séries éliminatoires, de toute période de prolongation. (*Voir la Règle 84 - Prolongation.*)

86.4 Retards

Aucun retard ne sera accordé en raison d'une cérémonie, démonstration ou présentation à moins que le Département des Opérations Hockey l'autorise.

86.5 Fin des périodes

À la fin de chaque période, les joueurs de l'équipe locale devront se rendre directement à leur vestiaire alors que les joueurs de l'équipe qui visite devront attendre le signal d'un officiel que s'ils doivent passer par la glace pour se rendre au vestiaire. À défaut de se conformer à cette règle, une punition mineure de banc sera imposée à l'équipe fautive.

Les joueurs ne peuvent entrer sur la glace au cours d'un arrêt du jeu ou à la fin de la première ou de la deuxième période dans le but de s'échauffer. L'arbitre soumettra toute infraction au Commissaire qui pourra imposer d'autres sanctions.

86.6 Échauffement d'avant-match

Au cours de l'échauffement d'avant-match qui ne pourra durer plus de quinze (15) minutes de même qu'avant la reprise du jeu d'une période, chaque équipe devra limiter ses activités à sa propre moitié de la glace. (Se référer à la *Règle 47.9 – Batailles*).

Le chronométrateur du match aura la responsabilité d'afficher le début et la fin de la période d'échauffement d'avant-match et toute infraction à cette règle commise par un ou des joueurs sera soumise à l'attention du Commissaire.

Quinze (15) minutes avant l'heure prévue pour le match, les deux équipes devront libérer la glace et se rendre à leurs vestiaires respectifs afin que la glace soit refaite. Le chronométrateur du match informera les deux équipes du moment où elles doivent revenir ensemble sur la glace pour débiter le match à l'heure prévue.

86.7 Début des périodes

Au début de la deuxième et de la troisième période de même qu'au début de toute période de prolongation en éliminatoires (0:00 au chronomètre), les équipes devront être sur la glace ou être visiblement en voie d'y arriver. À défaut de se conformer à cette règle, une punition mineure de banc sera imposée pour avoir retardé le match.

Avant le début de la deuxième et de la troisième période ou d'une période de prolongation en éliminatoires, les équipes se rendront directement à leurs bancs des joueurs respectifs. Seuls les alignements de départ pourront demeurer sur la glace. L'équipe qui visite placera immédiatement son alignement de départ sur la glace au cercle de mise au jeu puis l'équipe locale en fera autant considérant que l'arbitre permettra à cette dernière d'effectuer un changement de ligne si elle désire. Le patinage, les échauffements ou autres activités sur glace par des joueurs non débutants résulteront en une punition mineure de banc à l'équipe fautive pour avoir retardé le match.

Aucun échauffement avec rondelle ne sera accordé à un gardien de but au début de toute période. Si cette situation devait persister malgré un avertissement de l'arbitre, l'arbitre imposera une punition mineure de banc à l'équipe fautive pour avoir retardé le match.

RÈGLE 87 TEMPS D'ARRÊT**87.1 Temps d'arrêt**

Chaque équipe aura droit d'utiliser un (1) temps d'arrêt de trente (30) secondes au cours d'un match pré saison, régulier ou éliminatoires. Tous les joueurs y compris les gardiens de but sur la glace pourront se rendre à leurs bancs respectifs.

Ce temps d'arrêt devra être utilisé durant un arrêt normal du jeu. Un seul temps d'arrêt, pause commerciale ou par une équipe, sera permis au cours d'un même arrêt du jeu. Aux fins de cette règle, une pause commerciale est considérée un 'temps d'arrêt officiel' et ne peut être imputée à une équipe ou l'autre.

Tout joueur désigné par l'entraîneur indiquera à l'arbitre (avant la remise en jeu) que son équipe désire exercer son option et l'arbitre en informera le chronométrateur du match qui aura la responsabilité de signaler la fin du temps d'arrêt. Aucun temps d'arrêt ne sera accordé à la suite d'une infraction à la mise au jeu.

Lorsqu'un tir de pénalité est accordé par l'arbitre à l'une ou l'autre des équipes, aucun temps d'arrêt ne sera accordé après que les directives auront été données au joueur effectuant le tir et au gardien de but le défendant.

Aucun temps d'arrêt ne sera accordé au cours des tirs de barrage.

Aucun échauffement avec rondelle ne sera accordé à un gardien de but ou un remplaçant de gardien de but au cours d'un temps d'arrêt. Si cette situation devait persister malgré un avertissement de l'arbitre, l'arbitre imposerait une punition mineure de banc à l'équipe fautive pour avoir retardé le match.

SECTION 11 TABLE DE RÉFÉRENCE

TABLEAU 1	
Sommaire des punitions aux entraîneurs ou membres non-joueurs d'une équipe (Règle 15 – Appel de punitions)	
Description	Règle
(i) Frapper la bande avec un bâton	40.3
(ii) Entrave d'un adversaire en échappée	56.5
(iii) Entrave d'un adversaire ou de la rondelle alors que le jeu est en cours	56.3
(iv) Entrave d'un adversaire ou de la rondelle alors que le gardien de but a été retiré de la glace	56.6
(v) Entrave envers un officiel	40.3
(vi) Quitter le banc en embarquant sur la glace avant la fin de la période	70.5
(vii) Langage ou gestes obscènes	40.3 - 40.5 75.3 - 75.5
(viii) Abus physique envers un officiel	41.7
(ix) Refus d'entreprendre le jeu (équipes aux vestiaires)	73.3
(x) Refus d'entreprendre le jeu (équipes sur la glace)	73.2
(xi) Lancer un bâton sur la glace en faveur d'un joueur ou gardien qui a perdu ou briser le sien.	40.3
(xii) Lancer tout objet sur la glace	75.3
(xiii) Lancer un bâton (échappée lorsque le but est libre)	53.7
(xiv) Lancer un bâton (zone défensive)	53.6

TABLEAU 2		
Sommaire des punitions mineures		
(Règle 16 – Punitions mineures)		
Description		Règle
(i)	Plaquage dans la bande	42
(ii)	Bâton brisé	10
(iii)	Assaut	43
(iv)	Mise en échec par derrière	44
(v)	Mise en échec aux genoux	45
(vi)	Manier la rondelle	67
(vii)	Double-échec	59
(viii)	Retarder le match	63
(ix)	Donner du coude	46
(x)	Infraction à la mise au jeu	76
(xi)	Entrave envers le gardien de but	69
(xii)	Bâton élevé	60
(xiii)	Retenir	54
(xiv)	Retenir le bâton	54
(xv)	Accrocher	55
(xvi)	Équipement non réglementaire	12
(xvii)	Bâton non réglementaire	10
(xviii)	Instigateur	47
(xix)	Entrave (Obstruction)	56
(xx)	Donner du genou	50
(xxi)	Quitter prématurément le banc de punitions	70
(xxii)	Quitter son enceinte (gardien de but)	28
(xxiii)	Participer au jeu au-delà de la ligne rouge centrale (gardien de but)	28
(xxiv)	Rudesse	51
(xxv)	Coup de bâton	61
(xxvi)	Lancer la rondelle vers le but adverse (gardien de but)	67
(xxvii)	Lancer un bâton	53
(xxviii)	Faire trébucher	57
(xxix)	Utiliser sa main lors d'une mise au jeu	76
(xxx)	Conduite antisportive	75
(xxxi)	Mise en échec à la tête	44B

TABLEAU 3 Sommaire des punitions mineures de banc (Règle 17 – Punitions mineures de banc)	
Description	Règle
(i) Abus des officiels	40
(ii) Retarder le match	63
(iii) Substitution non réglementaire intentionnelle	74
(iv) Infraction à la mise au jeu	76
(v) Substitution non réglementaire	68
(vi) Mauvais alignement de départ	7
(vii) Entrave à partir du banc des joueurs ou de punitions	56
(viii) Entrave envers un officiel	40
(ix) Quitter le banc à la fin d'une période	86
(x) Refus d'entreprendre le jeu	73
(xi) Embarquer sur la glace au cours d'une période (entraîneur)	70
(xii) Lancer des objets sur la glace	63
(xiii) Trop de joueurs sur la glace	74
(xiv) Conduite antisportive	75
(xv) Demande non fondée de mesurage	10

TABLEAU 4 Sommaire des doubles punitions mineures (Règle 18 – Double punitions mineures)	
Description	Règle
(i) Plaquage dans la bande	42
(ii) Six pouces	58
(iii) Mise en échec par derrière	44
(iv) Coup de tête	48
(v) Bâton élevé	60
(vi) Darder	62

TABLEAU 5 Sommaire des punitions majeures (Règle 20 – Punitions majeures)	
Description	Règle
(i) Bataille	47

TABLEAU 6 Sommaire des punitions majeures qui exigent automatiquement une punition d'extrême inconduite (Règle 20 – Punitions majeures)		
Description		Règle
(i)	Donner de la bande	42
(ii)	Six pouces	58
(iii)	Assaut	43
(iv)	Mise en échec par derrière	44
(v)	Mise en échec à la tête	44B
(vi)	Mise en échec aux genoux	45
(vii)	Double échec	59
(viii)	Coup de coude	46
(ix)	Bataille	47
(x)	Obstruction (Entrave)	56
(xi)	Coup de tête	48
(xii)	Accrocher	55
(xiii)	Coup de genou	50
(xiv)	Coup de bâton	61
(xv)	Darder	62

TABLEAU 7 Sommaire des punitions de match (Règle 21 – Punitions de match)		
Description		Règle
(i)	Plaquage dans la bande	42
(ii)	Six pouces *	58
(iii)	Assaut	43
(iv)	Mise en échec par derrière	44
(v)	Mise en échec aux genoux	45
(vi)	Double échec	59
(vii)	Donner du coude	46
(viii)	Gardien de but qui utilise son bloqueur pour frapper un adversaire à la face ou la tête. *	51
(ix)	Coup de tête *	48
(x)	Bâton élevé	60
(xi)	Coup de patin à un joueur ou gardien de but	49
(xii)	Donner du genou	50
(xiii)	Coup de poing ou blessure à un adversaire sans méfiance *	47
(xiv)	Coup de bâton	61
(xv)	Faire basculer	52
(xvi)	Darder *	62
(xvii)	Lancer un bâton ou tout objet	53
(xviii)	Porter du ruban gommé sur les mains au cours d'une altercation *	47

* **REMARQUE** : Une punition de match doit être imposée en tout temps pour 'Tenter de blesser' ou 'Blesser délibérément' de quelque façon que ce soit.

TABLEAU 8		
Sommaire des punitions d'inconduite		
(Règle 22 – Punitions d'inconduite)		
Description		Règle
(i)	Frapper la bande avec le bâton pour contester la décision d'un officiel	40
(ii)	Poursuivre ou tenter de poursuivre une bataille	47
(iii)	Briser délibérément le bâton ou refuser de le remettre pour un mesurage	10
(iv)	Délibérément tirer ou lancer toute pièce d'équipement, y compris un bâton hors de la surface de jeu	40, 53
(v)	Entrer ou demeurer dans l'enceinte de l'arbitre	40
(vi)	Inciter un adversaire à recevoir une punition.	75
(vii)	Entraver ou distraire un adversaire qui tente un tir de pénalité.	25
(viii)	Chandail mal attaché et/ou bras sortie et/ou coude enlevé	47.12
(ix)	Frapper ou tirer la rondelle hors de la portée d'un officiel	40
(x)	Quitter le banc pour parler à un officiel	6
(xi)	Refuser de changer une pièce d'équipement de protection non réglementaire (2 ^e infraction)	9
(xii)	Utiliser un langage profane ou abusif	75
(xiii)	Abus verbal d'un officiel	40

TABLEAU 9		
Sommaire des punitions d'extrême-inconduite incluses dans la 'catégorie générale'		
(Règle 23 – Punitions d'extrême inconduite)		
Description		Règle
(i)	Poursuivre ou tenter de poursuivre une bataille	47
(ii)	Joueur ou gardien de but qui tente intentionnellement de blesser un gérant, entraîneur ou autre membre non-joueur d'une équipe de quelque façon que ce soit.	75
(iii)	Premier ou deuxième joueur ou gardien de but à quitter le banc des joueurs au cours de, ou pour entreprendre une altercation	70
(iv)	Premier à intervenir dans une altercation (troisième joueur)	47.15
(v)	Inciter un adversaire à recevoir une punition.	75
(vi)	Abuser physiquement d'un officiel	40.5
(vii)	Quitter le banc de punitions au cours d'une altercation	70.6
(viii)	Chandail enlevé complètement de son corps lors d'une bataille.	47.12
(ix)	Obscene langage or gestures	40 / 75
(x)	Joueur expulsé au vestiaire, mais qui revient au banc des joueurs ou sur la glace	70
(xi)	Persiste à défier ou discuter la décision d'un officiel	39
(xii)	Poursuite ou tentative de poursuite d'une bataille.	47.5
(xiii)	Enlever son chandail avant le début d'une bataille	47.12
(xiv)	Résister à un juge de ligne dans l'exercice de ses fonctions	40
(xv)	Lancer son bâton à l'extérieur de la patinoire	53
(xvi)	Propos ou gestes de nature discriminatoire (Se référer à la Politique Antidiscriminatoire)	23.4
(xvii)	Bataille hors de la surface de jeu ou avec un joueur hors de la surface de jeu.	47

TABLEAU 10 Sommaire des tirs de pénalité (Règle 25 – Tir de pénalité)		
Description		Règle
(i)	Substitution non réglementaire intentionnelle	68
(ii)	Intentionnellement déloger le but de ses amarres au cours d'une échappée	63
(iii)	Intentionnellement déloger le but de ses amarres lorsque la punition ne peut être entièrement servie au cours du temps réglementaire	63
(iv)	Tomber sur la rondelle dans l'enceinte du but	53
(v)	Ramasser la rondelle avec la main lorsque dans l'enceinte du but	70 / 56
(vi)	Joueur en échappée qui est entravé par un objet lancé ou tiré par un joueur ou le gardien de but défensif	25 / 53
(vii)	Joueur en échappée entravé par un joueur ou gardien de but entré sur la glace de façon non réglementaire	53
(viii)	Joueur ou gardien de but qui lance ou tire un objet vers la rondelle en zone défensive	53
(ix)	Joueur en échappée qui est entravé par l'arrière	55 / 61

TABLEAU 11 Sommaire des buts accordés (Gardien de but retire en faveur d'un attaquant additionnel) (Règle 26 – Buts accordés)		
Description		Règle
(i)	Retarder le match	63.6
(ii)	Manier la rondelle	67.5
(iii)	Substitution non réglementaire	68.4
(iv)	Entrave (Obstruction)	56.6
(v)	Quitter le banc des joueurs ou de punitions	70.8
(vi)	Lancer le bâton	53.7
(vii)	Faire trébucher (par l'arrière, y compris ... accrocher, retenu, coup de bâton etc.)	57.4

TABLEAU 12 Sommaire des punitions au gardien de but (Règle 28 – Punitions au gardien de but)		
Description		Règle
(i)	Bâton non réglementaire	10
(ii)	Équipement non réglementaire	9 / 12
(iii)	Quitter son enceinte au cours d'une altercation	28
(iv)	Se rend au banc des joueurs	28
(v)	Participe au jeu au-delà de la ligne du centre	28
(vi)	Jouer la rondelle dans la zone de restriction	1 / 63
(vii)	Se rend au banc des joueurs pour remplacer son bâton	28
(viii)	Tire ou frappe intentionnellement la rondelle hors de la surface de jeu	10
(ix)	Tombe intentionnellement sur la rondelle à l'intérieur ou à l'extérieur de son enceinte	63 / 67
(x)	Laisse intentionnellement tomber la rondelle dans ses jambières ou sur le filet du but	63
(xi)	Empile de la neige ou autres obstacles	67
(xii)	Lance la rondelle vers le but adverse	67
(xiii)	Utilise son bloqueur pour frapper un adversaire à la figure ou à la tête	51

TABLEAU 13 Buts marqués contre une équipe en désavantage (Règle 16 – Punitons mineures)					
Ex	Temps	Équipe A	Équipe B	Réponses	Remarques
Critères qui permettent l'expiration d'une punition mineure : a. Est-ce que l'équipe contre qui le but est marqué est en désavantage? b. Est-ce que l'équipe sert une punition mineure inscrite au chronomètre? c. Si la réponse à 'A' et 'B' est 'Oui', effacer la punition affichant le moins de temps à servir, sauf s'il s'agit de punitions coïncidentes.					
Un joueur servant une double punition mineure :					
A1	3:00 4:30	A15 – 2+2	But	Aucun joueur ne revient.	La première punition se termine, la deuxième débute à 4:30.
A2	3:00 5:30	A15 – 2+2	But	A15 revient.	La première punition étant terminée, la deuxième se termine avec le but.
Un joueur servant une punition mineure et une majeure :					
B1	3:00 4:30	A15 – 5+2	But	Aucune punition ne se termine.	La punition majeure devant être servie la première.
B2	3:00 8:30	A15 – 5+2	But	A15 revient.	La punition majeure étant terminée, la punition mineure se termine avec le but.
Deux joueurs de la même équipe - combinaison de punitions mineures et majeures :					
C1	3:00 4:00 4:30	A15 – 2 A23 – 2	But	A15 revient.	
C2	3:00 4:00 4:30	A15 – 2 A23 – 5	But	A15 revient.	
C3	3:00 4:00 4:30	A15 – 5 A23 – 2	But	A23 revient.	
C4	3:00 4:00 4:30 5:30	A15 – 2+2 A23 – 2	But But	Aucun joueur ne revient. A23 revient.	La première mineure de 'A15' se termine. 'A23' revient puisqu'il a le moins de temps à servir à sa punition mineure.
C5	3:00 (S*) 4:30	A15 – 2 A23 – 2+2	But	A15 revient.	La double punition signalée à 'A23' est imposée à '4:30'. * S = signalée
C6	3:00 4:00 4:30	A15 – 5+2 A23 – 2	But	A23 revient.	A15 doit d'abord servir sa punition majeure. A23 revient puisqu'il sert une punition mineure.
C7	3:00 7:30 8:30	A15 – 5+2 A23 – 2	But	A23 revient.	Le moins de temps à servir.
C8	3:00 6:00 8:00	A15 – 5+2 A23 – 2	But	A15 et A23 reviennent.	La punition majeure de A15 est terminée. Sa mineure se termine avec le but. La mineure de A23 est terminée.
C9	3:00 8:00 9:00	A15 – 5+2 A23 – 2	But	Choix du capitaine.	La punition majeure de 'A15' est terminée. Les deux mineures se terminent en même temps.

TABLEAU 13 Buts marqués contre une équipe en désavantage (Règle 16 – Punitons mineures)					
Ex	Temps	Équipe A	Équipe B	Réponses	Remarques
Trois joueurs de la même équipe - punition retardée (R) ou signalée (S) sans arrêt du jeu :					
D1	3:00 3:30 4:00 4:30 5:00 5:30	A15 – 2 A23 – 2 A6 – 2 (R)	But But But	A15 revient. A23 revient. A6 revient.	La punition retardée de 'A6' débute à 4:30.
D2	3:00 3:30 (S) 4:30 5:00	A15 – 2 A23 – 2 A6 – 2	But But	A15 revient A23 revient	La punition de A6 débute. A6 demeure au banc de punitons.
D3	3:00 3:30 (S) 4:30	A15 – 5 A23 – 2 A6 – 2	But	A23 revient	La punition de A6 débute.
D4	3:00 7:30 (Signalé) 8:00	A15 – 5 A23 – 2 A6 – 2	But	A15 et A23 reviennent et la punition à A6 débute.	La punition majeure de A15 est terminée. La mineure de A23 se termine avec le but. La punition de A6 débute
Un joueur de chaque équipe - combinaison de mineures et majeures :					
E1	3:00 3:30 4:30 5:00	A15 - 2	B12 – 2 But But	Aucun joueur ne revient. A15 revient.	Les équipes sont à forces égales. Sa punition mineure est terminée.
E2	3:00 3:30 4:30	A15 – 2+2	B12 – 2 But	Aucun joueur ne revient.	Les équipes sont à forces égales.
E3	3:00 7:30 8:00	A15 – 5+2	B12 – 2 But	Aucun joueur ne revient.	La majeure de 'A15' est terminée, mais les équipes demeurent à forces égales.
E4	3:00 3:30 4:30 5:00 5:30	A15 – 2+2	B12 – 2 But But But	Aucun joueur ne revient. Aucun joueur ne revient A15 reviens	Les équipes sont à forces égales. La première punition à A14 est terminée mais les équipes demeurent à forces égales. La première punition à A15 et celle de B12 se termine. La deuxième punition de A15 se termine avec le but.
E5	3:00 6:00 8:00	A15 – 5+2	B12 – 2 But	A15 revient.	La majeure de 'A15' et la mineure de 'B12' sont terminées. La mineure de 'A15' se termine avec le but.
E6	3:00 3:30 (Signalé) 4:10	A15 – 2 A23 – 2	B12 – 2 But	Aucun joueur ne revient.	Le but annule la punition signalée à 'A23' (parce que l'équipe A n'était pas en désavantage).

TABLEAU 13 Buts marqués contre une équipe en désavantage (Règle 16 – Punitions mineures)					
Ex	Temps	Équipe A	Équipe B	Réponses	Remarques
Nombre inégal de joueurs - combinaison de mineures et de majeures :					
F1	3:00	A15 – 2			
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	4:30		But	A15 revient.	Il avait le moins de temps à servir pour sa punition mineure.
F2	3:00	A15 – 2			
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	5:00		But	A15 revient.	Sa punition mineure est terminée. Les équipes sont à forces égales au moment du but.
F3	3:00	A15 – 2			
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	4:30		But	A15 revient.	
F4	3:00		B12 – 2		
	3:30	A15 – 2			
	4:00	A23 – 2			
	4:30		But	A15 revient.	Le moins de temps à servir à sa mineure.
F5	3:00		B12 – 2		
	3:30	A15 – 2			
	4:00	A23 – 5			
	4:30		But	A15 revient.	Le moins de temps à servir à sa mineure.
	5:00		But	A23 revient	
F6	3:00	A15 – 5			
	3:30		B12 – 5		
	4:00	A23 – 2			
	4:30		But	A23 revient.	Le moins de temps à servir (et l'équipe A est en désavantage en raison d'une mineure).
F7	3:00	A15 – 2			
	3:30		B12 – 5		
	4:00	A23 – 5			
	4:30		But	A15 revient.	Le moins de temps à servir (et l'équipe A est en désavantage en raison d'une mineure).
F8	3:00	A15 – 5			
	3:30	A23 – 2			
	4:00		B12 – 2		
	4:30		But	A23 revient.	En désavantage en raison d'une mineure.
F9	3:00	A15 – 5			
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	4:30		But	A23 revient.	En désavantage en raison d'une mineure.
F10	3:00	A15 – 2			
	3:30	A23 – 5			
	4:00		B12 – 2		
	4:30		But	A15 revient.	En désavantage en raison d'une mineure.
F11	3:00		B12 – 5		
	3:30	A15 – 2			
	4:00	A23 – 2			
	4:30		But	A15 revient.	Le moins de temps à servir.
F12	3:00	A15 – 2+2			
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	4:30		But	Aucun joueur ne revient.	La première mineure de 'A15' se termine.
F13	3:00	A15 – 2			
	3:15	A23 – 2			
	3:30		B12 – 2		
	3:45	A6 – 2 (R)			
	4:00		But	A15 revient.	La punition de 'A6' débute à 4:00.
	4:30		But	A23 revient.	Le moins de temps à servir.

TABLEAU 13 Buts marqués contre une équipe en désavantage (Règle 16 – Punitions mineures)					
Ex	Temps	Équipe A	Équipe B	Réponses	Remarques
F14	3:00 3:15 3:30 5:10	A15 – 2 A23 – 2 A6 – 2	B12 – 2 B3 – 2 But	A23 revient.	Les punitions de 'A6' et 'B3' ne sont pas affichées.
F15	3:00 3:30 4:00 (S) 4:30	A15 – 2 A23 – 2 But	B12 – 2 B3 – 2	La punition signalée à B3 n'est pas imposée.	La punition de 'B12' ne place pas l'équipe B en désavantage.
F16	3:00 3:30 4:00 (S) 4:30	A15 – 2 A23 – 2 A6 – 2	B12 – 2 Goal	A15 revient.	La punition de 'A6' débute à 4:30.
Punitions coïncidentes - nombre égal de joueurs pour chaque équipe :					
G1	3:00 4:30	A15 – 5+2	B12 – 2+2 But	Aucun joueur ne revient.	Les équipes sont à forces égales.
G2	3:00 4:30	A15 – 2+5	B12 – 5 But	Le substitut de 'A15' revient.	Punitions majeures coïncidentes.
G3	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 – 2	B12 – 2 But	A15 revient.	Les punitions coïncidentes ne sont pas affichées au chronomètre.
G4	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 – 2	B12 – 2 But	A23 revient.	
G5	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 – 5	B12 – 2 But	Aucun joueur ne revient.	L'équipe A est en désavantage, mais il s'agit d'une punition majeure.
G6	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 – 5	B12 – 5 But	A15 revient.	L'équipe A est en désavantage. La mineure de 'A15' se termine avec le but.
G7	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 – 2	But	A15 revient.	
G8	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 – 5	B12 – 5 But	A15 revient.	Les punitions de 'A23' et 'B12' ne sont pas affichées.
G9	3:00 3:30 4:30	A15 – 5 A23 – 2	B12 – 2 But	Aucun joueur ne revient.	A15 sert une majeure. Les punitions de 'A23' et B12 ne sont pas affichées.
G10	3:00 3:30 4:30	A15 – 5 A23 – 2	B12 – 5 But	A23 revient.	En désavantage en raison d'une mineure.
G11	3:00 3:30 4:30	A15 – 2+2 A23 – 2	B12 – 5 But	Aucun joueur ne revient.	La première mineure de 'A15' est éliminée.
G12	3:00 3:30 (S) 4:30	A15 – 2 A23 – 5 A6 – 2	B12 – 2 But	La punition à A6 n'est pas imposée.	(Sauf s'il s'agit d'une punition majeure ou de match)
G13	3:00 3:30 4:00 4:30 4:45	A15 – 2 A23 – 2 A6 – 2	B12 – 2 But But	A15 revient. A6 revient.	Les punitions de 'A23' et 'B12' ne sont pas affichées.

TABLEAU 13 Buts marqués contre une équipe en désavantage (Règle 16 – Punitons mineures)						
Ex	Temps	Équipe A	Équipe B	Réponses	Remarques	
G14	3:00	A15 – 2	B12 – 2	A15 revient.	La mineure de 'A6' débute à 4:30. Les punitons de 'A23' et 'B12' ne sont pas affichées.	
	3:30 (S) 4:30	A23 – 2 A6 – 2				
G15	3:00	A15 – 2+2	B12 – 2	La mineure de 'A15' est éliminée.	L'équipe 'A' a dû placer un joueur au banc de punitons pour servir la mineure additionnelle à 'A15' REMARQUE : La deuxième mineure de 'A15' débute à 3:30 en raison du but marqué par l'équipe B, et à ce moment, les équipes joueront à 5 contre 5.	
	3:30					But
Punitons coïncidentes - Nombre inégal de joueurs de chaque équipe :						
H1	3:00	A15 – 2 A23 – 2	B12 – 2	Choix du capitaine.	Ce choix doit se faire au moment où les punitons sont imposées.	
	4:30					But
H2	3:00	A15 – 2 A23 – 5	B12 – 2	Aucun joueur ne revient.	La majeure place l'équipe A en désavantage. Les mineures de 'A15' et 'B12' ne sont pas affichées.	
	4:30					But
H3	3:00	A15 – 2 A23 – 2	B12 – 5	Choix du capitaine.	Les mineures sont imposées en même temps.	
	4:30					But
H4	3:00	A15 – 2 A23 – 5	B12 – 5	A15 revient.	Les majeures sont coïncidentes et ne sont pas affichées.	
	4:30					But
H5	3:00	A15 – 5 A23 – 2	B12 – 2	Aucun joueur ne revient.	Mineures coïncidentes. L'équipe A est en désavantage en raison d'une majeure. Les mineures de 'A23' et 'B12' ne sont pas affichées.	
	4:30					But
H6	3:00	A15 – 2+2 A23 – 2	B12 – 2	Choix du capitaine. La punition mineure de B12 peut être annulé avec n'importe quelles punitons mineures des deux joueurs de l'équipe A.	Selon le choix fait par l'équipe A, 'A23' peut revenir ou la première mineure de 'A15' se termine. La punition de 'B12' peut annuler l'une ou l'autre des mineures imposées aux joueurs de l'équipe A.	
	4:30					Goal
H7	3:00	A15 – 2 A23 – 2+2	B12 – 2	Choix du capitaine.	Selon le choix fait par l'équipe A, 'A15' peut revenir ou la première mineure de 'A23' se termine. La punition de 'B12' peut annuler l'une ou l'autre des mineures imposées aux joueurs de l'équipe A.	
	4:30					But
H8	3:00	A15 – 2 A23 – 2 A6 – 2	B12 – 2	Choix du capitaine.	La mineure de 'B12' et l'une des mineures de l'équipe A (selon le choix) ne seront pas affichées. Selon le choix fait par l'équipe A au moment où les punitons ont été imposées.	
	4:00					But
	4:30					But
H9	3:00	A15 – 5 A23 – 2 A6 – 2	B12 – 2	Choix du capitaine.	La des mineures coïncidentes s'applique à 'B12' et 'A23' ou 'A6' et ces punitons ne seront pas affichées.	
	4:30					But
H10	4:00	A15 – 2 A23 – 2+2	B12 – 2	Aucun joueur ne revient.	La première mineure de 'A23' se termine et sa deuxième débute.	
	4:30					But
	5:00					

REMARQUE : Les punitons coïncidentes doivent toujours être servies en entier.

TABLEAU 14 Punitions coïncidentes (Toutes les punitions sont imposées au cours du même arrêt du jeu) (Règle 19 – Punitions coïncidentes)					
Ex	Équipe A	Punition A	Équipe B	Punition B	Remarques
Ex. 1	A3	2	B10	2+2	L'équipe B jouera à court d'un joueur pour deux minutes et devra désigner un joueur pour servir la punition additionnelle à 'B10'.
Ex. 2	A3 A5	2 2+2	B10 B12	2+2 2	Les équipes jouent à 5 contre 5.
Ex. 3	A3 A5	2+2 5	B10 B12	2+2 5	Les équipes jouent à 5 contre 5.
Ex. 4	A3	2+5	B10 B12	2 5	Les équipes jouent à 5 contre 5.
Ex. 5	A3 A5	2+5 2	B10 B12	2 5	L'équipe A devra jouer à court d'un joueur pour deux minutes. Le capitaine de l'équipe A devra désigner laquelle des mineures sera affichée au chronomètre. Si 'A3' devait être choisi, l'équipe A devra désigner un autre joueur pour servir la mineure de 'A3'.
Ex. 6	A3 A5	2+2 5	B10	2+2	L'équipe A devra jouer à court d'un joueur pour cinq minutes.
Ex. 7	A3 A5	2+2 2	B10	2	Le capitaine de l'équipe 'A' a le choix de jouer à court d'un joueur pour quatre minutes ou de deux joueurs pour deux minutes. Dans ce dernier cas, l'équipe A devra désigner un joueur au banc de punitions pour servir la mineure de 'A3'.
Ex. 8	A9 A24	2 2	B2 B18	2+2 2	L'équipe B jouera à court d'un joueur pour deux minutes et le capitaine devra choisir quelle punition sera affichée au chronomètre. S'il choisit 'B2', l'équipe devra placer un joueur au banc de punitions pour servir la mineure additionnelle de 'B2'.
Ex. 9	A3	5	B5	5	Les équipes jouent à 5 contre 5.
Ex.10	A3	5	B5 B7	5 5	L'équipe B jouera à court d'un joueur pour cinq minutes, le choix du joueur affiché étant celui du capitaine.
Ex.11	A3 A4	5 5	B5 B7	5 5	Les équipes jouent à 5 contre 5.
Ex.12	A3	5+5	B5	5	L'équipe A jouera à court d'un joueur pour cinq minutes et l'équipe devra placer un joueur au banc de punitions pour servir la majeure additionnelle.
Ex.13	A3	5+5	B5 B7	5 5	Les équipes jouent à 5 contre 5.
Ex.14	A3 A4	5+5 5	B7	5	L'équipe 'A' a le choix d'annuler une des punitions majeures de 'A3' ou simplement celle de 'A4'. Si elle devait choisir 'A3', elle devra placer un joueur au banc de punitions pour servir la majeure additionnelle.
Ex.15	A3 A4	5+5 5	B5 B7	5 5	L'équipe A jouera à court d'un joueur pour cinq minutes. L'équipe a le choix de quelle majeure sera annulée. Si elle devait choisir 'A3', elle devra placer un autre joueur au banc de punitions.
Ex.16	A3	2+5	B7	5	L'équipe A doit immédiatement placer un joueur pour servir la mineure additionnelle à 'A3'.
Ex.17	A3	2+5	B7	2+5	Les équipes jouent à 5 contre 5.
Ex.18	A3	2+5	B5 B7	5 5	L'équipe A sera à court d'un joueur pour deux minutes et l'équipe B pour cinq minutes (le capitaine choisit quelle punition majeure sera affichée. L'équipe A doit placer un joueur au banc de punitions pour servir la mineure.
Ex.19	A3	2	B5	5	Au cours des cinq minutes de jeu en temps réglementaire ou à tout moment d'une prolongation, l'équipe B jouera à court d'un joueur pour trois minutes et cette punition sera servie comme s'il s'agissait d'une majeure.

TABLEAU 14 Punitions coïncidentes (Toutes les punitions sont imposées au cours du même arrêt du jeu) (Règle 19 – Punitions coïncidentes)					
Ex	Équipe A	Punition A	Équipe B	Punition B	Remarques
Ex.20	A3	2+2	B5	5	Au cours des cinq minutes de jeu en temps réglementaire ou à tout moment d'une prolongation, l'équipe B jouera à court d'un joueur pour une minute et cette punition sera servie comme s'il s'agissait d'une majeure.
Ex 21	A3	5	B5	2	Dans les 5 dernières minutes de jeu du match ou en tout temps en prolongation, cet exemple NE RENCONTRE PAS les critères de la Règle 19.4. Les équipes joueront à 4 vs 3.
			B7	2	
Ex 22	A3	5	B5	2+2	Au cours des cinq minutes de jeu en temps réglementaire ou à tout moment d'une prolongation, cet exemple RENCONTRE les critères de la Règle 19.4 et la 'UNE' minute de punition en avantage numérique sera inscrit au tableau. L'équipe A jouera à court d'un joueur pour UNE minute et sera servi comme une punition majeure.
	A4	2	B7	2	
Ex.23	A3	2+5	B5	2+2+5	L'équipe B devra jouer à court d'un joueur pour deux minutes. L'équipe B devra désigner un joueur pour servir la mineure additionnelle.
Ex.24	A3	2+5	B5	5	L'équipe A jouera à court d'un joueur pour deux minutes et devra placer un joueur au banc de punitions pour servir la mineure.
	A4	5	B7	5	
Ex.25	A3	2+5	B5	2+5	Au choix du capitaine, l'équipe A jouera à court d'un joueur pour quatre minutes ou de deux joueurs pour deux minutes. L'équipe B jouera à court d'un joueur pour cinq minutes et le capitaine désignera quelle punition sera affichée.
	A4	2+2+5	B7	5+5	
Ex.26	A3	2+5	B5	2+2+5	L'équipe B jouera à court d'un joueur pour sept minutes ou de deux joueurs, l'un pour deux minutes et l'autre pour cinq minutes, ceci au choix du capitaine.
	A4	5	B7	5+5	
Ex.27	A3	2+5	B5	5	L'équipe A jouera à court d'un joueur pour sept minutes ou de deux joueurs, l'un pour deux minutes et l'autre pour cinq minutes, ceci au choix du capitaine.
	A4	5			
Ex.28	A3	2+5+5	B5	2+5	Les équipes jouent à 5 contre 5.
			B7	5	
Ex.29	A5	2	B12	5+5	Les équipes jouent à 5 contre 5.
	A6	5+5	B13	2	
	A7	5	B14	5	
Ex. 30	A3	2+10	B5	2	Les équipes jouent à 4 contre 4.
Ex. 31	A3	2.10	B5	2+10	Les équipes jouent à 4 contre 4
Ex. 32	A3	2	B5	2	Les équipes jouent à 4 contre 4.
	A4	10	B7	10	

TABLEAU 15 Situations d'entrave (obstruction) envers le gardien de but (Règle 69 – Entrave (obstruction) envers le gardien de but)	
Situation	Résultat
1. LE GARDIEN DE BUT EST DANS SON ENCEINTE	
A. Un joueur offensif est dans l'enceinte lorsque la rondelle pénètre dans l'enceinte et traverse la ligne du but. Il n'affecte aucunement la capacité du gardien de but de défendre son but.	Le but est accordé car il est valide.
B. Un joueur offensif fait accidentellement contact avec le gardien de but, mais il n'y a pas de but marqué sur le jeu.	Le jeu se poursuit sans coup de sifflet.
C. Un joueur offensif fait accidentellement contact avec le gardien de but au moment où un but est marqué.	Le but est refusé. À son jugement, l'arbitre peut imposer une punition mineure au joueur offensif. L'annonce devrait être "But refusé pour entrave envers le gardien de but."
D. Un joueur offensif fait un contact autre qu'accidentel avec le gardien de but, mais il n'y a pas de but marqué sur le jeu.	Une punition mineure ainsi que toute autre punition appropriée sont imposées menant même à des sanctions additionnelles.
E. Un joueur offensif fait un contact autre qu'accidentel avec le gardien de but au moment où un but est marqué.	Le but est refusé et une punition mineure ou majeure ainsi que toute autre punition appropriée menant même à des sanctions additionnelles.
2. LE GARDIEN DE BUT EST À L'EXTÉRIEUR DE SON ENCEINTE.	
A. Un joueur offensif fait accidentellement contact avec le gardien, mais il n'y a pas de but marqué sur le jeu.	Le jeu se poursuit sans coup de sifflet.
B. Un joueur offensif fait accidentellement contact avec le gardien au moment où un but est marqué.	Le but est accordé.
C. Un joueur offensif fait un contact autre qu'accidentel avec le gardien de but, mais il n'y a pas de but marqué sur le jeu.	Une punition mineure ainsi que toute autre punition appropriée sont imposées menant même à des sanctions additionnelles.
D. Un joueur offensif fait un contact autre qu'accidentel avec le gardien de but au moment où un but est marqué.	Le but est refusé et une punition mineure ou majeure ainsi que toute autre punition appropriée menant même à des sanctions additionnelles.
3. UN JOUEUR DÉFENSIF POUSSE, BOUSCULE OU COMMET UNE INFRACTION ENVERS UN JOUEUR OFFENSIF QUI LE PROPULSE SUR LE GARDIEN DE BUT À L'INTÉRIEUR OU À L'EXTÉRIEUR DE SON ENCEINTE.	
A. Le joueur offensif, à la suite d'un effort raisonnable, fait quand même contact avec le gardien de but au moment où le but est marqué.	Le but est accordé.
B. Le contact par le joueur offensif sur le gardien était autre qu'accidentel et le joueur offensif, de l'avis de l'arbitre, n'a pas fait un effort raisonnable pour éviter le contact. Aucun but n'est marqué sur ce jeu.	Une punition mineure ou majeure à la discrétion de l'arbitre en plus de toute autre punition appropriée pouvant mener à des sanctions additionnelles.

TABLEAU 15 Situations d'entrave (obstruction) envers le gardien de but (Règle 69 – Entrave (obstruction) envers le gardien de but)	
Situation	Résultat
C. Le contact par le joueur offensif sur le gardien était autre qu'accidentel et le joueur offensif, de l'avis de l'arbitre, n'a pas fait un effort raisonnable pour éviter le contact. Un but n'est marqué sur ce jeu.	Une punition mineure ou majeure à la discrétion de l'arbitre en plus de toute autre punition appropriée pouvant mener à des sanctions additionnelles et le but est refusé.
D. Un joueur offensif, par son action pousse, ou fait trébucher le joueur à la défensive sur son gardien de but alors qu'un but est marqué.	Une punition peut être décernée à la discrétion de l'arbitre pour le geste pose par le joueur à l'offensive et le but est refusé.
4. BATAILLE POUR UNE RONDELLE LIBRE ALORS QUE LE GARDIEN DE BUT EST DANS OU À L'EXTÉRIEUR DE SON ENCEINTE.	
A. Un joueur offensif fait accidentellement contact avec le gardien alors que les deux tentent de jouer une rondelle libre au moment où le but est marqué.	Le but est accordé.
B. Un joueur offensif fait un contact autre qu'accidentel avec le gardien de but alors que les deux tentent de jouer une rondelle libre au moment où le but est marqué.	Une punition mineure ou majeure à la discrétion de l'arbitre en plus de toute autre punition appropriée pouvant mener à des sanctions additionnelles et le but est refusé.
5. SITUATIONS D'ÉCRANS	
A. Un joueur offensif patine devant le gardien de but au haut de l'enceinte au moment où le but est marqué. Le joueur offensif demeure en mouvement et ne maintient pas une position significative dans l'enceinte devant le gardien de but.	Le but est accordé car il s'agit d'un but valide.
B. Un joueur offensif patine nettement dans l'enceinte devant le gardien de but au moment où le but est marqué. Le joueur offensif demeure en mouvement et, de l'avis de l'arbitre, occupe une position significative qui nuit à la capacité du gardien de défendre son but.	Le but est refusé. L'annonce devrait être « Le but est refusé en raison d'une entrave (obstruction) envers le gardien de but. »
C. Un joueur offensif patine devant le gardien de but et est à l'extérieur de l'enceinte au moment où le but est marqué. Le joueur offensif demeure en mouvement et limite la capacité du gardien de but de défendre son filet.	Le but est accordé.
D. Un joueur offensif se poste dans l'enceinte de façon à voiler la vue du gardien de but et limiter sa capacité de défendre son but au moment où le but est marqué.	Le but est refusé. L'annonce devrait être « Le but est refusé en raison d'une entrave (obstruction) envers le gardien de but. »
E. Un joueur offensif se poste sur la ligne de l'enceinte du but ou à l'extérieur de façon à voiler la vue du gardien de but et limiter sa capacité de défendre son filet au moment où le but est marqué.	Le but est accordé.

TABLEAU 15 Situations d'entrave (obstruction) envers le gardien de but (Règle 69 – Entrave (obstruction) envers le gardien de but)	
Situation	Résultat
6. SE PRESSER CONTRE LE GARDIEN DE BUT.	
A. Le gardien de but initie un contact avec un joueur offensif pour établir sa position dans l'enceinte et le joueur offensif quitte immédiatement sa position. Aucun but n'est marqué sur le jeu.	Le jeu se poursuit sans coup de sifflet.
B. Le gardien de but initie un contact avec un joueur offensif pour établir sa position dans l'enceinte et le joueur offensif ne quitte pas sa position, mais il n'y a pas de but sur ce jeu. Une punition peut possiblement être imposée au jugement de l'arbitre fondé sur le degré de contact et de résistance du joueur offensif et si le gardien de but tentait vraiment d'établir sa position.	Punition mineure. Ce joueur risque de rencontrer 'des problèmes' en se retrouvant dans l'enceinte. Dans cet exemple, il s'agit d'une punition mineure.
C. Un gardien de but initie un contact avec un joueur offensif pour établir sa position et le joueur offensif quitte immédiatement sa position au moment où le but est marqué. Même si le joueur offensif a quitté immédiatement, le contact limite la capacité du gardien de but de défendre son but.	Le but est refusé. L'annonce devrait être " Le but est refusé en raison d'une entrave (obstruction) envers le gardien de but."
D. Le gardien de but initie un contact avec un joueur offensif pour établir sa position dans l'enceinte et le joueur offensif refuse de quitter sa place au moment où le but est marqué.	Le but est refusé. La punition mineure n'est pas imposée, mais le but est refusé. L'annonce devrait être 'Le but est refusé en raison d'une entrave (obstruction) envers le gardien de but'.
E. Le gardien de but initie intentionnellement un contact avec un joueur offensif pour raison autre qu'établir sa position dans l'enceinte ou agit de façon à cause un contact non nécessaire avec le joueur offensif.	Punition mineure au gardien de but (coup de bâton).
F. Un gardien de but initie un contact avec un joueur offensif pour établir sa position dans l'enceinte, ceci en utilisant une force excessive ou agissant d'une façon qui exigerait une punition; le joueur offensif refuse de céder sa position au moment où le but est marqué	Punitions mineures coïncidentes (gardien de but / joueur offensif). [Dans une telle situation, l'arbitre devrait énergiquement démontrer aux joueurs et spectateurs qu'il s'apprêtait à imposer des punitions avant que la rondelle pénètre dans le but; ainsi le jeu était, de fait, arrêté au moment des infractions et que le but est refusé.]
G. Le gardien de but initie un contact avec un joueur offensif pour établir sa position dans l'enceinte, ceci en utilisant une force excessive ou agissant d'une façon qui exigerait une punition, et le joueur offensif quitte l'enceinte au moment où le but est marqué	Punition mineure au gardien de but et le but est refusé. Il s'agit ici d'un exemple où le joueur offensif a empêché le gardien de but de faire son travail alors que le joueur se trouvait dans l'enceinte. L'annonce devrait être "Le but est refusé en raison d'une entrave (obstruction) envers le gardien de but. (Plus l'annonce de la punition au gardien de but)."
H. Le gardien de but initie un contact avec un joueur offensif pour établir sa position dans l'enceinte, ceci en utilisant une force excessive ou agissant d'une façon qui exigerait une punition, et le joueur offensif quitte l'enceinte, mais il n'y a pas de but sur ce jeu.	Punition mineure au gardien de but.

TABLEAU 15	
Situations d'entrave (obstruction) envers le gardien de but (Règle 69 – Entrave (obstruction envers le gardien de but)	
Situation	Résultat
7 CONTACT AVEC LE GARDIEN DE BUT	
A. Un joueur offensif initie un contact avec le gardien de but situé dans ou hors de son enceinte d'une façon qui, habituellement, exigerait une punition, telle frapper intentionnellement ou assaillir le gardien de but.	Punition appropriée (mineure et / ou majeure et extrême inconduite) et sujette à des sanctions additionnelles appropriées en vertu de la règle 29 - Discipline additionnelle.
B. Un joueur offensif est dans l'enceinte et fait des efforts pour quitter et le gardien de but initie un contact pour amplifier la situation et faire prendre une punition. Il n'y a pas de but marqué sur le jeu.	Il s'agit d'un plongeon et une punition mineure est imposée au gardien de but (plongeon).
C. Un joueur défensif dirige la rondelle dans son propre filet alors qu'un joueur offensif initie un contact avec le gardien de but.	Le but est refusé et une punition mineure et / ou majeure ainsi que toute autre punition appropriée pouvant mener à des sanctions additionnelles au joueur offensif.
D. Un joueur défensif dirige la rondelle dans son propre filet alors qu'un joueur offensif se trouve dans l'enceinte du but. Le joueur offensif ne limite pas la capacité du gardien de but de faire l'arrêt.	Le but est accordé.

TABLEAU 16 Pénalité en cours avant le début de la prolongation – Saison régulière (Règle 84 – Prolongation)				
Ex.	Temps en 3è	Équipe A	Équipe B	Résolution
Ex.1	19:10	A5 - 2	B17 – 2	Le temps des punitions est effacé du chronomètre de punitions à la fin de la troisième période et les équipes entreprennent la prolongation à 3 contre 3. Au premier sifflet suivant la fin de leurs punitions, les joueurs pénalisés sont libérés du banc de punitions.
Ex.2	19:10 19:50	A5 – 2 A7 – 2	B17 – 2	Les équipes entreprendraient la prolongation à 4 contre 3. Le temps des punitions de 'A5' et 'B17' est effacé du chronomètre de punitions. Au premier sifflet suivant des punitions d'A5 et B17, les joueurs pénalisés sont libérés du banc de punitions.
Ex.3	19:10 19:25 19:40	A5 – 2 A7 – 2	 B17 – 2	La prolongation débutera avec trois (3) patineurs pour l'équipe A et quatre (4) pour l'équipe B. À la fin des punitions, les joueurs pénalisés reviennent sur la glace. Si le jeu devait se poursuivre sans arrêt, il serait possible de joueur à cinq (5) contre cinq (5). Cependant, les forces numériques seront ajustées au prochain arrêt du jeu.
Ex.4	19:10 19:30 19:40	A5 – 2 A7 – 2	A17 – 2 A36 – 2	La prolongation débutera à trois (3) contre trois (3). Les punitions de 'A5' et 'B17' sont effacées du chronomètre de punitions. S'il devait y avoir un arrêt du jeu après l'expiration des punitions à 'A5' et 'B17', ces joueurs devraient être libérés du banc de punitions. Au moment où les punitions de 'A7' et 'B36' se terminent, le nombre de joueurs sur la glace passerait à quatre (4) contre (4). Au prochain arrêt du jeu, le nombre de joueurs serait réajusté à trois (3) contre trois (3).
Ex.5	19:10 19:20 19:30 19:40	A5 – 2 A7 – 2	 B17 – 2 B36 – 2	La prolongation débutera à trois (3) patineurs contre trois (3). À la fin de leurs punitions, les joueurs reviendront sur la glace. Si le jeu devrait se poursuivre sans arrêt, il serait possible de jouer à cinq (5) contre (5). Cependant, les forces numériques seront ajustées en conséquence lors d'un arrêt du jeu, soit à quatre (4) contre trois (3) ou quatre (4) contre (4) selon la situation du moment.

TABLEAU 17 Pénalités imposées en prolongation – Saison régulière (Règle 84 – Prolongation)			
Temps en prolongation	Équipe A	Équipe B	Forces numériques
0:30	A23 – 2		Équipe A – 3 patineurs Équipe B – 4 patineurs
1:00		B17 – 2	Équipe A – 3 patineurs Équipe B – 3 patineurs
1:30	A7 – 2		Équipe A – 3 patineurs Équipe B – 4 patineurs

Au moment où l'équipe A reçoit sa deuxième punition mineure, chaque équipe doit ajouter un patineur sur la glace. Si la punition de 'A23' devait se terminer pour porter les forces numériques à quatre (4) contre quatre (4), elles seront ajustées à trois (3) contre trois (3) lors du prochain arrêt du jeu. Cependant, s'il devait y avoir arrêt du jeu après la fin de la punition de 'B17', mais avant la fin de celle de 'A7', les forces numériques seraient ajustées à quatre (4) contre trois (3). S'il ne devait pas y avoir d'arrêt du jeu jusqu'à ce que les deux équipes reviennent chacune à cinq patineurs, les forces numériques seraient ramenées à quatre (4) contre quatre (4) au prochain arrêt du jeu.

TABLEAU 18
Liste des officiels

Numéros	ARBITRES	Saisons	Numéros	JUGES DE LIGNES	Saisons
2	CHARRON <i>Émile</i>	1	42	CLARKE <i>Stephen</i>	14
3	ST-JACQUES <i>Pascal</i>	20	44	BÉDARD <i>Maxime</i>	5
4	SYLVAIN <i>Jean-Philippe</i>	20	45	MICHAUD <i>Jean-Philippe</i>	8
5	LEBLANC <i>Maurice</i>	18	49	BURCHELL <i>Justin</i>	19
6	LOYER <i>Nicolas</i>	6	50	BOIVIN <i>Nicolas</i>	8
7	GOUIN <i>Olivier</i>	12	52	BOLDUC <i>Jonathan</i>	6
8	TREMBLAY <i>Jérôme</i>	3	54	CARRÉ <i>Maxime</i>	1
9	LABONTÉ <i>Xavier</i>	7	55	DOIRON <i>Jay</i>	25
10	HAMILTON <i>Michael</i>	1	56	MORIN <i>Patrick</i>	24
11	BIGRAS <i>Vincent</i>	2	57	PILON <i>Philippe</i>	9
12	LANGILLE <i>Jonathan</i>	20	58	HICKS <i>Matt</i>	13
13	McCORMACK <i>Josh</i>	14	59	PENDLETON <i>David-Daniel</i>	3
14	ROBICHAUD <i>Alex</i>	8	60	RODRIGUE <i>David</i>	21
15	BEAUDET <i>Cédric</i>	3	61	McCONNELL <i>Matt</i>	9
16	LOISELLE <i>Samuel</i>	5	62	SIMARD <i>Marc</i>	20
17	LABONTÉ <i>Guillaume</i>	14	63	ROBINSON <i>Jack</i>	3
18	BINETTE <i>Mathieu</i>	12	64	GAUDREAU <i>Yanick</i>	18
19	GOUR <i>Jesse</i>	8	65	FERLAND <i>Maxime</i>	2
20	HOPKINS <i>Jeff</i>	21	67	GIRARD <i>Jonathan</i>	12
21	MAILLET <i>Mario</i>	21	68	LAPOINTE <i>Anthony</i>	2
22	DOIRON <i>Tanner</i>	5	69	CAMERON <i>Alex</i>	5
23	TRUDEL <i>Jonathan</i>	18	70	DESJARDINS <i>Maxime</i>	12
24	MILLS <i>Brad</i>	22	71	LOSIER <i>Sylvain</i>	31
25	DUTIL <i>Nicolas</i>	27	73	POIRIER <i>Eric</i>	10
26	BERNIER <i>Samuel</i>	8	74	RIOUX <i>Jean-François</i>	10
27	TESSIER <i>Dominic</i>	17	75	PICHÉ <i>Nicolas</i>	11
28	MELANSON <i>Nicholas</i>	11	76	HANSON <i>Matthew</i>	2
29	DEYOUNG <i>Josh</i>	16	77	BEAUPRÉ <i>Jean-Sébastien</i>	3
30	PUDDIFANT <i>Tyler</i>	6	78	BOYCE <i>Brett</i>	14
31	LEDUC <i>Nicolas</i>	11	79	FAUCHER <i>Jérémie</i>	5
32	CHAGNON <i>Marc-Antoine</i>	10	80	LEBLANC <i>Antoine</i>	12
33	MAILLÉ <i>Kevin</i>	8	81	BRUNELLE <i>Guillaume</i>	9
34	BELLIVEAU <i>Jérémie</i>	7	82	CURRIE <i>Sam</i>	5
35	WELNER <i>Ross</i>	11	83	REID <i>Ryan</i>	6
36	STARZOMSKI <i>Stephen</i>	15	84	MARTINEAU <i>Benoit</i>	15
37	TARTRE <i>Simon</i>	13	85	TREMPE <i>Francis</i>	11
38	MENNITI <i>Mathieu</i>	7	86	WOOD <i>Dawson</i>	2
39	JOBIN-MANSEAU <i>Yannick</i>	1	87	KEYS <i>Samuel</i>	2
40	COMTOIS <i>Nicolas</i>	9	88	CHAPUT <i>Maxime</i>	15
41	CADIEUX <i>Dominic</i>	5	89	HUOT <i>Antoine</i>	3
43	PHANEUF <i>Marc-Olivier</i>	5	90	DÉNOMMÉ <i>Antoine</i>	1
46	MANTHA <i>Élizabeth</i>	3	91	HAGEN <i>Sean</i>	6
47	BERNIER <i>Marc-André</i>	6	92	IVEY <i>Dave</i>	12
48	IVANKO <i>Chris</i>	9	93	FISHER <i>Kevin</i>	8
51	BOUDREAU <i>Mathieu</i>	2	94	SULLIVAN <i>Matthew</i>	2
53	O'PRAY <i>Harrison</i>	2	95	MONGEON <i>Maxime</i>	14
			97	BEAULIEU <i>Marc-Antoine</i>	7
			98	BÉLAIR <i>Christophe</i>	8

