

CHAPITRE 4 : REGLES DE JEU

400 - JOUEURS SUR LA GLACE

Les équipes n'ont pas le droit d'aligner plus de **six joueurs** sur la glace au cours d'une phase de jeu.

- Pénalité **de banc mineure** pour surnombre (règle 573)

Ces six joueurs sont désignés comme suit :



402 - DÉBUT DU MATCH OU D'UN TIERS-TEMPS

- Le match doit débuter à l'heure prévue par un engagement au point central. Un engagement similaire sera pratiqué pour débuter chaque période.
- Les équipes commencent le match en défendant le but le plus proche de leur banc des joueurs.
- Les équipes changeront de côté au début de chaque tiers-temps ou prolongation.

410 - CHANGEMENT DE JOUEURS OU DE GARDIENS DE BUTS

- Dans le cadre des dispositions du présent chapitre, les changements de joueurs ou de gardiens de buts **sont autorisés à tout moment** du jeu ou d'un arrêt de jeu.
- Si au cours d'un changement de joueur, celui qui entre sur la patinoire joue le puck ou entre en contact corporel avec un autre joueur de l'équipe adverse alors que le joueur sortant se trouve encore sur la glace, cette faute sera sanctionnée
 - Pénalité **de banc mineure** pour surnombre (règle 573)
- Si au cours d'un changement de joueur, celui qui quitte la glace ou celui qui vient sur la glace est touché par hasard par le puck, le jeu n'est pas interrompu et aucune punition n'est infligée.

411 - CHANGEMENT DE JOUEURS ET DE GARDIENS DU BANC DES JOUEURS EN COURS DE JEU

- Tout changement de joueurs et de gardiens est autorisé à tout moment du jeu depuis le banc des joueurs pourvu que :
 - les joueurs se remplaçant se trouvent à l'intérieur d'une zone imaginaire, délimitée en longueur par leur banc des joueurs et en largeur par une distance de **trois mètres de la bande**, comme illustré ci-contre
 - les joueurs et gardiens entrant sur la glace ne peuvent participer à aucune action de jeu avant la substitution.
 - Pénalité **de banc mineure** (règle 573)

NOUVEAU

- Si un gardien de but quitte son territoire de but pour se rendre au banc des joueurs en vue d'un changement de joueur et que ce dernier est prématuré, l'arbitre interrompt le jeu dès que l'équipe fautive est en possession du puck. Le prochain engagement a lieu au centre de la patinoire sauf si l'équipe fautive en tirait un éventuel avantage de position, dans un tel cas l'engagement aurait lieu à l'endroit de l'arrêt de jeu (règle 440g).



GESTE DU CHANGEMENT DE JOUEURS (RÈGLE 412)

NOUVEAU

- **1** Lorsqu'une équipe tente de procéder à un changement de joueur(s) après le délai qui lui a été alloué, l'arbitre doit envoyer ce(s) joueur(s) au banc des joueurs et donner un avertissement au coach.
 - **2** Toute récidive de cette infraction dans la suite du match entraînera une :
 - pénalité de **banc mineure** (règle 575)
-
- **Il ne sera accordé aucun délai d'échauffement** à un gardien de but remplaçant.

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

- a) Lors d'un arrêt de jeu, l'équipe visiteuse placera rapidement une formation sur la glace et aucun changement dans cet alignement ne sera autorisé jusqu'à la reprise du jeu. L'équipe locale peut alors effectuer les changements de joueurs qu'elle souhaite, sous réserve qu'ils n'entraînent aucun retard au jeu.
Si l'une des deux équipes retarde le jeu par le changement de ses joueurs, l'arbitre ordonnera à l'équipe ou aux équipes fautive(s) de prendre immédiatement position et aucun autre changement ne sera autorisé.
- b) La procédure de changement de joueurs se déroule comme suit :
1. L'arbitre prend sa position pour le commencement de la prochaine phase de jeu. Le juge de lignes vient se placer à l'endroit de l'engagement.
 2. L'arbitre accordera un délai de **cinq secondes** à l'équipe visiteuse pour effectuer ses changements de joueurs.
 3. Au terme de ce délai de **cinq secondes**, l'arbitre lèvera le bras pour indiquer que l'équipe visiteuse ne peut plus effectuer de changement.
 4. En gardant son bras levé, l'arbitre accordera un délai de **cinq secondes**, pendant lequel l'équipe locale peut effectuer des changements de joueurs.
 5. Au terme de cette période de **cinq secondes**, l'arbitre baissera le bras, indiquant ainsi que l'équipe locale n'est plus autorisée à effectuer de changement.
 6. Dès que l'arbitre a baissé le bras, le juge de lignes qui se trouve à l'engagement donne un coup de sifflet pour indiquer aux équipes qu'elles n'ont plus que **cinq secondes** pour se mettre en place avant l'engagement.
 7. A la fin des **cinq secondes**, ou avant si les joueurs sont prêts, le juge de lignes remet le puck en jeu. Il n'est pas tenu d'attendre les joueurs pour l'engagement.
- NOUVEAU** c) Les équipes ne sont pas autorisées à faire un changement de joueurs suite à un renvoi de l'engagement sauf si une pénalité a été infligée, modifiant ainsi le nombre de joueurs sur la glace

413 - CHANGEMENT DE JOUEURS À PARTIR DU BANC DE PÉNALITÉS

Un joueur terminant une pénalité sur le banc des pénalités et devant être remplacé sur la glace à la fin de sa pénalité, doit se rendre immédiatement à son banc des joueurs en traversant la patinoire par la glace et le changement ne peut s'effectuer que lorsqu'il a atteint ce banc.

- Pénalité de **banc mineure** (règle 563)

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

- a) Pendant un arrêt de jeu les gardiens de but ne sont pas autorisés à retourner à leur banc des joueurs, sauf pour être remplacés sur la glace ou à l'occasion d'un temps mort.
- pénalité de **banc mineure** (règle 592)
- b) Si une substitution du gardien a été faite pendant un arrêt de jeu, le gardien qui a quitté le jeu peut revenir sur la glace dès la reprise du jeu.

- 1 S'il est évident qu'un joueur a été blessé sérieusement, l'arbitre et/ou les juges de lignes doivent interrompre le jeu immédiatement.
- 2 Lorsqu'un arrêt de jeu a été provoqué par la blessure d'un joueur, à l'exception du gardien de but, ce joueur doit quitter la glace et ne sera pas autorisé à y revenir avant la reprise du jeu.
 - **pénalité mineure** (règle 554e)

- 1 **Il ne sera accordé aucun délai d'échauffement** au gardien de but remplaçant.
- 2 Dans ce cas, aucun des deux gardiens titulaires ne sera autorisé à reprendre part au match.

Note : Lors de championnats IIHF on peut annoncer 3 gardiens de buts. Si un des deux gardiens figurant sur la feuille de match se blesse, on appliquera le "IIHF-By-Law 618f"

- 1 Le temps de jeu commence à compter à l'instant où le puck est engagé et s'achève au coup de sifflet.
- 2 Si un retard inhabituel se produit au cours **des cinq dernières minutes** du premier ou du deuxième tiers-temps, l'arbitre a le droit de faire débiter tout de suite la pause régulière suivante et de faire jouer le reste de ce tiers-temps à la reprise du jeu par les deux équipes, sans les changer de camp. Lorsque le temps restant à courir du tiers-temps précédent est terminé, les équipes changent de côté et elles reprennent le jeu sans retard dans le tiers-temps suivant.
- 3 En cas de match joué sur une patinoire découverte, les équipes devront changer de camp au milieu du troisième tiers-temps et de la prolongation.
- 4 La surface de la glace doit être refaite durant les pauses entre les tiers-temps.



**GESTE D'UN TEMPS
MORT
(RÈGLE 422)**

416 - JOUEURS BLESSÉS

- a) Lorsqu'un joueur est blessé et qu'il ne peut poursuivre le jeu ou se rendre à son banc, le jeu doit se poursuivre jusqu'à ce que son équipe prenne possession du puck à moins qu'elle ne se trouve dans une position favorable lui permettant de marquer un but.
- b) Si un joueur, autre que le gardien de but, est blessé ou contraint de quitter la glace durant le jeu, il peut être remplacé par un substitut mais le jeu doit continuer sans que les équipes quittent la glace.
- c) Si un joueur pénalisé a été blessé, il est autorisé à retourner dans son vestiaire. Si ce joueur a été puni d'une pénalité mineure, majeure ou de match, son équipe doit immédiatement envoyer un substitut au banc des pénalités, pour y purger la pénalité. Ce substitut ne pourra être remplacé au banc des pénalités que par le joueur pénalisé et blessé.
- d) Le joueur pénalisé et blessé qui a été remplacé au banc des pénalités ne sera pas autorisé à reprendre part au jeu avant l'expiration de son temps de pénalité.
- e) Si un joueur blessé reprend le jeu avant que sa pénalité ne soit terminée, l'arbitre doit lui infliger en plus une :

NOUVEAU

➤ **Pénalité mineure (2')**

417 - BLESSURE D'UN GARDIEN DE BUT

- a) Si un gardien de but est blessé ou malade, il doit être en mesure de reprendre le jeu immédiatement ou doit être remplacé par un gardien de but remplaçant.
- b) Si les deux gardiens d'une équipe sont dans l'incapacité de poursuivre le jeu, l'équipe disposera de **dix minutes** pour préparer et équiper un joueur de champ en gardien.

419 - NETTOYAGE DE LA GLACE

NOUVEAU

L'arbitre a la compétence de faire enlever les tas de neige autour des poteaux ou près de la ligne de but.

420 - DURÉE DU MATCH

Un match se déroule en **trois tiers-temps d'une durée effective de vingt minutes chacun**, séparés par des périodes d'interruption de 15 minutes. Les équipes changent de côté à chaque tiers-temps.

421 - PROLONGATIONS

Les matches nécessitant un vainqueur seront prolongés par une période de prolongation d'une durée de dix minutes, avec "**victoire immédiate**".

Si aucun but n'est marqué, des tirs au but décisifs seront effectués pour désigner le vainqueur.

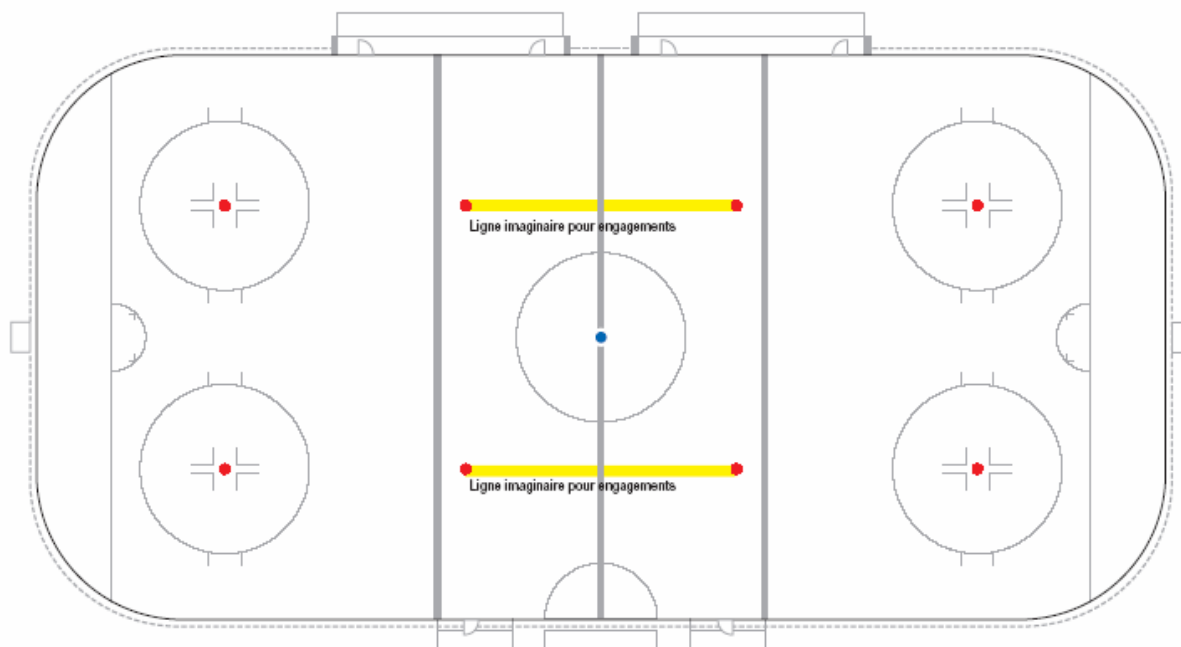
422 – TEMPS MORT

- a) Chaque équipe a le droit de demander un unique **temps mort de trente secondes** au cours du temps réglementaire ou de la prolongation.
- b) Pendant un arrêt de jeu, n'importe quel joueur, désigné par le coach peut demander un temps mort à l'arbitre qui en informera le chronométrateur.
- c) Les joueurs ou gardiens présents sur la glace au moment d'un temps mort, à l'exception des joueurs pénalisés, sont autorisés à se rendre à leur banc d'équipe.
- d) Les équipes ont le droit de demander leur temps mort sur un même arrêt de jeu. Dans ce cas, la seconde équipe à demander son temps mort doit en informer l'arbitre avant la fin du premier temps mort.

- **"Victoire immédiate"** signifie que l'équipe qui, au cours d'une prolongation, marque le premier but est déclarée vainqueur.

- Lorsque le jeu est interrompu pour une raison qui n'est pas spécifiquement décrite dans les règles, l'engagement s'effectuera sur le point d'engagement ou sur la ligne imaginaire la plus proche de l'endroit de l'arrêt de jeu.

POINTS D'ENGAGEMENTS ET LIGNES IMAGINAIRES



430 - RÉSULTAT DU MATCH

- a) L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de buts au cours des trois tiers-temps de vingt minutes sera déclarée vainqueur et sera créditée de **deux points** pour les classements.
- b) Si les scores des équipes sont égaux au terme des trois tiers-temps de vingt minutes, le match sera déclaré nul et chaque équipe sera créditée d'**un point**.
- c) Les matches nécessitant un vainqueur seront prolongés par une période de prolongation avec "**victoire immédiate**". Si aucun but n'est marqué, des tirs au but décisifs seront effectués pour désigner le vainqueur.

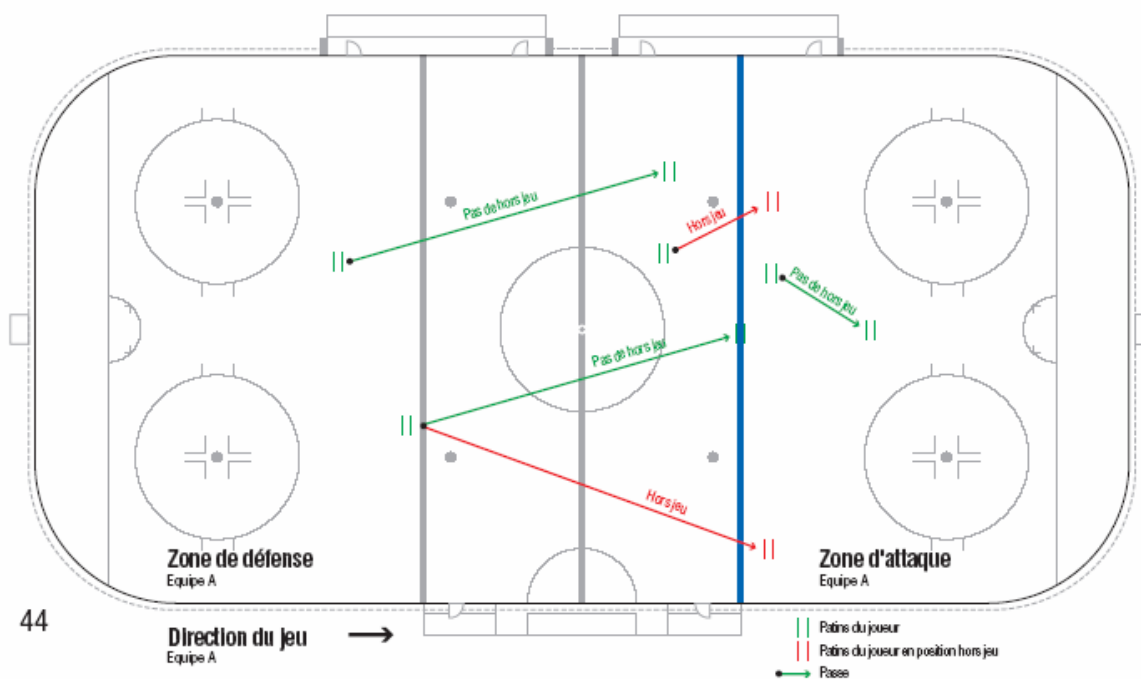
440 - ENGAGEMENTS

- a) Un engagement sera effectué **au début de chaque tiers-temps et après chaque arrêt de jeu**.
- b) Les engagements seront effectués exclusivement :
 - 1. sur l'un des neuf points d'engagements définis à cet effet, ou
 - 2. sur l'une des deux lignes imaginaires parallèles aux bandes latérales de la patinoire et délimitées par les points d'engagement de la zone neutre.
- c) L'engagement s'effectuera au **point central de la patinoire** :
 - 1. au début de chaque période,
 - 2. après un but,
 - 3. si un dégagement interdit a été sifflé par erreur,
 - 4. en cas de substitution prématurée d'un gardien de but sauf si les présentes règles stipulent expressément un autre point.
- NOUVEAU** d) L'engagement s'effectuera sur l'un des **points de fond de zone de l'équipe à la défense** :
 - 1. lorsqu'une infraction aux règles a été commise par un joueur de l'équipe à la défense dans sa zone de défense, l'engagement s'effectuera sur le point de fond de zone du côté où l'arrêt de jeu a eu lieu,
 - 2. lorsqu'un but a été marqué irrégulièrement par suite d'un rebond sur un arbitre,
 - 3. si l'équipe attaquante n'a pas marqué un but consécutif à un tir de pénalité.
- e) L'engagement s'effectuera sur l'un des **points de fond de zone de l'équipe à l'attaque** :
 - 1. lorsque l'équipe à l'attaque effectue un dégagement interdit,
 - 2. si un hors-jeu volontaire a été commis par l'équipe à l'attaque.
- f) L'engagement s'effectuera sur l'un des **points d'engagements de la zone neutre** :
 - 1. après un hors-jeu,
 - 2. lorsqu'une infraction aux règles a été commise par un joueur de l'équipe à l'attaque dans sa zone d'attaque,
 - 3. à la suite d'un arrêt de jeu, si l'un ou les deux défenseurs jouant près de leur ligne bleue d'attaque, ou un joueur sortant du banc de l'équipe en position d'attaque, pénètrent dans la zone d'attaque jusqu'au-delà de la première tangente aux cercles d'engagement.
- NOUVEAU** g) L'engagement s'effectuera sur l'une des **lignes imaginaires** :
 - 1. après un hors-jeu de passe, sauf si le puck est passé ou tiré par un attaquant depuis sa zone de défense,
 - 2. lorsqu'une infraction aux règles est commise par un joueur de n'importe quelle équipe, l'engagement s'effectuera au point de la ligne la plus proche de l'arrêt de jeu, sauf disposition contraire d'une des présentes règles.



- 1 Aucun coup de sifflet n'est donné par l'arbitre pour débiter un match.
 - 2 Les changements de joueurs ne sont pas autorisés avant que l'engagement n'ait été effectué et que le jeu ait repris, sauf si une pénalité a été infligée à n'importe quelle équipe.
 - 3 Si un joueur à l'engagement ne prend pas immédiatement sa position alors qu'il en a reçu l'ordre de l'officiel de jeu, celui-ci peut le faire remplacer à l'engagement par un coéquipier présent sur la glace.
 - 4 Si un joueur pénètre dans le cercle d'engagement l'arbitre ou le juge de lignes donnera un coup de sifflet et effectuera un nouvel engagement, sauf si l'équipe non fautive a pris possession du puck.
 - 5 L'arbitre infligera **la (les) pénalité(s)** correspondant à la (aux) faute(s) commise(s) (voir règle 554g, paragraphe b.).
- 1 Un joueur, conduisant et contrôlant le puck, qui passe la ligne en avant du puck n'est pas considéré "hors-jeu".
 - 2 Si un joueur à la défense, conduit ou passe le puck en arrière dans sa zone de défense alors qu'un joueur adverse s'y trouve, il n'y a pas de "hors-jeu".
 - 3 **Un hors-jeu est considéré comme volontaire** lorsqu'il est commis dans le but d'obtenir un arrêt de jeu, quelle qu'en soit la raison.

HORS-JEU DE PASSE



442 - PROCÉDURE D'ENGAGEMENT

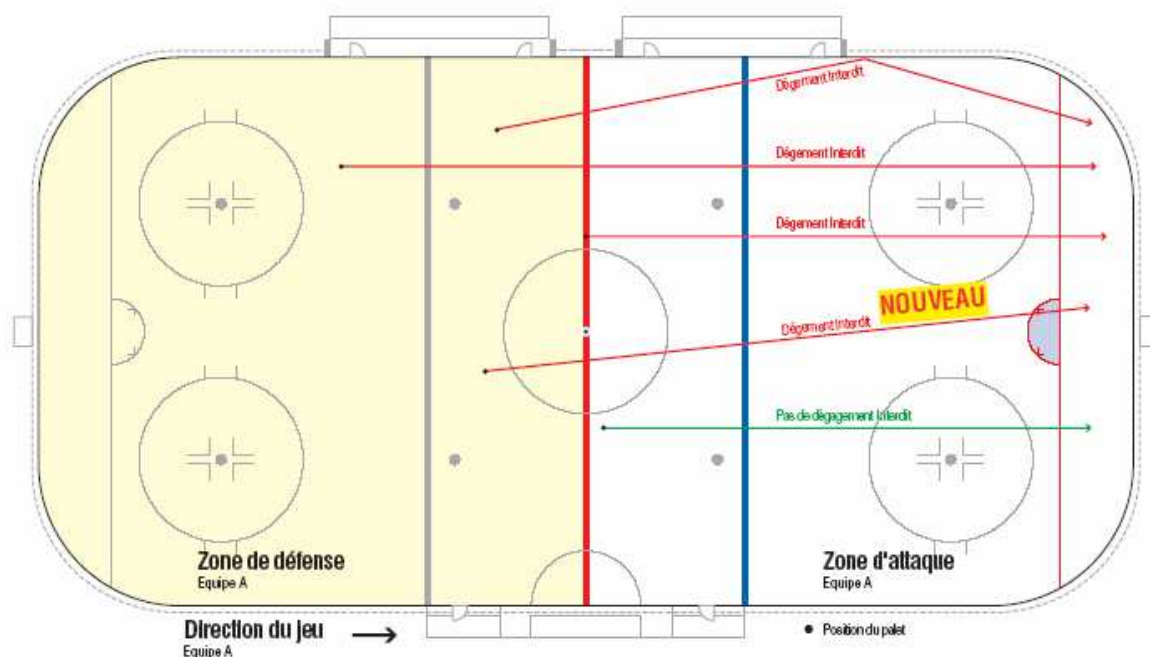
- a) L'arbitre ou le juge de lignes jette le puck sur la glace, entre les crosses des deux joueurs chargés de l'engagement.
- b) Ces joueurs doivent faire *face à la ligne de but adverse*, et être séparés d'environ *une longueur de crosse*, la *palette de leur crosse doit toucher la glace* sur la partie blanche du point d'engagement.
- c) Le joueur dont l'équipe est dans sa demi-patinoire d'attaque doit placer le premier sa crosse sur la glace, *immédiatement* imité par le joueur de l'équipe à la défense.
- d) Lors d'un engagement au centre de la patinoire le joueur de l'équipe visiteuse doit placer en premier sa crosse sur la glace.

450 - HORS-JEU

- a) Les joueurs de l'équipe attaquante **ne peuvent pas précéder le puck** dans la zone d'attaque.
- b) Les facteurs déterminant un hors-jeu sont :
 1. la **position des patins du joueur** - un joueur est "hors-jeu" lorsque ses deux patins ont complètement franchi la ligne bleue délimitant sa zone d'attaque avant que le puck n'ait complètement franchi cette même ligne.
 2. la **position du puck** - le puck doit avoir complètement franchi la ligne bleue délimitant la zone d'attaque.
- c) Pour une infraction à cette règle le jeu doit être interrompu et un engagement est effectué comme suit :
 1. Si le puck traversait la ligne bleue sous contrôle d'un attaquant au moment de l'infraction, l'engagement s'effectuera au point d'engagement le plus proche dans la zone neutre.
 - NOUVEAU** 2. Si le puck était passé ou tiré au-delà de la ligne bleue par un attaquant, l'engagement s'effectuera à l'endroit d'où le puck avait été passé ou tiré (voir point 4 de cette règle).
 3. Si l'arbitre ou le juge de lignes estime qu'un joueur a **volontairement** commis un hors-jeu, le puck sera engagé sur un des points de la zone de défense de l'équipe fautive.
 - NOUVEAU** 4. Si le puck était passé ou tiré par un attaquant depuis sa zone de défense, l'engagement s'effectuera au point d'engagement de fond de zone de défense de l'équipe attaquante.

- 1 Pour qu'un hors-jeu puisse être annulé alors que le puck se trouve toujours en zone d'attaque, celle-ci doit avoir été complètement libérée de la présence de tout joueur de l'équipe à l'attaque.
 - 2 **"Immédiatement"** signifie que le joueur attaquant ne doit ni toucher le puck ni chercher à prendre le contrôle d'un puck libre, ni forcer un défenseur porteur du puck à continuer à se replier dans sa zone de défense.
 - 3 Dans ce second cas de figure, les joueurs attaquants sont autorisés à revenir dans la zone d'attaque dès que le juge de lignes a baissé son bras.
-
- 1 Si un juge de lignes a sifflé un dégagement interdit par erreur la mise en jeu aura lieu sur le point d'engagement central.
 - 2 Les présentes dispositions ont pour but de garantir une continuité dans le jeu et les arbitres et juges de lignes devront interpréter la règle dans ce sens.
 - 3 Etre en **"infériorité numérique"** signifie qu'en raison d'une ou de plusieurs pénalités l'équipe dispose de moins de joueurs sur la glace que son adversaire.

DÉGAGEMENT INTERDIT



451 - HORS-JEU DIFFÉRÉ

Si un joueur de l'équipe à l'attaque précède le puck dans la zone d'attaque mais qu'un joueur de l'équipe de défense a la possibilité de le jouer, le juge de lignes doit lever son bras pour signaler un **hors-jeu différé** sauf si le puck a été tiré en direction du but, obligeant le gardien à intervenir.

Le juge de lignes rabaissera son bras pour annuler le hors-jeu et laissera le jeu se poursuivre si :

1. l'équipe en défense passe ou conduit le puck en zone neutre, ou
2. si tous les attaquants "libèrent" **immédiatement** la zone d'attaque en reprenant contact avec la ligne bleue avec un patin.

460 - DÉGAGEMENT INTERDIT

a) Dans l'application de cette règle, on considérera deux demi-patinoires, délimitées par la ligne rouge centrale.

Le point où a eu lieu le dernier contact avec le puck par l'équipe qui en a le contrôle, détermine si l'action constitue un dégagement interdit.

b) Si un joueur d'une équipe à égalité ou en supériorité numérique par rapport à l'équipe adverse tire ou dévie le puck de sa **demi-patinoire de défense, jusqu'au delà de la ligne de but adverse**, un dégagement interdit doit être sifflé.

c) L'engagement aura lieu au point d'engagement du fond de la zone de défense de l'équipe fautive le plus proche de l'endroit où le puck a été touché en dernier.

d) **Le dégagement interdit sera annulé** si :

1. le puck rentre dans le but : le but est validé,
2. l'équipe fautive est **en infériorité numérique** au moment où le puck est dégagé,
3. le puck touche un adversaire y compris le gardien de but, avant de franchir la ligne de but,
4. le puck est dégagé directement par un joueur participant à un engagement,
5. un joueur de l'équipe adverse à l'exception du gardien de but est, selon le jugement du juge de lignes, en mesure de jouer le puck avant qu'il ne traverse la ligne de but,
6. le gardien de but quitte son territoire de but ou qu'il se trouve à l'extérieur de ce dernier et qu'il se dirige en direction du puck lors d'une situation de dégagement interdit.

NOUVEAU



PUCK DANS LE BUT

- Note: Toutes les décisions sont strictement prises sur la base du jugement de l'arbitre.

- 1 Aucun but ne pourra être annulé une fois effectuée la remise en jeu consécutive à ce but.

- 2 Le territoire de but est un **volume** semi-cylindrique dont la base est délimitée par le tracé du territoire sur la glace et dont la hauteur s'élève à **127 cm** au-dessus de la glace.

NOUVEAU

Note: «**Contact**» entre un gardien de but et un attaquant signifie tout contact avec la crosse ou n'importe quelle partie du corps.

NOUVEAU

Note : Toutes les décisions sont strictement prises sur la base du jugement de l'arbitre.

470 - DÉFINITION D'UN BUT

Un but doit être accordé :

1. lorsque le puck a été joué par un joueur de l'équipe attaquante avec la crosse et qu'il a franchi complètement la ligne de but par l'avant entre les deux poteaux de but et sous la barre transversale,
2. si le puck est rentré dans la cage par suite d'une quelconque action d'un défenseur,
3. lorsque le puck, tiré avec la crosse par un joueur à l'attaque, est dévié dans le but par un rebond sur n'importe quelle partie du corps d'un coéquipier de l'équipe attaquante,
4. si un joueur attaquant se trouve dans le territoire de but en conséquence de l'intervention d'un joueur à la défense, et que le puck rentre dans le but alors que le joueur attaquant est encore dans le territoire de but, sauf si l'arbitre estime que ce joueur avait le temps de sortir du territoire,
5. si un puck est libre dans le territoire de but et est tiré dans le but par la crosse d'un attaquant,
6. lorsque le puck a été directement dévié dans le but par le patin d'un attaquant ou d'un défenseur,
7. si un attaquant se trouve dans le territoire de but au moment où le puck franchit la ligne de but et qu'il n'empêche **en aucune façon** le gardien de faire un arrêt, exception faites des cas décrits dans la règle 471.

NOUVEAU

471 - BUT NON VALIDÉ

a) **Un but** ne sera pas validé :

1. si le puck est botté, tiré, lancé ou dirigé volontairement dans le but par un attaquant par tout autre moyen que la crosse, même si le puck a été par la suite dévié par n'importe quel joueur, gardien ou officiel de jeu,
2. si un attaquant a touché le puck avec sa crosse au-dessus du niveau de la barre transversale,
3. si le puck est dévié directement dans le but par un officiel de jeu,
4. si un attaquant ou la crosse d'un attaquant se trouve dans le territoire de but au moment où le puck pénètre dans le but, à moins qu'il ait été empêché de quitter le territoire de but en conséquence de l'intervention d'un joueur à la défense. C'est l'arbitre qui estime si le joueur avait le temps de sortir du territoire ou s'il faut appliquer la règle 470,
5. si la cage a été déplacée de sa position normale ou que la structure n'est pas entièrement en contact avec la glace,
6. si un attaquant provoque un contact avec le gardien de manière fortuite ou autrement, lorsque ce dernier se trouve dans le territoire de but,
7. si un attaquant provoque un contact avec le gardien, autre que fortuit, lorsque celui-ci se trouve en dehors de son territoire de but,
8. lorsqu'un attaquant pénètre ou s'installe dans le territoire de but de façon à obstruer la vision du gardien et l'empêche de défendre son but,
9. lorsqu'un gardien est poussé dans sa cage avec le puck après avoir effectué l'arrêt. Au besoin, les pénalités appropriées doivent être infligées.

NOUVEAU

NOUVEAU

NOUVEAU

NOUVEAU

NOUVEAU

b) Lorsque le puck se trouve sous un joueur se trouvant dans le territoire de but ou à l'extérieur (intentionnellement ou non), un but ne peut être marqué en poussant celui-ci dans le but avec le puck. Au besoin, les pénalités peuvent d'être infligées, y compris un tir de pénalité (voir règle 557).

NOUVEAU

- 1 Un joueur ayant contribué à un but ne peut être crédité que d'un point.

NOUVEAU

- 2 Si un but est marqué à la suite d'un rebond sur le gardien de but, il est possible d'accorder deux assistances.

- 3 Si une erreur a été commise en accordant un but ou une assistance, cette erreur doit être rapidement corrigée. Toutefois, aucun changement ne peut être effectué après que le rapport de jeu officiel a été signé par l'arbitre.

472 - BUTS ET ASSISTANCES

- a) Un **but** est crédité dans le registre des buts au joueur qui aura propulsé le puck dans le but adverse.
- b) Chaque but est compté pour **un point** dans le classement des marqueurs.
- c) Lorsqu'un joueur marque un but, le ou les joueurs ayant pris part à l'action ayant amené le but seront crédités d'une "**assistance**".
- d) Il ne peut y avoir plus de deux assistances par but.
- e) Chaque "assistance" est comptée pour **un point** dans le classement des marqueurs.

480 – PUCK HORS DE LA SURFACE DE JEU

Lorsque le puck sort de la patinoire ou touche des obstacles au-dessus de la glace, à l'exception des bandes ou des verres de protection, le jeu doit être arrêté. L'engagement doit être fait à l'endroit d'où le puck a été tiré ou dévié, à moins que les règles ne prescrivent autre chose.

481 - PUCK SUR LE FILET DE BUT

Si le puck vient se loger dans les filets à l'extérieur du but pendant plus de **3 secondes**, ou qu'il est bloqué volontairement par des joueurs contre le but, l'arbitre interrompt le match et engage :

1. au point d'engagement de fond de zone le plus proche,
2. au point d'engagement de zone neutre le plus proche s'il juge que l'interruption de jeu a été commise par un attaquant.

482 - PUCK HORS DE VUE

Si, à n'importe quel moment du match, un puck autre que celui valablement en jeu apparaît sur la patinoire, le jeu ne doit pas être interrompu tant qu'un changement de possession du puck n'est pas intervenu.

483 - PUCK IRRÉGULIER

Si, à n'importe quel moment du match, un puck autre que celui valablement en jeu apparaît sur la patinoire, le jeu ne doit pas être interrompu tant qu'un changement de **possession** du puck n'est pas intervenu.

484 - PUCK TOUCHANT UN OFFICIEL DE JEU

Il n'y a pas lieu d'arrêter le jeu si le puck touche un officiel de jeu sauf si le puck entre ensuite dans le but.

490 - ARRÊTER LE PUCK OU LE TOUCHER AVEC LA MAIN

- a) Tout joueur a **le droit d'arrêter ou de rabattre le puck en l'air avec sa main ouverte**, ou de le pousser sur la glace avec la main sauf si l'arbitre estime que le joueur a délibérément dirigé le puck vers un coéquipier.



**GESTE PASSE AVEC LA
MAIN
(RÈGLE 490)**



**GESTE PUCK DÉVIÉ
PAR UNE CROSSE HAUTE
(RÈGLE 492)**



GESTE D'ANNULATION

- b) Si le puck a été délibérément passé à un coéquipier en **zone neutre**, le jeu sera arrêté et le prochain engagement aura lieu à l'endroit de l'infraction, sauf si l'équipe fautive a obtenu un avantage territorial, dans ce cas l'engagement aura lieu au départ de la passe.
- c) Si le puck a été délibérément passé à un coéquipier dans sa **zone de défense** le jeu ne sera pas **arrêté**, à condition que la passe ait été réceptionnée avant que le joueur et le puck n'aient quitté la zone.
Si un joueur passe le puck à un coéquipier depuis la **zone neutre** dans sa **zone de défense** le jeu sera arrêté et le prochain engagement aura lieu sur l'un des points d'engagement de fond de zone.
- d) Si le puck a été délibérément passé à un coéquipier en **zone d'attaque**, le jeu sera **arrêté** et le prochain engagement aura lieu en zone neutre au point d'engagement le plus proche.
- e) Le but ne sera pas validé si le puck a été frappé avec la main par un joueur à l'attaque même s'il a été dévié dans le but par un joueur ou sa crosse, le gardien de but ou un officiel.

491 - COUP DE PIED AU PUCK

Il est autorisé de donner un coup de pied au puck dans n'importe quelle zone. Cependant, **aucun but ne pourra être marqué consécutivement à un coup de pied au puck** donné par un joueur à l'attaque à moins que le puck soit dévié dans le but par la crosse d'un attaquant.

492 - PUCK TOUCHÉ AVEC UNE CROSSE HAUTE

- a) Arrêter ou frapper le puck avec sa crosse tenue plus haute que l'épaule est interdit et, si cela se produit, le jeu doit être interrompu, sauf si :
 1. le puck est renvoyé vers un adversaire, dans ce cas le jeu ne sera pas interrompu et l'arbitre effectuera le "**geste d'annulation**",
 2. un joueur à la défense envoie le puck dans son propre but, dans ce cas le but est valable.
- b) Si un joueur à l'attaque joue le puck avec une crosse haute dans sa zone d'attaque, le jeu sera interrompu et le prochain engagement aura lieu dans la zone neutre au point d'engagement le plus proche.
- c) Si un joueur à l'attaque joue le puck avec une crosse haute dans sa zone de défense ou dans la zone neutre, le jeu sera interrompu et l'engagement aura lieu à l'endroit de l'infraction, sauf si l'équipe fautive s'est créé un avantage territorial. Dans ce cas l'engagement aura lieu à l'endroit où le puck a été touché.
- d) Aucun but ne peut être marqué lorsqu'un joueur à l'attaque touche le puck avec sa crosse au-dessus du niveau de la barre transversale du but.

493 - OBSTRUCTION PAR DES SPECTATEURS

- a) Si des objets sont jetés sur la glace et qu'ils gênent le déroulement du jeu, l'arbitre doit arrêter le jeu et effectuer l'engagement à l'endroit où l'interruption a eu lieu.
- b) Si un joueur est retenu ou gêné par un spectateur, l'arbitre ou les juges de lignes arrêtent le jeu. Si l'équipe du joueur gêné est en possession du puck au moment de la faute, la phase du jeu doit se terminer avant qu'un arrêt de jeu ne soit sifflé

➤ **rapport** aux instances compétentes

Tableau des pénalités

Pénalité	Joueur	Gardien de but	Remarques
	joueur quitte le jeu	gardien quitte le jeu	Inscription sur feuille de match
	pénalité purgée sur le banc des pénalités par	pénalité purgée sur le banc des pénalités par	Pénalités coïncidentes
MINEURE	2 minutes	-	2 minutes peut être terminée après un but possible
BANC MINEURE	2 minutes	pas possible	2 minutes peut être terminée après un but possible
MAJEURE	reste du match	reste du match	5 minutes - possible
MECONDUITE	10 minutes	-	10 minutes - -
MECONDUITE MATCH	reste du match	reste du match	20 minutes rappel -
MATCH	reste du match	reste du match	25 minutes rappel possible
TIR DE PENALITE	-	-	tir de pénalité -