

Commission Arbitrage et Règles de Jeu

Nouveautés et Directives

Edition Club

Version 2

Ce recueil de nouveautés et directives sera adapté et complété afin de répondre aux différentes questions et remarques des différents acteurs du jeu.

Recueil rédigé par la Commission Arbitrage et Règles de Jeu
Piloté par F.HURTH, J.AVAVIAN, G.DURAND et S.ROUSSELIN

Pour des questions, remarques ou explications, vous pouvez écrire à l'adresse suivante : arbitrage@ffhg.eu

Tables des matières

Règlement Activités sportives / Règles spécifiques FFHG	1
Joueurs formés localement	1
Prolongations	1
Protections spécifiques U18/U20 (modifications septembre 2023)	2
Présence effective d'un médecin ou d'un professionnel de santé	3
Maillot attaché à la culotte	3
Animations musicales, effets sonores et de lumières	3
Réunion d'avant match et porte ouverte (ajout septembre 2023)	3
Contact, envoi de vidéos à destination des arbitres (ajout septembre 2023)	4
Zone restreinte (27.8) et Hybrid icing	4
Modifications règlement IIHF 2023-2024	5
Suppression de la pénalité de match	5
Pénalités majeures sans pénalité de méconduite pour le match automatique (modif Sept.2023)	5
Gestion des pénalités simultanées	5
Visionnage des pénalités majeures et des 2'+2' pour crosse haute	6
Qualification des pénalités	6
Pénalités spécifiques	7
Charge illégale contre la tête et au cou (48)	7
Charge par derrière (43)	7
Balayage / Slew footing (52.2)	7
Crosse haute (60)	8
Coup de tête, harponnage et piquage (47-58-62)	8
Coup de patin et tentative de coup de patin (49.3)	8
Charges et contacts physiques	8
Charge à retardement , Obstruction (56.1)	8
Projection contre la bande (41)	9
Blind side hit (charge depuis son angle mort)	9
Faire trébucher (57-2)	9
Bagarres (46-51) (modifications Septembre 2023)	10
Situations spécifiques du gardien de but	12
Geler le palet par le gardien de but (67.3)	12
Tir de pénalité (24.4)	12
Jeu par le gardien de but	12
Cours du jeu	13
But sur cage déplacée	13
Cage déplacée (ajout août 2023)	13
Jeu par un attaquant sur un puck libre (ajout août 2023)	13
Non changement de l'équipe fautive, choix du côté de l'engagement et temps mort	14
Choix du côté de l'engagement sur pénalité (76.2)	14
Règle 8 - Joueur blessé	14
Refus de jouer le puck (72)	14
Plongeon - Exagération (embelishment) (64.1)	14
Retarder le jeu (63) /ajustement de l'équipement (12)	15
But valable marqué du patin (37.4 - 49.2)	15
Tir de pénalité - Temps restant (63.6 - 74.4)	15
Pénalité de banc mineur (17.1)	16
Passe à la main	16
Jeu avec la main à l'engagement	16
Sortie par une seule porte des 2 équipes	16
Prérogatives des juges de ligne	17
Blessure sur une crosse haute	17
But non vu	17
Hors-jeu	17
Hors-jeu intentionnel (83.7)	17
Engagements	18
Lieu d'engagement pour des crosses hautes (80.2)	18
Lieu d'engagement palet injouable ou sur palet hors des limites (85.5)	18
Mémento Incorrections et attitude anti-sportive	19
Attitude anti-sportive (Règle 75) - ANT	19
Incorrections envers officiels (règles 39/40) - OFF	20
Code des pénalités	21
Annexe 1 - Décisions sur les gènes au gardien	22
Annexe 2 - Assistance vidéo et coach challenge	24
Configuration de l'assistance Vidéo et des coachs challenge	24
Assistance vidéo à l'initiative des arbitres	25
Coach challenge	25

Règlement Activités sportives / Règles spécifiques FFHG

Joueurs formés localement

Catégorie		Nombre joueurs MAXIMUM sur la feuille de match	Nombre de JFL sur la feuille de match
Synergplace Ligue Magnus	Match Play-Off & semaine SR (lundi au jeudi)	21	Si moins de 21 joueurs sur la FDM 10 (dont 1 GB)
			Si 21 joueurs sur la FDM 11 (dont 1 GB)
	SR week end (Du vendredi au dimanche)	20	10 (dont 1 GB)
D1		20	13 (dont 1 GB)
D2		20	15 (dont 1 GB)
D3		22	1 GB et Max 3 non JFL

Si les joueurs inscrits dépassent le nombre max ou s'il manque des JFL : rapport d'incident avec notification à faire signer **AVANT LE DÉBUT DU MATCH**

Prolongations

Catégorie	minutes de prolongation	Nombre de joueurs	Tirs au but
Saison régulière (toutes divisions)	5'	3 vs 3 pas de resurfaçage Même but qu'au T3	5 inversion après les 5ers pas de resurfaçage
coupe de France (inclus finale)	5'		5 inversion après les 5ers Surfaçage à sec au milieu
Play-offs (Toutes divisions et maintien)	10'		
SLM : 7ème match de toutes les séries D1 & D2 : 5ème match de la FINALE	Mort Subite intégrale (repos initiale de 15 mn avec surfaçage / puis par période de 20 minutes) Les équipes changent de côté à partir de la seconde prolongation		

Protections spécifiques U18/U20 (modifications septembre 2023)

Le tableau ci-dessous indique les protections spécifiques pour les joueurs et joueuses, avec l'année de naissance (et non la date de naissance) pour l'application de ces catégories et peu importe la catégorie auxquels ils participent. Le tableau complète le RAS en fonction des obligations liées au règlement IIHF.

Pour les joueurs de la catégorie U18 et U20, peu importe la catégorie, l'événement ou le tournoi auquel ils participent, ils doivent porter une protection de la nuque et du cou, ainsi que les protège-oreilles.

Pour les joueurs U18 et plus jeunes, ils doivent porter un casque de protection intégrale avec protège-oreilles et un protège-cou. Le casque doit être attaché de telle sorte qu'il n'y ait pas d'espace entre le menton et la mentonnière. Un mauvais réglage peut créer un risque important de blessure.

Pour les joueurs de la catégorie U20, ils doivent porter un protège dents à moins qu'ils portent un casque de protection intégrale.

Les gardiens de but de ces catégories n'ont pas l'obligation de porter un protège-dents. Le tableau ci-dessous retrace les obligations liées au règlement IIHF.

Catégorie	Année de naissance*	Visière	Grille de protection	Protège oreilles	Protection conforme de la nuque et du cou	Protège dents
Sénior	Né avant 1975	Recommandée	Facultative	Recommandée	Facultative	Recommandé
	Né après 1975	Obligatoire				
U20	2004 - 2005	Obligatoire	Facultative	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire
	2006	N/A	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire	Recommandé
U17 et moins	2007 et après					
Féminines	Sénior 2006 et avant	N/A	Obligatoire	Obligatoire	Recommandée	Recommandé
	U18 2006 et après				Obligatoire	

* Les joueurs et joueuses surclassés doivent porter les équipements de leurs catégories.

Les joueurs et joueuses sous-classés doivent porter les mêmes équipements que les joueurs de la catégorie auxquels ils participent.

Les protège oreilles sont obligatoires pour les arbitres mineurs et recommandés pour l'ensemble des arbitres.

Compte tenu de l'importance des équipements de protection et de sécurité, la CARJ demande aux arbitres d'appliquer la procédure suivante :

A la première violation de chaque équipe :

- une pénalité mineure pour équipement non conforme sera infligée.
- L'équipe pénalisée sera informée qu'un rapport d'incident sera rédigé et transmis aux commissions de discipline qui pourront prendre toutes décisions qu'elles jugeront utiles.

Les arbitres sont encouragés à rapporter tous propos prononcés suite à ces décisions prises dans un objectif de sécurité des acteurs du jeu et devront indiquer si à la suite de la pénalité, les équipements de sécurité ont été portés de façon à qu'ils soient efficaces ou si les coaches n'ont pas rectifié les équipements.

Il est de la **responsabilité des coaches** de faire porter les équipements de protection en U20 et U17 de façon conforme que **ce soit à l'entraînement, à l'échauffement d'avant match ou en match.**

Présence effective d'un médecin ou d'un professionnel de santé

(4.2.2 & 4.2.3 RAS)

Au-delà des dispositions prévues ci-après aux articles 4.2.2 et 4.2.3, la présence d'un médecin ou d'un service médical d'urgence est vivement conseillée à chaque match.

Un médecin est obligatoire

- Pour tous les matchs de championnat en Ligue Magnus, D1, D2
- Pour tous les matchs de Coupe de France
- Pour les matchs de phases finales des catégories U17 et U20 Elite
- Pour les tournois de phases finales des autres championnats

Pour les matchs amicaux (SLM, D1, D2) et la phase régulière des championnats U17 elite et U20 elite,

la présence effective dans l'enceinte de la patinoire d'un professionnel de santé, au sens du Code de la santé publique, formé aux manœuvres de premiers secours et à l'utilisation d'un défibrillateur ou d'un équipier secouriste titulaire de la formation Premiers Secours en Equipe de niveau 2 (PSE2), à jour de sa formation **est obligatoire**.

La signature de la feuille de match par le professionnel de santé est obligatoire pour donner le coup d'envoi, les arbitres ne sont pas tenus de vérifier la qualité des intervenants et cela est de la responsabilité de l'équipe recevante.

Maillot attaché à la culotte

- Pour les joueurs uniquement (pas les gardiens de but), le maillot doit être attaché à la culotte afin de ne pas pouvoir entrer à l'intérieur de cette dernière
- Les joueurs sont responsables de vérifier à leur entrée sur la glace que le système prévu est opérationnel et que le maillot est en place.
- En cas de première violation, l'équipe sera avertie et le joueur devra, sans tarder, être substitué.
- Pour toutes autres violations de ces règles, l'équipe fautive sera punie d'une pénalité mineure.
- **L'application est réservée à la Synergla Ligue Magnus, la D1 et la D2, U20 elite, U17 elite & féminines elite**
- Si l'une des 2 équipes ou les 2 se présentent sans attaches maillots un rapport d'incident sera rédigé à l'attention de la CIRJ

Animations musicales, effets sonores et de lumières

- Interdiction de mettre des animations musicales pendant les temps morts demandés par les équipes / lorsqu'il y a un blessé / en cas de bagarre
- Interdiction des klaxons à air comprimé et des sifflets
- Interdiction d'éteindre la lumière après un but ou après une fin de période et de match (jusqu'à la sortie des joueurs). NB : un éclairage minimal de 400 lux est requis, en cas de non respect faire un rapport à la CIRJ.

Réunion d'avant match et porte ouverte (ajout septembre 2023)

Pour toutes les catégories et divisions* à partir de U17 elite, la CARJ demande aux arbitres de proposer pour les 2 premières journées de championnats, une réunion d'avant match pour répondre aux questions du coach principal sur les éventuelles questions sur le nouveau règlement ou sur la présente directives.

Pour le reste de la saison régulière, les arbitres seront disponibles pour répondre aux questions des coaches et/ou des capitaines sur une application du règlement ou sur un point sur la préparation du match. Il est interdit aux arbitres de commenter une action d'un match précédent et/ou de regarder une action d'un match précédent.

Ces discussions proposées, non obligatoires pour les coaches, auront lieu 1h15 avant le match dans le vestiaire des arbitres et ne devront pas déranger la préparation des arbitres.

*Ces dispositions ne sont pas valables pour la Synergla Ligue Magnus

Modifications règlement IIHF 2023-2024

Pour la saison 2023-2024 , le règlement IIHF applicable est le règlement en Français disponible [ici](#) avec les modifications ci dessous

Suppression de la pénalité de match

POUR LES ACTIONS SUIVANTES, la **SEULE PÉNALITÉ POSSIBLE** sera une **PÉNALITÉ MAJEURE ASSORTIE D'UNE PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH**.

- Piquage,
- Harponnage,
- Coup de patin,
- Charge par derrière,
- Action dangereuse non prévue par les règles,
- Balayage,
- Coup de tête
- Dureté (Gardien avec bouclier qui a ou aurait pu générer une blessure)

POUR LES AUTRES PÉNALITÉS, LA PÉNALITÉ MAXIMUM EST

- Pénalité de méconduite pour le match (3ème homme, Incorrections envers officiels, attitude anti-sportive
- 5 + pénalité de méconduite pour le match

L'article 21 est remplacé par l'article suivant :

21.1. Pénalité majeure et pénalité de méconduite pour le match

Une pénalité majeure assortie d'une pénalité de méconduite pour le match doit être infligée à tout joueur qui commet une action non prévue par les règles et qui , selon le jugement de l'arbitre, met en danger une personne impliquée dans le match.

Pénalités majeures sans pénalité de méconduite pour le match automatique (modif Sept.2023)

UNIQUEMENT POUR LES MATCHS SLM, D1, D2 et D3 et féminine

POUR SEULEMENT les 5 pénalités suivantes , il y a la possibilité d'infliger une pénalité majeure sans méconduite de match automatique (suivant le jugement de l'arbitre) : Coude, Charge incorrecte, Projection contre la bande, Trébucher et Obstruction

Le choix pour les arbitres est donc pour ces pénalités : 2' ou 5' ou 5' + pénalité de méconduite pour le match.

RÈGLE 201-1 : DANS LE HOCKEY "JUNIOR " U20 ET EN DESSOUS, TOUT JOUEUR RECEVANT UNE PÉNALITÉ MAJEURE (HORS BAGARRE) DOIT ÊTRE PUNI DE FAÇON AUTOMATIQUE D'UNE PÉNALITÉ POUR LE MATCH AUTOMATIQUE ET EST EXCLU DU MATCH.

Spécificité pour les matchs FFHG : possibilité d'infliger une pénalité majeure sans MPM pour des bagarres (si non punissable selon d'autres situations et si les joueurs s'arrêtent aux commandements des arbitres).

RAPPEL : si un même joueur sur le même match reçoit 2 pénalités majeures, la seconde est obligatoirement assortie d'une pénalité de méconduite pour le match

Gestion des pénalités simultanées

Suppression de l'exception à 5 vs 5 et une seule pénalité mineure pour chaque équipe

Le jeu reprend à 5vs5 et les joueurs sortent du banc sur arrêt de jeu.

En temps réglementaire

- **En cas de pénalités simultanées de même durée, les joueurs pénalisés ne pourront rentrer qu'ensemble**

En prolongation - rappel Annexe 15 RAS

- Il n'y a pas lieu d'indiquer sur le tableau que les pénalités qui ont un impact sur les forces en présence
- En prolongation, si un joueur de chaque équipe est puni d'une pénalité mineure, il a lieu de les substituer, le jeu se poursuivant à 3vs3 et les joueurs à la fin de leur temps de prison sortiront sur arrêt de jeu.
- Si une seule équipe est pénalisée en prolongation, l'équipe non fautive fera entrer un joueur supplémentaire. A la fin de la pénalité, le joueur puni rentrera sur la glace et les équipes se retrouveront à 4vs4 jusqu'au premier arrêt de jeu où les forces en présence seront ajustées.

Visionnage des pénalités majeures et des 2'+2' pour crosse haute

En Ligue Magnus et **pour certains matchs de coupe de France ou la VJG sera autorisé**

Les arbitres ont la possibilité de visionner toutes les pénalités majeures ainsi que les éventuelles pénalités pour Crosse haute.

En cas d'indisponibilité technique temporaire ou si les images disponibles ne sont pas concluantes, la décision sur la glace (pénalité majeure ou 2'+2') est gardée.

Pour les Pénalités majeures :

- Soit on confirme la pénalité majeure
- Soit on réduit à 2' (ou 2'+2' pour tentative de piquage, tentative de coup de tête ou tentative d'harponnage)
- Soit on annule la pénalité

Pour les pénalités de crosse haute (cas du 2'+2')

- Soit la pénalité de 2'+2' est confirmée
- Soit on annule la pénalité (cas de la propre crosse ou crosse d'un coéquipier)

Il n'y a pas de possibilité de visionner une 2' et pas de possibilité de passer d'une 2'+2' à une 2'

Les arbitres, après avoir pris une décision immédiate, devront se concerter afin de déterminer la "décision sur la glace".

Une fois cette décision déterminée, ils annonceront par geste d'un visionnage **pour confirmer une Pénalité Majeure ou une Pénalité de 2'+2' pour crosse haute**

Qualification des pénalités

VALABLE POUR TOUTES LES DIVISIONS

En complément des décisions que seront amenées à prendre la CIRJ avec la procédure ordinaire, il a été instauré 3 catégories de pénalités.

A PÉNALITÉ AVEC UN MATCH AUTOMATIQUE

Charge à la tête / charge dans le dos / coup de patin / harponnage / piquage / coup de tête / Cinglage / Coup de genou / balayage

B PÉNALITÉ SANS MATCH AUTOMATIQUE

Projection / charge incorrecte / obstruction / faire trébucher / règle 21 / charge avec le corps (féminin) / Dureté / accrocher / charge avec la crosse / Crosse haute / Coupage / coup de coude

C PÉNALITÉ AVEC UN MATCH AUTOMATIQUE

Incorrection envers officiel / Attitude anti-sportive

UNIQUEMENT

- POUR LES PÉNALITÉS DE CATÉGORIE A

- POUR LES MATCHS DE SLM/D1/D2

- si match à suivre dans les 48h

Une procédure spécifique "demande de visionnage vidéo par la CIRJ" est établie, pour les matchs de SLM/D1&D2 avec uniquement les images fanseat/playsight reçu avant 10h à J+1.

Par cette procédure, les membres de la CIRJ peuvent être amenés à requalifier une pénalité de catégorie **A** en catégorie

B
Il est ainsi demandé aux arbitres d'envoyer le rapport d'incident dans les meilleurs délais compte tenu des problématiques de transport notamment.

Les clubs sont avertis par ailleurs de cette procédure et n'ont donc pas besoin de demander aux arbitres la procédure à suivre.

La catégorisation prévue par l'article 40 du règlement IIHF est toujours à l'étude par la fédération.

IL N'EST PAS DE LA RESPONSABILITÉ DES ARBITRES DE VÉRIFIER SI UN JOUEUR EST OU N'EST PAS EN CAPACITÉ DE JOUER

Pénalités spécifiques

Charge illégale contre la tête et au cou (48)

Il y a lieu selon la charge, la violence, le point d'impact visé, de pénaliser les charges à la tête et au cou d'une 2' ou d'une Pénalité majeure assortie d'une pénalité de méconduite pour le match

CRITÈRES POUR UNE CHARGE À LA TÊTE OU À LA NUQUE

- Le **POINT D'IMPACT PRINCIPAL** est la tête ou la nuque
- Ou si la conséquence de la charge est de projeter et diriger la tête en premier de façon violente contre les plexi
- OU si le chargeur fait une mise en échec légale mais qui dans un second temps **étend son corps** ou son équipement et charge à la tête

Si :

- le contact est violent, a ou aurait pu provoquer une blessure ou s'il y a saut avant contact ou une extension du corps ou de l'équipement **LA SEULE PÉNALITÉ POSSIBLE EST UNE Pénalité majeure assortie d'une pénalité de méconduite pour le match**

CRITÈRES POUR UNE PÉNALITÉ MINEURE

- Si le contact à la tête est la **conséquence ACCIDENTELLE** d'une charge légale

Lien vidéo IIHF : https://1drv.ms/v/s!AjCX2iEn3YuEgo4_0dIUH_6q_uNWvA?e=JXftcX

Charge par derrière (43)

Compte tenu de leurs caractères dangereux et susceptibles d'engendrer des blessures, les charges dans le dos sont punies **d'une Pénalité Majeure assortie d'une pénalité de Méconduite pour le Match**

- Le joueur lorsqu'il engage sa charge doit avoir en vision le numéro du joueur chargé
- Le chargeur a eu la possibilité de réduire sa vitesse ou de changer de trajectoire
- Le chargeur n'a pas eu l'intention de récupérer ou jouer le palet*
- Le joueur chargé est vulnérable car il n'a pas conscience de la charge (pas de prise d'informations)
- Une charge dans le dos peut être effectuée proche ou loin des bandes

* Pour ce critère, les joueurs doivent être maîtres de leur mouvement et de leurs actions. Les arbitres devront estimer l'intention du joueur.

Si l'intention première du joueur était de récupérer le palet et que la charge dans le dos a été la conséquence secondaire de cette intention, il n'y aura pas lieu de pénaliser sous charge dans le dos mais restera pénalisable au besoin suivant d'autres infractions.

Si les arbitres estiment que l'intention du joueur était d'écarter son adversaire par une charge et que par cette dernière, il a récupéré le palet, il y aura lieu de pénaliser suivant les critères de la charge dans le dos.

Si ces critères NE sont PAS réunis, ces actions peuvent être pénalisées sous :
charge incorrecte ou projection contre la bande (2', 5' ou 5'+20')

Si ces critères SONT réunis, ces actions doivent être pénalisées sous l'infraction : Charge dans le dos (5'+ MPM)

Vidéos exemples : <https://1drv.ms/v/s!AjCX2iEn3YuEgoM5gubblDcZdPrFJQ?e=2Y2HAq>

Balayage / Slew footing (52.2)

Joueur qui utilise sa jambe ou son pied :

- Pour mettre un coup de pied ou frapper les pieds de son adversaire
- **OU** qui utilise ses bras ou coudes pour tirer vers l'arrière son adversaire ET mettre un mouvement en avant de sa jambe ou frapper ou mettre un coup de pied
- ET que cela cause un contact violent avec la glace

Cette action sera pénalisée d'une Pénalité majeure assortie d'une pénalité de méconduite pour le match

Crosse haute (60)

Les actions de crosse haute ne peuvent être punies que par une 2', une 2'+2' ou une Pénalité majeure assortie d'une pénalité de méconduite pour le match.

La Pénalité majeure assortie d'une pénalité de méconduite pour le match est pour une action volontaire ayant engendré une blessure ou ayant pu engendrer une blessure ou pour une action volontaire mettant en danger de façon grave un adversaire.

La 2'+2' étant pour une action de blessure involontaire ou par imprudence restant dans le cadre normal du jeu.

Crosse haute consécutive à un tir (60.1)

Si un joueur effectue un tir (généralement un slap ou un tir balayé) et qu'il blesse NON VOLONTAIREMENT un adversaire en armant ou en désarmant son tir, il ne pourra pas y avoir de pénalité de crosse haute.

Le point important est de savoir si le joueur a tenu sa crosse de façon attendue et s'il n'a pas exagéré son geste.

En cas de passe, dégagement en cloche ou golfing, la pénalité pour crosse haute peut être infligée car le joueur doit maîtriser sa crosse.

Coup de tête, harponnage et piquage (47-58-62)

Les tentatives de coup de tête, de piquage ou d'harponnage seront punies d'une 2' + 2'.

Les coups de tête, les harponnages ou les piquages seront punis d'une Pénalité Majeure assortie d'une pénalité de Méconduite pour le Match (5' +20')

Coup de patin et tentative de coup de patin (49.3)

Ces actions seront punies d'une Pénalité majeure assortie d'une pénalité de méconduite pour le match

Charges et contacts physiques

Vidéo IIHF : <https://1drv.ms/v/s!AjCX2iEn3YuEgo5Jl-dbCDjHgn9QHg?e=d7fnEd>

En complément des clés de répartition Avantage, Blessure et Claire (Obvious, Benefit, Injury), l'IIHF a ajouté un critère pour les charges.

Si la mise en échec a été effectuée dans le but d'enlever le joueur du jeu (en opposé d'écarter le palet du joueur), il y a lieu de pénaliser.

Ce critère est notamment important pour déterminer les charges dans le dos

Charge à retardement , Obstruction (56.1)

Il n'y a plus de pénalité spécifique pour « charge à retardement », ces actions restent punissables sous Obstruction (2', 5' ou 5'+20').

56.1 Une « charge à retardement » constitue une mise en danger inconsidérée d'un joueur qui « n'a plus le contrôle ou la possession du palet ». Tout joueur qui est en train « d'abandonner » ou de « perdre le contrôle ou la possession du palet » est susceptible de subir une mise en échec tant que l'agresseur se trouve à proximité immédiate du patineur qui a le palet.

Définition de la possession du palet : Le dernier joueur à toucher le palet, autre que le gardien de but, est considéré **comme le joueur en « possession » du palet**. Le joueur considéré comme étant en « possession » du palet peut être mis en échec légalement, **À CONDITION QUE LA MISE EN ÉCHEC SOIT EFFECTUÉE IMMÉDIATEMENT APRÈS LA « PERTE DE CONTRÔLE »** et que l'adversaire se trouve toujours dans une « fenêtre d'opportunité objectivement raisonnable » pour effectuer une telle mise en échec (voir l'article 56.- Obstruction).

Projection contre la bande (41)

Une pénalité pour charge contre la bande sera infligée à tout joueur **qui projette un adversaire vulnérable** de telle manière que l'adversaire **heurte ou frappe les bandes de manière violente ou dangereuse**.

Un joueur dans une position normale de jeu, qui reçoit une charge légale et qui par le défi physique (sans violence excessive ou inutile) est projeté contre les bandes par un adversaire, ce dernier ne peut pas être pénalisé sous la règle de projection contre la bande.

Les projections contre la bande peuvent être sanctionnées selon le jugement de l'arbitre par une pénalité mineure, une pénalité majeure ou une pénalité majeure assortie d'une pénalité de méconduite pour le match, ce jugement sera fondé sur la sévérité de la charge, l'impact avec les bandes.

Il incombe par ailleurs au joueur qui effectue la mise en échec de s'assurer que son adversaire n'est pas dans une position sans défense et, si tel est le cas, il doit éviter ou minimiser le contact.

Par directive expresse de l'IIHF, un joueur qui se met en vulnérabilité en faisant diverses actions (protection du palet en mettant leur corps en opposition, changement subit de direction...) reçoit une charge avec une force non excessive ou non inutile qui a comme conséquence d'être projeté contre la bande, il y aura lieu d'infliger une pénalité mineure pour projection contre la bande.

Exemple IIHF : <https://1drv.ms/v/s!AjCX2iEn3YuEgYF45w3cSmZBCfUnQQ>

Il y aura ainsi lieu **d'infliger une pénalité mineure pour projection contre la bande**, si l'action remplit tous les critères ci-dessous :

- Que le joueur chargé soit conscient de la présence du chargeur
- Que le joueur chargé se mette en position vulnérable
- Que le chargeur n'ait plus le temps d'adapter sa charge

Blind side hit (charge depuis son angle mort)

Définition

Un joueur qui charge un adversaire :

- Dans son angle mort, au-delà de sa vision périphérique,
- Alors que ce dernier est en position vulnérable
- Et qu'ainsi il ne pouvait pas le voir venir ou se protéger, sera pénalisé **selon les règles de la charge incorrecte**.

Ce sont par exemple les cas où un joueur charge un adversaire finissant son tir, joueur qui charge un adversaire en sortant du banc des pénalités...

Pour une charge qui correspond aux critères ci-dessus, le critère de différenciation de pénalité primordiale pour infliger cette pénalité est d'analyser si le joueur qui a effectué la mise en échec peut ou veut récupérer le contrôle du puck.

Faire trébucher (57-2)

57-6 / 24-8 Si un joueur poursuit un adversaire qui est en possession du puck et plonge sur la glace, frappe d'abord le puck loin avec sa crosse et fait ensuite tomber le joueur, une pénalité pour trébucher sera prononcée (mais aucun tir de pénalité ne sera accordé).

Précisions :

Pas de situation d'échappée : un joueur qui plonge et fait tomber un adversaire dans n'importe quelle zone en touchant d'abord ou après le palet, une pénalité mineure sera prononcée.

En situation d'échappée : un joueur qui plonge et fait tomber un adversaire dans n'importe quelle zone en touchant d'abord le palet, **une pénalité mineure sera prononcée**.

Si le joueur fait d'abord trébucher l'adversaire avant de toucher le palet, un tir de pénalité sera accordé

Bagarres (46-51) (modifications Septembre 2023)

Les bagarres ne font pas partie de l'ADN du Hockey sur Glace.

Des actions dangereuses ont été répertoriées ces dernières années, qui ont ou auraient pu causer une grave blessure. L'objectif de ces aménagements n'est pas de favoriser les bagarres MAIS de pénaliser plus sévèrement les joueurs et actions qui peuvent être dangereuses ou qui peuvent faire dégénérer une situation.

LA PÉNALITÉ DE DURETÉ POUR LES GARDIENS DE BUT

La pénalité de dureté (règle 51) ne peut être que de 2 minutes, il s'agit de sanctionner un coup de poing ou une gifle donnée avec ou sans le gant, directement à la tête d'un adversaire.

Ces actions ne méritent pas, selon l'opinion des arbitres, une pénalité majeure.

Pour la dureté, **LA SEULE EXCEPTION**, est pour le gardien de but, qui donne un coup de poing avec son bouclier à un adversaire **et que cette action a provoqué ou aurait pu provoquer une blessure**, dans ce cas la seule pénalité possible est **PÉNALITÉ MAJEURE ASSORTIE D'UNE PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH**.

Il n'y a plus lieu de pénaliser sous cette règle tous les coups de bouclier, mais de sanctionner les coups de bouclier qui ont ou auraient pu causer une blessure que ce soit à la tête, à la nuque ou à tout autre endroit du corps d'un adversaire (suivant le jugement de l'arbitre concernant l'élan, la force ou l'endroit visé)

PÉNALITÉ MINIMUM POUR BAGARRES

Pour toutes les autres actions (+ d'un coup de poing, un coup violent...), la pénalité MINIMUM qui doit être infligée sur la règle Bagarres (46) est 5 minutes de pénalité majeure (sans pénalité de méconduite pour le match automatique).

Il conviendra également de différencier les joueurs qui participeront à une altercation et d'autres catégories des participants selon les critères spécifiques ci-dessous. Une attention particulière des arbitres est requise pour ces autres joueurs.

Il est recommandé aux arbitres d'indiquer dans le(s) rapport(s) quel est le statut du joueur.
L'application de ces règles à la fois pour les équipes et les arbitres sera évaluée en début de saison.

RAPPORT D'INCIDENT POUR BAGARRE

Il n'y a pas lieu d'établir un rapport d'incident pour une 5' (sans pénalité de méconduite pour le match).

Pour les rapports d'incident avec méconduite pour le match il y aura lieu d'indiquer :” conformément à l'article 46 du règlement 2023-2024 et de la directive CARJ 2023-2024

FAUTE MÉRITANT UNE PÉNALITÉ SUPPLÉMENTAIRE (précisions Sept 2023)

Dans tous les cas, les rapports d'incident doivent inclure le détail des actions commises en lien avec les bagarres, les commissions de discipline pouvant sanctionner pour l'action globale ou pour chaque action spécifique.

- Si la faute commise (coup de tête, charge dans le dos, piquage, slew footing...) a été l'acte déclencheur de la bagarre, il y a lieu de pénaliser l'action de façon spécifique, en plus des pénalités pour bagarre.
- De la même manière, si **l'ACTION PÉNALISABLE A LIEU SUR UN “TEMPS MORT”** de la bagarre et que cela a pour objet de redémarrer la bagarre, il y a lieu de pénaliser spécifiquement les fautes commises.
- A l'inverse, si l'action pénalisable **A LIEU PENDANT L'ACTION DE BAGARRE**, il n'y a lieu que de pénaliser suivant la règle de la bagarre, suivant les critères d'agresseur ou de frappeur dangereux détaillés ci-dessous.

CLEFS DE RÉPARTITION DES PÉNALITÉS BAGARRES (modifiées sept 2023)

L'instigateur/l'initiateur de l'altercation

C'est le joueur qui par son action a provoqué l'altercation. Ce joueur pourra être déterminé par une ou plusieurs actions (liste non exhaustive)

- Distance parcourue
- Gants jetés en premier,
- Conduite en fonction d'un événement antérieur
- Premier coup donné,
- Posture, menace verbale ou attitude provocante,
- Volonté de faire « sortir » un joueur majeur de l'équipe adverse

L'instigateur sera puni de 5' + 2' + pénalité de méconduite pour le match

Si un joueur de chaque équipe veut se battre, il n'a pas lieu de déterminer s'il y a un instigateur.

Si un joueur est déclaré Instigateur d'une bagarre à laquelle il n'a pas participé, il sera puni d'une pénalité mineure et d'une pénalité de méconduite pour le match (2' + 20').

Le continuateur :

N'importe quel(s) joueur(s) qui persiste(nt) ou tente(nt) de se battre au cours d'une altercation après avoir reçu l'ordre de l'arbitre d'arrêter ou qui résiste aux juges de lignes pour se battre avec un adversaire.

Le ou les continueurs seront punis d'une pénalité majeure assortie d'une pénalité de méconduite pour le match. (5' + 20')

L'agresseur

* Sept 2023 - (le frappeur dangereux est inclus dans la catégorie Agresseur)

L'agresseur est un joueur ou gardien de but qui continue à frapper son adversaire alors que ce dernier est en position sans défense ou ne veut pas se battre. L'agresseur est celui par exemple qui a clairement pris le dessus sur une altercation mais continue à frapper son adversaire.

ET Par son équipement dangereux ou son action, il a ou aurait pu blesser un adversaire (mécanisme sur ses doigts, frapper par derrière un adversaire qui ne s'y attend pas, effectuer une prise qui aurait pu blesser un adversaire). Ce joueur doit être puni d'une Pénalité majeure assortie d'une pénalité de méconduite pour le match.

L'agresseur sera puni de 2' + 5' + pénalité de méconduite pour le match

Un joueur peut être à la fois agresseur et instigateur, il sera ainsi puni de 2' + 2 + 5' + PMM

Le 3ème homme :

C'est le premier joueur ou gardien de but qui intervient dans une altercation déjà commencée. C'est généralement cette action qui provoque un emballement de l'altercation.

Pour cette action, il sera puni (en plus des éventuelles pénalités majeure ou mineure) d'une pénalité de méconduite pour le match.

Le joueur qui ne fait que de se défendre

Un joueur qui se défend (même avec un coup de poing) contre un adversaire (instigateur ou agresseur) est considéré comme un participant non intentionnel.

S'il a riposté à des coups de poings, il pourra être puni soit d'une 2' (dureté) soit d'une 5' (bagarre).

Ce statut de combattant non intentionnel ne doit pas devenir la règle, la pénalité majeure doit être la norme pour 2 joueurs qui se battent et il est demandé d'appliquer sévèrement le statut d'instigateur, d'agresseur ou de frappeur dangereux.

Enlever son casque ou son maillot:

Tout joueur qui enlève son casque ou son maillot pour se battre se verra infliger une pénalité mineure pour attitude anti-sportive supplémentaire et une pénalité de méconduite pour le match, à moins qu'il ne soit déjà puni en tant qu'instigateur.

Ainsi la pénalité maximale pour un joueur sera de 2' + 2' + 5' + MPM.

A l'inverse d'enlever son casque ou son maillot (qui est une pénalité mineure spécifique), le fait d'enlever ses gants pour se battre fait partie des indices pour déterminer l'instigateur d'une bagarre et n'est ainsi plus pénalisé spécifiquement.

Si le joueur qui enlève son casque et/ou son maillot et que finalement il n'y a pas de bagarre, il sera puni d'une pénalité mineure assortie d'une pénalité de méconduite (règle 46-12 / 46-13 & 75.2 iv non claires et contradictoires).

Sortir du banc des joueurs ou des pénalités

S'il y a une altercation déjà commencée, le 1er et le second joueur de chaque équipe qui quittent le banc des joueurs ou des pénalités devront être pénalisés d'une pénalité de méconduite pour le match (en plus des pénalités mineures ou majeures encourues). Pour le joueur quittant le banc des pénalités, il aura lieu de le pénaliser en supplément d'une pénalité mineure.

Situations spécifiques du gardien de but

Geler le palet par le gardien de but (67.3)

Le gardien de but peut geler le palet

- Dans son territoire de but

ET

- Si au moment où il gèle, il subit une pression directe de la part d'un adversaire.

Dans les autres cas, il doit jouer le palet et s'il gèle le palet afin de créer volontairement un arrêt de jeu, il doit être puni d'une pénalité mineure.

Notamment, s'il décide de sortir de son territoire pour **“sauter sur un palet” contrôlé ou non par un adversaire** et qu'il le gèle suite à cette action avec la volonté de créer un arrêt de jeu.

Par exception, si afin de réduire l'angle de tir, **il avance vers le tireur en quittant son territoire**, alors il peut effectuer un arrêt **en dehors de son territoire de but avec ou sans rebond**.

Sur un rebond (dans ou hors de la zone), il faut déterminer s'il pouvait jouer le palet avec sa crosse ou si son action est une action normale pour un gardien de but.

Exemple de situation **non** pénalisable : https://1drv.ms/v/s!AjCX2iEn3YuE_FakytySqrB_YAKi?e=j5aOor

Exemple de situation pénalisable : https://1drv.ms/v/s!AjCX2iEn3YuE_FdFsw7DFAPV5iiU?e=CCGKLT

Pour le gel de palet dans la zone restreinte, cela doit être jugé comme les autres situations de retard de jeu par le gardien. Pouvait-il jouer le palet, et pas forcément vers un coéquipier ou de façon sûre.

Ainsi **un gardien qui sort de son territoire pour jouer le puck dans le trapèze et qu'il voit qu'il ne peut pas le jouer et le gèle, sera puni selon l'opinion de l'arbitre.**

Tir de pénalité (24.4)

Si le gardien fait une faute pendant l'exécution d'un tir de pénalité et que le tireur ne marque pas, le tir de pénalité doit être retiré.

Si lors du second tir, le gardien de but refait une faute toujours sans but accordé, le gardien de but est puni d'une pénalité de méconduite et le tir doit être retiré.

En cas de 3ème faute, le gardien est puni d'une pénalité de méconduite pour le match et l'arbitre accordera un but.

Si les pénalités encourues sont des pénalités mineures, il n'y a pas lieu de les inscrire quel que soit le résultat des tirs. Si ce sont une ou plusieurs pénalités majeures, les pénalités devront être infligées quel que soit le résultat du tir.

Exception : si le **gardien lance sa crosse pendant le tir de pénalité**, déplace **volontairement** la cage ou **enlève son masque**, le but sera accordé par les arbitres.

En cas de **déplacement accidentel** de la cage :

- Le but sera accordé si le déplacement de la cage a lieu avant le tir ET que le palet serait entré dans le but si la cage n'avait pas été déplacée.
- Si la cage a été déplacée après que le palet ait franchi la ligne de but (et pas dans le but), le tir de pénalité est réputé avoir été effectué et il n'y a pas lieu de le retirer.

Dans tous les autres cas, les arbitres refont tirer le tir de pénalité sans pénalité et sans changement de gardien ou de tireur.

Jeu par le gardien de but

67.3

- Si le gardien se sert de sa mitaine pour **lancer le palet en avant**, une pénalité mineure sera infligée pour retard de jeu quel que soit le joueur qui contrôle le palet en premier, sauf si le palet est récupéré par un adversaire et qu'un but est marqué sur la pénalité différée.

Une passe à la main régulière que ce soit vers l'arrière ou vers l'avant (sans le lancer) est autorisée par le gardien de but.

74-5

- En prolongation, le gardien qui est sorti pour être remplacé par un joueur supplémentaire, ne peut pas retourner sur la glace en refaisant un changement avant le prochain arrêt de jeu. En cas d'infraction, son équipe sera punie d'une pénalité de banc mineure pour retard de jeu.

Cours du jeu

But sur cage déplacée

Règlement 2023 - 63.7. But accordé

Si une cage est déplacée, que ce soit volontairement ou involontairement, **par un joueur ou un gardien à la défense**, avant que le palet n'ait franchi la ligne de but entre la position normale des poteaux, l'arbitre accordera un but si cette situation respecte les critères suivants :

- La cage est déplacée par l'action d'un joueur ou gardien à la défense
- L'attaquant, au moment où la cage est totalement hors de ses ancrages, devra être dans une position **«d'opportunité immédiate de marquer»**
- Le palet serait entré dans la cage, si cette dernière n'avait pas été déplacée.

L'opportunité immédiate de marquer s'entend sur des situations proches en temps du déplacement de la cage, n'ayant pas permis à l'arbitre de siffler le déplacement de la cage.

Ces situations excluent par définition les cas de rebond, de passe après le déplacement de la cage et ne caractérisent pas une "opportunité immédiate de marquer"

Cette situation peut être visionnée dans le cadre de l'assistance vidéo parmi l'un des 8 cas retenus (point 2).

Vidéo exemple validé par IIHF : https://1drv.ms/v/s!AjCX2iEn3YuE_QZBj9DOdep8Lj_k?e=vEfmxe

Il est de la responsabilité des 3 ou des 4 arbitres de **siffler immédiatement** dès que la cage est sortie de ses ancrages habituels.

Il y a une possibilité **de différer ou de ne pas siffler** si la cage est déplacée alors que l'équipe à la défense effectue une sortie de zone, **le gardien POUVANT remettre la cage dans ses ancrages**.

Cage déplacée (ajout août 2023)

La plupart des cages ne sont pas conformes

« The Goal posts must be kept in position by means of flexible pegs affixed in the ice or floor, but which displace the Goal Net from its moorings upon significant contact. »

Compte tenu de la diversité des cages, il est apparu après discussion avec des gardiens de but internationaux, qu'il fallait adapter les décisions en cas de déplacement normal des gardiens de but. L'absence de cages réglementaires ne devant pas impacter le jeu normal du gardien de but, notamment leur jeu pour se déplacer en prenant appui sur les poteaux.

Ainsi dans le cas de cages non réglementaires amenées à sortir des ancrages sur un déplacement normal, aucune pénalité ne pourra être infligée.

Il est demandé aux acteurs du jeu, de respecter cette tolérance en ne contestant pas des décisions à ces déplacements. Les gardiens seront pénalisés si leur action est considérée comme un jeu anormal.

Un point d'étape sera effectué en novembre.

Une action sera effectuée par la commission équipement pour recenser l'ensemble des situations (système d'ancrage, épaisseur de glace..) et proposera une solution pour garder l'équité du jeu.

Jeu par un attaquant sur un puck libre (ajout août 2023)

Dans le but de favoriser le jeu offensif tout en gardant les gardiens de but dans un environnement sécurisé, il est demandé aux arbitres de :

- pénaliser les cinglages violents et/ou sur les zones exposées, de pénaliser les piquages
- de laisser jouer sur des tentatives de jouer le puck avec comme conséquences des contacts crosse/ jambières

Avec comme critère :

- **Est ce que le joueur vient/veut jouer un puck libre**
- **ou est ce que le joueur veut récupérer un puck gelé ?**
- **Est ce un jeu normal**
- **ou est-ce une action exagérée sans maîtrise et avec risque de blessure**

Non changement de l'équipe fautive, choix du côté de l'engagement et temps mort

- Si l'arrêt de jeu est causé par l'équipe à la défense à la suite d'un déplacement accidentel de la cage.
- **Si l'arrêt de jeu est consécutif à un arrêt du gardien de but qui gèle le puck sur un tir de l'équipe adverse depuis sa moitié de patinoire "de défense". (nouveau 15/11/21)**
- Si l'équipe à la défense vient d'effectuer un dégagement interdit

Alors :

- aucun changement de joueur de l'équipe à la défense ne sera autorisé
- aucun temps mort ne pourra être demandé par l'équipe à la défense
- l'équipe à l'attaque aura le choix du côté de l'engagement

Un seul temps mort sera autorisé par arrêt de jeu et devra être demandé avant la fin de la procédure de changement.

Nota: l'équipe à la défense pourra faire le changement en cas de sortie du gardien pour un joueur supplémentaire et/ou remplacer un joueur blessé.

Choix du côté de l'engagement sur pénalité (76.2)

63-8 / 81-4

En plus des cas ci-dessus, à la suite d'une infériorité créée, l'équipe non fautive aura le choix du côté de l'engagement.

Pour ce choix, le centre de l'équipe à l'attaque devra informer le juge de ligne, ayant le palet pour engager, du côté de l'engagement. A ce moment-là, le juge de ligne montrera le côté de l'engagement et ce côté ne pourra pas être changé avant le prochain arrêt de jeu. Ce choix ne devra pas conduire à allonger le délai à l'engagement.

Règle 8 - Joueur blessé

Blessure manifestement grave nécessitant une intervention immédiate des secours : Arrêt du jeu immédiat.

Autres blessures : Lorsqu'un joueur est/semble 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 palet (*), à moins que celle-ci ne se trouve dans une position favorable d'opportunité de marquer un but.

(*) Un rebond du gardien ou une déviation d'un joueur ne sont pas considérés comme une reprise de la possession du palet.

Sauf sur une pénalité et si le jeu a été arrêté pour un ou des joueurs blessés, ce ou ces joueurs ne pourront pas participer à l'engagement suivant. Si après que le joueur ait été invité par les arbitres à rejoindre son banc, le joueur persiste à vouloir participer au jeu, le joueur sera pénalisé par une pénalité mineure pour retard de jeu.

Refus de jouer le puck (72)

Si un ou plusieurs joueurs refusent de jouer un puck "libre", les arbitres arrêteront le jeu et l'engagement aura lieu au point d'engagement le plus proche (sauf en cas de pénalité car l'engagement ayant lieu en zone de défense).

Ce cas est prévu :

- Pour la crosse haute,
- La passe à la main,
- Une situation de pénalité différée
- Tout autre cas selon le jugement des arbitres.

L'objectif de cette règle est d'arrêter le jeu à chaque fois qu'un joueur peut jouer le puck et s'en abstient afin de faire tourner le chronomètre (pénalité différée sur une infériorité, fin de tiers...).

Une équipe en contrôle du puck, peut ne pas jouer le puck vers l'avant (cas notamment du puck derrière la cage), aucun arrêt de jeu ne peut être sifflé pour ce cas.

Pour l'article 72.4, il s'agit d'un cas de "touch icing" non applicable suivant les règles de jeux IIHF.

Plongeon - Exagération (embelishment) (64.1)

Si les plongeurs ou simulations sont difficilement jugeables, les exagérations le sont plus, ainsi nous vous demandons de pénaliser de façon plus stricte les exagérations (pénalité de 2') en même temps que la faute originale.

Retarder le jeu (63) /ajustement de l'équipement (12)

- Un joueur qui arrête une action de jeu ou retarde le début d'une action de jeu pour réparer ou ajuster son équipement se verra infliger une pénalité mineure.
- Un joueur doit porter tout son équipement de protection sous son uniforme à l'exception des gants, du casque et des jambières de gardien. En cas de manquement à cette prescription, après un avertissement, une pénalité mineure sera infligée.
- Un joueur qui, après un avertissement, ne se conforme pas aux dispositions de la règle 12.1 se verra infliger une pénalité mineure.

But valable marqué du patin (37.4 - 49.2)

Rappel : Tout but marqué du patin est valable, A CONDITION que cela NE résulte PAS d'un coup de pied distinct au palet (KICKING MOTION).

Pour les cas de coup de pied au palet, il suffit que le palet ait été dévié par n'importe quelle crosse, à l'exception de celle du gardien de but, pour que le but soit valide.

Si le joueur donne un coup de pied au puck par l'intermédiaire d'un équipement (ceci inclut la palette de sa propre crosse) et que le but rentre dans la cage, le but ne sera pas valable.

Points clés pour prendre votre décision :

- Le joueur a-t-il levé son patin de la glace pour jouer le palet ?
- Est-ce que le mouvement du patin est dangereux pour un joueur ou un gardien de but adverse ?
- Est-ce que le mouvement du patin a donné de l'élan ou une vitesse supplémentaire au palet ?
- Le palet était-il à l'arrêt ou se déplaçait-il lentement avant le mouvement de coup de pied ?

S'il y a un doute sur le mouvement de coup de pied au palet, l'avantage va à l'attaque et le but doit être accordé.

Tir de pénalité - Temps restant (63.6 - 74.4)

UNIQUEMENT POUR LES DÉPLACEMENTS VOLONTAIRES DE LA CAGE ET SURNOMBRE VOLONTAIRE

Les tirs de pénalité pour **déplacement volontaire de la cage** ou **surnombre volontaire** (qui résulte d'une tactique de l'équipe) sont décernés :

- N'importe quand en prolongation,
- S'il n'y a pas assez de temps dans la 3ème période pour purger la pénalité (ce qui revient à dire dans les 2 dernières minutes)
- **Ou si compte tenu des pénalités, la pénalité ne peut pas être purgée pleinement dans le temps réglementaire.**

Exemple 1 :

Equipe A	3ème Période 3:00	Equipe B
A4 - 1:50		
A23 - 1:20		

Il reste 3'00 dans la troisième période à jouer, l'équipe A est punie d'une pénalité pour retard de jeu pour déplacement volontaire de la cage. Etant donné que la pénalité risque de ne pas pouvoir être purgée en entier (compte tenu des pénalités au tableau), il sera accordé un tir de pénalité. *(Le(s) but(s) potentiel(s) ne rentrent pas dans le raisonnement).*

Exemple 2 :

Equipe A	3ème Période 6:39	
A4 - 4:50		
A23 - 4:40		

Il reste 5'59 dans la troisième période, l'arbitre inflige une pénalité pour A1 (gardien) pour déplacement volontaire de la cage.

Cette pénalité ne pouvant pas être purgée dans sa totalité avant la fin du temps réglementaire, il sera accordé à B un tir de pénalité.

Pénalité de banc mineur (17.1)

Pour toutes les pénalités de banc mineur, **n'importe quel joueur de champ peut purger la pénalité**, il n'y a plus lieu de repérer les joueurs présents sur la glace au moment de l'infraction.
Cela concerne entre autres, le surnombre, la violation de la procédure de changement, le retard de jeu.

Si sur le même arrêt de jeu, une équipe est punie d'une pénalité de banc mineure (violation de la procédure de changement, d'engagement ou surnombre), et que ce sur le même arrêt de jeu, l'équipe est punie par une autre pénalité de banc mineure pour incorrections envers officiel ou attitude anti-sportive :

Il s'agit de 2 pénalités pour des actions de nature différente, cela conduira à une double infériorité et ainsi 2 joueurs différents devront se trouver au banc des pénalités.

Passe à la main

SI UN JOUEUR JOUE LE PUCK AVEC LA MAIN :

-Sans fermer la main sur le puck

-Sans jeter le puck

-Avec la paume ou le poing fermé

Et qu'il récupère le puck (lui-même) même en ayant créé un avantage, **le jeu doit se poursuivre**

Hors de la zone de défense, SI UN JOUEUR FAIT UNE DÉVIATION ET LE PUCK EST RÉCUPÉRÉ PAR UN JOUEUR DE LA MÊME ÉQUIPE

Selon le jugement de l'arbitre, le jeu peut être interrompu suivant différents critères :

- **Déviator volontaire** ou non en direction d'un coéquipier
- **Création** ou non d'un avantage important
- **Changement important** ou non de la trajectoire initiale

Jeu avec la main à l'engagement

Il est interdit de jouer l'engagement avec la main, pour cette action et **SANS AVERTISSEMENT** le joueur sera puni d'une pénalité de 2' pour retard de jeu.

Pour qu'un des 2 centres puissent jouer avec la main (sauf dispositions contraires liées à la règle de la manipulation du palet), il faut qu'un 3ème joueur contrôle le palet.

Sortie par une seule porte des 2 équipes

Le club recevant doit proposer une sortie à chaque fin de période par 2 portes séparées et avec un système ne permettant pas que les joueurs puissent se rencontrer.

Si le club a acquis une dérogation de la FFHG par une sortie sur une seule porte, la procédure est la suivante :

- L'équipe à domicile doit sortir en premier en prenant soin de ne pas conduire à des délais.
- L'équipe visiteur sortira dans un second temps, une fois que tous les autres joueurs à domicile sont sortis de la glace.

Les arbitres sont encouragés à effectuer un rapport d'incident si l'équipe à domicile sort en créant un délai anti-sportif.

Prérogatives des juges de ligne

Blessure sur une crosse haute

Ils pourront arrêter le jeu dans le cas d'une crosse haute à condition :

- Que cette faute n'ait visiblement pas pu être vue par les arbitres
- Que cette faute ne mérite uniquement qu'un 2'+2' (ni une simple pénalité mineure, ni une pénalité majeure)
- Que l'équipe fautive soit en possession du palet en zone d'attaque

But non vu

32-5 (VIII)

Les juges de lignes pourront arrêter le jeu si un but évident n'a pas été vu par l(es) arbitre(s)

En cas de présence d'assistance vidéo, la responsabilité des juges de lignes sera de retenir le temps et de le communiquer aux arbitres au premier arrêt de jeu. Dans ce cas, le juge de lignes pourra participer à la recherche de l'action.

Pour les crosses hautes et les buts, la décision finale reste à l'arbitre ou aux arbitres, il s'agit d'une aide supplémentaire, les juges de lignes devront être sûrs à 100% de leur décision.

Hors-jeu

Il n'y a plus lieu de déterminer si le joueur est en contact avec la ligne bleue au moment où le palet franchit celle-ci pour savoir s'il est hors-jeu ou non.

Aucun hors-jeu ne sera signalé si au moins un de ses patins se trouve toujours sur ou au-dessus de la ligne bleue (espace tri-dimensionnel sur la largeur et longueur de la ligne bleue).

Ex. : un joueur coupe la glace à la hauteur de la ligne bleue et saute pour éviter un shoot de son coéquipier qui tire entre la ligne médiane et la ligne bleue d'attaque. Tant qu'un de ses patins est au-dessus de la ligne bleue, il n'y a pas de hors-jeu.

A l'inverse, qu'en cas de hors-jeu différé, le joueur qui libère la zone devra toujours retoucher la ligne bleue avec un de ses patins pour se remettre en jeu.

La zone devant toujours être totalement libérée de joueurs attaquants pour qu'un hors-jeu différé puisse être effacé.

Il n'y a pas de hors-jeu si un joueur à la défense propulse le puck vers la zone neutre et que le puck fait un rebond sur un de ses coéquipiers et qu'il revient en zone de défense. Si des joueurs attaquants sont présents à ce moment en zone d'attaque, ils sont libres de jouer le palet.

Hors-jeu intentionnel (83.7)

Définition : Lorsqu'en situation de hors-jeu, une action est effectuée par un joueur attaquant dans le but de provoquer un arrêt de jeu et cela quelle que soit la raison, un hors-jeu intentionnel sera appelé. Dans ce cas, l'engagement suivant devra être effectué au zone de défense de l'équipe fautive.

Comme il n'y a plus de cas définis limitativement dans le règlement, les situations seront jugées si, selon l'opinion de l'arbitre, il y a une volonté apparente de créer un arrêt de jeu.

Un hors-jeu intentionnel sera également appelé si le joueur à l'attaque, en position de hors jeu, a l'information qu'il est hors jeu et qu'il continue son action ou touche le palet volontairement.

A l'inverse, il n'y a pas lieu d'appeler un hors-jeu intentionnel si un ou plusieurs joueurs de l'équipe à l'attaque font un effort pour libérer la zone et sont proches de la ligne bleue, au même moment qu'un tir est effectué vers la zone d'attaque.

Engagements

Tous les engagements auront lieu sur l'un des 9 points d'engagements.

Le ou les heads feront les engagements en début de chaque période en temps réglementaire, les juges de ligne pour les débuts de prolongation.

Le point d'engagement central sera réservé aux cas suivants :

- Début de période
- Après un but
- Après une erreur d'appréciation sur un dégagement interdit
- Après une substitution prématurée du gardien de but (si le palet est en moitié d'attaque)*

*Si le palet est dans la moitié de défense, le palet est engagé sur le point d'engagement le plus proche dans la zone où le palet se situait au moment de l'arrêt de jeu.

Sur une pénalité, l'engagement aura lieu en zone de défense de l'équipe fautive et le choix du côté de l'engagement sera laissé à l'équipe non fautive. Nombre de joueurs à l'engagement (76.2 - 82.2)

Sur une action de jeu, impliquant des pénalités mineures ou majeures pour chaque équipe, mais n'entraînant pas d'infériorité, il y a lieu d'engager au point le plus proche de la zone où était situé le palet à l'arrêt de jeu. (76.2)

Lieu d'engagement pour des crosses hautes (80.2)

En cas de crosse haute en zone neutre ou en zone d'attaque avec le palet récupéré par un joueur de la même équipe en zone neutre ou zone d'attaque, l'engagement aura lieu en zone neutre au point d'engagement le plus proche.

Il y a lieu de considérer à chaque fois, soit où le puck a été frappé par une crosse haute, soit où il a été récupéré par un coéquipier, et de sélectionner, en tout état de cause le point d'engagement le plus défavorable à l'équipe fautive.

Pour les crosses hautes en supériorité en zone d'attaque, il n'y a pas lieu d'engager en zone de défense de l'équipe fautive, l'engagement suivant, après ou sans but, aura lieu en zone neutre au point d'engagement le plus proche.

Lieu d'engagement palet injouable ou sur palet hors des limites (85.5)

Un puck sort des limites de la glace ou frappe un obstacle au-dessus de celle-ci, l'engagement suivant aura lieu au point d'engagement le plus proche dans la zone du tir, de la passe ou de la déviation.

Cette règle ne s'applique que si le règlement ne prévoit pas autre chose (hors-jeu, dégagement interdit, crosse haute, pénalité pour palet sorti au-dessus des plexis depuis la zone de défense, pénalité différée...).

Pour les pucks tirés, passés ou déviés depuis la zone neutre, l'engagement suivant aura lieu sur l'un des 4 points d'engagements proche des lignes bleues et ne donnant pas d'avantage territorial à l'équipe fautive).

Exemples :

- A5 tire le palet depuis sa zone d'attaque, le palet sort par-dessus les plexis. Engagement zone d'attaque de A au point d'engagement le plus proche.
- A5 tire le palet depuis sa zone d'attaque et A7 dévie le palet en zone d'attaque, le palet sorti par-dessus les plexis. Engagement zone d'attaque de A au point d'engagement le plus proche.
- B23 tire le palet depuis sa zone de défense et est dévié dans cette même zone par A5 et sort de la glace. L'engagement suivant aura lieu en zone de défense de B.

Pour les pucks injouables après qu'ils se soient logés sur le filet du but, l'engagement suivant aura lieu sur un point d'engagement de la zone où le tir, la passe ou la déviation aura eu son origine.

LA SEULE EXCEPTION, étant un joueur à l'attaque qui dévie un palet dans sa zone d'attaque avec la main et que le palet sort directement hors des limites, à ce moment là l'engagement suivant aura lieu au point d'engagement en zone neutre le plus proche

Mémento Incorrections et attitude anti-sportive

- Toute action vers un autre acteur du jeu ou toute autre personne (joueur, dirigeant d'équipe indiqué sur la feuille de match, spectateurs...) est punissable suivant la règle 75 « attitude anti-sportive » ANT
- Toute action envers un officiel du jeu (arbitre ou officiel de table de marque) est punissable suivant la règle 39 « incorrection envers officiel » OFF

Attitude anti-sportive (Règle 75) - ANT

	PÉNALITÉ MINEURE (joueur) ou DE BANC MINEURE (Dirigeant D'équipe Ou Joueur Non Identifié) - Utiliser un langage ou geste grossier ou abusif envers n'importe quelle personne - Toute action de jeter ou lancer un équipement vers la surface de jeu. - Frapper les bandes ou plexi avec tout objet ou pièce d'équipement (sauf en opposition à une décision d'un arbitre) - Si le joueur est au banc des pénalités, la pénalité mineure se rajoute à son temps de pénalité restant - * TOUT GESTE ANTI SPORTIF TEL QUE (SANS ÊTRE LIMITATIF) , TIRER LES CHEVEUX, RETENIR OU TENIR LA GRILLE...* SI CE GESTE A OU AURAIT PU BLESSER (SELON LE DEGRÉ DE VIOLENCE, LA FORCE APPLIQUÉE..), ALORS UNE Pénalité majeure assortie d'une pénalité de méconduite pour le match DOIT ÊTRE INFLIGÉE.
	PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE - Toute action d'un joueur (présent sur la glace, sur le banc des pénalités ou sur le banc des joueurs en étant identifié), QUI DANS LA CONTINUITÉ PERSISTE dans un comportement pour lequel il a été déjà puni d'une pénalité ANT de 2' - Tout joueur qui jette ou lance un équipement hors de la surface de jeu (sauf opposition d'une décision arbitre)
	PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH <u>Persiste dans une action :</u> - TOUT JOUEUR QUI PERSISTE dans un comportement qui lui a déjà valu une pénalité de méconduite - Tout dirigeant qui persiste dans un comportement qui lui a déjà valu une pénalité de banc mineure pour attitude anti-sportive <u>Actions spécifiques</u> - Toute action à la fin d'un match, consistant à utiliser un langage ou geste grossier ou abusif (dans ce cas, il n'y a pas besoin d'avoir déjà infligé une pénalité de banc mineure précédemment) - Toute action consistant à utiliser des gestes obscènes, des remarques à caractère racial ou sexuel - Toute action consistant à cracher ou jeter du sang vers un n'importe qui dans la patinoire - Toute action vers un dirigeant d'équipe par un joueur ou un dirigeant d'équipe qui a ou aurait pu causer une blessure. - Toute action d'interférence avec un spectateur qui n'est pas prévu autrement par la règle (spécificité FFHG)

Un joueur de champ à l'attaque qui se positionne devant le gardien de but adverse et qui s'engage dans des actions telles qu'onduler ses bras ou sa crosse devant le visage du gardien dans le but de le distraire, peu importe si le joueur de champ à l'attaque est positionné à l'intérieur ou à l'extérieur du territoire de but, se verra infliger une pénalité mineure (comportement anti sportif).

La pénalité de « Raillerie » n'existe plus, mais la situation est toujours punissable : si l'infraction est par un joueur identifié -> pénalité mineure (75-2 ii)

* Le comportement antisportif d'un ou plusieurs joueurs doit être interprété de façon étendue, en plus des cas édictés par le règlement. Il peut s'agir de shooter sur le gardien après un coup de sifflet, freiner en projetant de la neige sur le gardien, charger (si non punissable par ailleurs par une règle particulière) après le coup de sifflet, avoir un comportement pour inciter un adversaire à prendre une pénalité... Si le joueur persiste, il sera puni d'une pénalité de méconduite.

	PÉNALITÉ MINEURE (Joueur) ou DE BANC MINEURE (Dirigeant d'équipe Ou Joueur Non Identifié) - Contester une décision d'un arbitre (incluant les décisions de non-pénalité, de non but ...) - Utiliser un langage ou geste grossier ou abusif envers un officiel - UNIQUEMENT Un Joueur qui entre sur la glace dans le but de contester une décision - Frapper les bandes ou plexi avec tout objet ou pièce d'équipement - UNIQUEMENT un joueur pénalisé qui ne va pas directement au banc des pénalités ou au vestiaire après en avoir reçu l'ordre - Si le joueur est au banc des pénalités, la pénalité mineure se rajoute à son temps de pénalité restant - Tout comportement qui visiblement est une incorrection envers les officiels et qui ne rentrent pas dans les cas prévus par d'autres règles
	PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE Toute action d'un joueur (présent sur la glace, sur le banc des pénalités ou sur le banc des joueurs en étant identifié), QUI DANS LA CONTINUITÉ PERSISTE dans un comportement pour lequel il a été déjà puni d'une pénalité OFF de 2' <u>Les EXCEPTIONS pour une Pénalité de méconduite immédiate</u> - UNIQUEMENT un joueur qui reste dans le territoire des arbitres après avoir été averti ou qui rentre dans le territoire dans le but de contester une décision - UNIQUEMENT un joueur qui intentionnellement frappe ou tire le palet loin des arbitres sur un arrêt de jeu
	PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH <u>Persiste dans une action :</u> - Persister dans une action qui a déjà valu à un dirigeant d'équipe une pénalité de banc mineure - TOUT JOUEUR qui persiste dans un comportement qui lui a déjà valu une pénalité de méconduite <u>Actions spécifiques</u> - Toute action à la fin d'un match, consistant à utiliser un langage ou geste grossier ou abusif envers un officiel (dans ce cas, il n'y a pas besoin d'avoir déjà infligé une pénalité de banc mineure précédemment pour les coachs) - Toute action consistant à utiliser des gestes obscènes, des remarques à caractère racial ou sexuel envers un officiel. - Toute action consistant à cracher ou jeter du sang vers un officiel - Tout joueur qui jette ou lance un équipement hors de la surface de jeu, en opposition d'une décision d'un officiel de jeu. Il sera puni en outre d'une pénalité mineure - Toute action consistant de jeter ou lancer n'importe quel objet en direction d'un arbitre (<i>voir note 1</i>) - Toute action consistant à empêcher physiquement un officiel de jeu d'effectuer sa mission (<i>voir note 2</i>) - Toute action consistant à appliquer une force physique de quelques manières que ce soit (<i>voir note 2</i>)

Note 1 : Si un joueur shoot en visant un officiel de jeu, le touche ou aurait pu le toucher, cette action est punissable selon l'article 39-5-VI **PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH**. De même si le joueur par intimidation fait semblant de shooter sur un arbitre.

Ces cas ne doivent pas être confondus avec une action de jeu "normale" avec comme conséquence un palet touché et dévié par un arbitre. Les joueurs doivent être maîtres et responsables de leurs actions, mais ne doivent pas être pénalisés sous cette règle. Un rapport d'incident sans pénalité peut être rédigé, les instances disciplinaires analyseront à posteriori.

Note 2 : Dans ces cas, dans les rapports d'incident, il est préférable de ne pas utiliser les termes volontaires ou de façon violente, il s'agit d'une action vous concernant et vous ne pouvez pas appliquer un jugement objectif.

- Lorsqu'un capitaine, assistant capitaine ou tout autre joueur **sort du banc de joueurs pour remettre en cause ou protester contre une décision d'un officiel sur la glace** : Pénalité mineure (39.2 III)

Par ailleurs l'article 40 prévoit également d'infliger une pénalité de méconduite pour le match pour tout joueur ou officiel d'équipe qui, par ses gestes, humilie ou menace physiquement un officiel de jeu.

Le classement suivant les différentes catégories de sanction complémentaire n'est pour l'instant pas d'application dans les matchs, championnats ou tournois régis par la FFHG.

Code des pénalités

CODES FFHG DES PÉNALITÉS

CARJ - Formation TDM - Août 2023



Code Fr.	Explication de la pénalité en abréviation (règles)	2' BM	2'+2'	2'+20	5	5'+20	2+5+20	TP ou	10'	20'
EQU	Équipement non conforme / dangereux / crosse non réglementaire	X							X	
OFF	Incorrections et violence envers officiels	X		X					X	X
PRO	Projection contre la bande	X			X	X				
INC	Charge incorrecte	X			X	X				
DOS	Charge par derrière (ou dans le dos)					X				
CPA	Coupage	X				X				
COU	Coup de coude	X			X	X				
BAG	Bagarre*				X	X	X			X
TET	Coup de tête		tent.			X				
CTC	Charge contre la tête ou le cou	X				X				
PIE	Coup de pied (donné ou tentative)					X				
GEN	Coup de genou	X				X				
DUR	Dureté	X				X				
BAL	Balayage					X				
JET	Jet d'équipement	X						X	X	X
CCO	Charge avec le corps (hockey féminin)	X				X				
RET	Retenir	X						X		
RE-C	Retenir la crosse	X								
ACC	Accrocher	X				X		X		
OBS	Obstruction	X			X	X		X		
TRE	Faire Trébucher	X			X	X		X		
HBM	Harponner avec le bout du manche		tent.			X				
CRO	Charge avec la crosse	X				X				
HAU	Crosse haute	X	X			X				
CIN	Cinglage	X				X		X		
PIQ	Piquage		tent.			X				
JEU	Retarder le jeu (retard de jeu)	X						X		
PLO	Plongeon ou exagération	X								
DIS	Dissimulation du palet (fermer la main sur le palet)	X						X		
SUR	Surnombre	X						X		
AAD	Autres actions dangereuses					X				
ANT	Attitude antisportive	X							X	X

* Une pénalité majeure de 5' sans MPM peut être infligée pour bagarre ; des pénalités spécifiques sont prévues pour la bagarre : Instigateur (5+2+MPM) / agresseur (5+2+MPM) / instigateur ET agresseur (5+2+2+MPM) / 3ème homme (MPM) / combattant dangereux (5+MPM)

** uniquement pour GB avec geste qui a occasionné une blessure ou aurait pu blesser

2'bm Banc Mineur : mettre la lettre E = équipe et le code correspondant à la faute ; Exemple : surnombre = E 2' SUR.

TP mettre TP dans la case Mn, mettre le code de la règle qui inflige un tir de pénalité dans la case code de l'équipe fautive

BA mettre BA dans la case Mn, mettre le code de la règle qui inflige un but automatique dans la case code de l'équipe fautive

10' - 20' Les pénalités de méconduite pour le match (20') doivent être codées MPM quand elles sont additionnelles. Exemples : 5' CRO + 20' MPM
Dans toutes les autres situations, pour les 10', 20' et 25', inscrire le code de l'infraction ; Exemples : 20' - OFF, 10 - ANT/OFF/JET, 2' TRE & 10' OFF,

Annexe 1 - Décisions sur les gênes au gardien

(applicables sur toutes les divisions)

Il y a d'analyser l'ensemble des gênes au gardien (contact physique, contact avec la crosse...) pour déterminer si le gardien a été réduit dans sa capacité à faire son arrêt.

Vidéos IIHF : <https://1drv.ms/v/s!AjCX2iEn3YuEgo5Jl-dbCDjHgn9QHg?e=d7fnEd>

Pour l'assistance vidéo et les coachs challenges voir l'annexe 1

LE GARDIEN EST DANS SA ZONE - PAS DE CONTACT ENTRE LE GARDIEN ET L'ATTAQUANT

Un joueur attaquant est en position dans le territoire de but lorsque le puck traverse la ligne de but. Il n'affecte en aucun cas la capacité du gardien de but à défendre son but.	BUT VALIDÉ
Un joueur attaquant est en position dans le territoire de but lorsque le puck traverse la ligne de but. Il affecte la capacité du gardien de but à défendre son but.	BUT NON VALABLE
Un joueur à la défense dirige le puck dans son propre but alors qu'un attaquant se trouve dans le territoire de but. Le joueur attaquant n'affecte pas le gardien de but dans sa capacité de défendre son but.	BUT VALIDÉ
Un joueur attaquant patine devant le gardien de but juste à la limite du territoire de but, au même moment un but est marqué. Le joueur attaquant reste en mouvement et ne maintient pas une position importante dans le territoire de but devant le gardien de but.	BUT VALIDÉ
Un joueur attaquant patine devant le gardien de but, bien à l'intérieur du territoire de but, en même temps qu'un but est marqué. Le joueur attaquant reste en mouvement et, selon le jugement de l'Arbitre, a gardé une position importante dans la zone qui empêche le gardien de but de défendre son but	BUT NON VALABLE
Un joueur attaquant patine devant le gardien de but à l'extérieur du territoire de but, au même moment un but est marqué. Le joueur attaquant reste en mouvement et altère la capacité du gardien à défendre son but. Il n'y a pas de contact initié par l'attaquant avec le gardien de but.	BUT VALIDÉ
Un joueur attaquant reste en position sur la ligne ou en dehors du territoire de but et entrave la vision du gardien de but et nuit à sa capacité de défendre son but, un but est marqué.	BUT VALIDÉ
Un joueur attaquant reste en position dans le territoire de but et entrave la vision du gardien de but et nuit à sa capacité de défendre son but, un but est marqué.	BUT NON VALABLE

CONTACT PERTINENT AVEC LE GB AYANT RÉDUIT SA CAPACITÉ À DÉFENDRE SON BUT

Contact initié par	Action	Décisions
CONTACT DANS LA ZONE DU GARDIEN	Gardien	Accidentel ou en se replaçant pour faire son arrêt
		Volontaire méritant une pénalité
	Attaquant	Accidentel
		Non accidentel
	Un défenseur pousse ou force le contact entre l'attaquant et le GB.	L'attaquant fait les efforts nécessaires pour éviter le contact
		La faute du défenseur est telle qu'aucun effort ne peut être fait (TRE...)
		L'attaquant ne fait pas les efforts nécessaires pour éviter le contact
CONTACT HORS DE LA ZONE DU GARDIEN	Gardien	Accidentel ou en se replaçant pour faire son arrêt
		Volontaire méritant une pénalité
	Attaquant	Accidentel
		Non accidentel
	Puck libre	un Attaquant et un GB veulent jouer un puck libre
	Un défenseur pousse ou force le contact entre l'attaquant et le GB.	L'attaquant fait les efforts nécessaires pour éviter le contact
		La faute du défenseur est telle qu'aucun effort ne peut être fait (TRE...)
		L'attaquant ne fait pas les efforts nécessaires pour éviter le contact

Il a été demandé de pénaliser plus sévèrement les contacts entre un attaquant et un gardien de but et notamment lorsqu'un attaquant ne fait pas attention au gardien de but et "entre dans la cage" en ne se souciant pas de la sécurité du gardien de but.

L'effort nécessaire est notamment défini par le fait de freiner suffisamment tôt, de pouvoir ou vouloir changer de direction...
Il s'agit d'un jugement des arbitres suivant des critères précis mais subjectifs.

Lorsqu'un contact (par le corps ou la crosse) est initié par l'attaquant et que ce contact a libéré un puck détenu par le gardien, une telle action entre dans le champ de la règle OBS (art. 69 du règlement 2021-22) et peut être soumis à coach challenge.

En cas de coach challenge, si la vidéo n'est pas probante ou en cas d'impossibilité pour les arbitres de prendre une décision certaine, la décision sur la glace sera conservée et aucune pénalité pour coach challenge échoué, ne sera infligée.

Dans son jugement, l'arbitre doit accorder une grande attention à l'évaluation et la nature du contact avec le gardien de but ainsi que la position exacte de celui-ci au moment du contact.

Si un processus de juge de but vidéo n'est pas prévu et devant la multitude de cas prévus et la rapidité du jeu, nous demandons aux acteurs du jeu une attitude compréhensive vis-à-vis des décisions des arbitres

Principaux critères à considérer :

- Le gardien de but est-il capable de jouer son rôle et en cas de contact, a-t-il eu le **TEMPS DE RÉCUPÉRER SES CAPACITÉS À DÉFENDRE SON BUT.**
- **Qui est l'initiative du contact, le gardien, l'attaquant, le défenseur qui pousse l'attaquant**
- Le contact du joueur à l'attaque avec le gardien est à l'initiative d'un joueur à la défense.
- Le contact avec le gardien de but **a-t-il été fait à l'intérieur ou à l'extérieur du territoire de but.**
- **Un contact léger dans le territoire de but créant un léger déséquilibre peut engendrer une non validation**
- **Un contact léger ou à l'initiative du gardien ET cela en dehors du territoire ne peut PAS engendrer une non- validation**
- La présence d'un joueur à l'attaque dans la zone du gardien de but l'a gêné dans son déplacement ou l'a affaibli à défendre son but.
- Le contact du joueur à l'attaque avec le gardien est-il accidentel ou intentionnel.
- Le joueur à l'attaque a-t-il fait les efforts raisonnables pour éviter le contact avec le gardien de but ou a-t-il quitté immédiatement sa position dans le territoire de but
- Pas de contact physique mais la présence du joueur à l'attaque dans la zone du gardien a obstrué sa vision.

Annexe 2 - Assistance vidéo et coach challenge

Configuration de l'assistance Vidéo et des coachs challenge

Pour les matchs de Synergglace Ligue Magnus

Pour les matchs de Coupe de France, UNE NOTE D'INFORMATION SERA ENVOYÉE TOUR APRÈS TOUR

			DERNIÈRE MN T3 ET PROLONGATION VIDÉO	TIRS DE PÉNALITÉ
ASSISTANCE VIDÉO	CAGE DÉPLACÉE		CAGE DÉPLACÉE	CONTRÔLE DU GARDIEN DE BUT QUI QUITTE SON TERRITOIRE AVANT QUE LE PUCK NE SOIT TOUCHÉ AU CENTRE DE LA GLACE,
	PATIN		PATIN	GARDIEN DE BUT QUI JETTE SA CROSSE
	CROSSE HAUTE		CROSSE HAUTE	GARDIEN DE BUT QUI DÉPLACE LE BUT,
	FRANCHISSEMENT LIGNE		FRANCHISSEMENT LIGNE	LE TIREUR QUI TRANSPORTE LE PUCK AU DESSUS DE LA HAUTEUR NORMALE DES ÉPAULES,
	DÉLIBÈREMENT PAR ÉQUIPEMENT		DÉLIBÈREMENT PAR ÉQUIPEMENT	LE TIREUR QUI EFFECTUE UN «SPIN-O-RAMA» ILLÉGAL,
	ENTRÉE NON CONFORME		ENTRÉE NON CONFORME	LE TIREUR QUI NE MAINTIEN PAS UN MOUVEMENT CONTINU VERS L'AVANT, «DOUBLE-TOUCHE»/RE-BOND ETC.)
COACH CHALLENGE	GÈNE GB		GÈNE GB	
	HJ		HJ	
	ARRÊT JEU MANQUÉ (ÉQUIPE ATTAQUE)		ARRÊT JEU MANQUÉ (ÉQUIPE ATTAQUE)	
NON	TEMPS DU JEU		TEMPS DU JEU	
	PÉNALITÉ AVANT BUT		PÉNALITÉ AVANT BUT	
	AUTRES CAS		AUTRES CAS	

ASSISTANCE VIDÉO BUT



APPLICABLE

- Puck qui franchit entièrement ou non la ligne de but
- Puck qui entre dans le but avant que le cadre du but ne soit déplacé
Pour qu'une cage soit déplacée, il faut que l'un des ancrages ou les 2 soient complètement sortis de leur trou.
- Puck qui entre dans le but après un mouvement distinct de coup de patin évident
- Puck délibérément dirigé, frappé ou jeté dans le but par un joueur à l'attaque par tout moyen (sauf sa crosse) ou avec n'importe quelle partie de son corps ou de son équipe-
- Puck dévié directement dans le but par un officiel de jeu
- Puck frappé ou dévié dans le but avec une crosse haute, au-dessus de la hauteur de la barre transversale.
- Puck entré dans le but d'une manière conforme (puck non entré par un défaut de but par l'extérieur du but ou sous le cadre du but etc...)
- Les buts sur les tentatives de «tir de pénalité» ou la séance de «tirs aux buts décisifs» pour s'assurer de leur conformité avec les règles applicables.

Contrôle du gardien de but qui quitte son territoire avant que le puck ne soit touché au centre de la glace, gardien de but qui jette sa crosse, gardien de but qui déplace le but, le tireur qui transporte le puck au dessus de la hauteur normale des épaules, le tireur qui effectue un «spin-o-rama» illégal, le tireur qui ne maintient pas un mouvement continu vers l'avant, «double-touche»/rebond etc.)

NON APPLICABLE

- Puck qui entre dans le but avant (ou après) l'expiration du temps à la fin d'une période
- Puck qui entre dans le but comme la finalité d'une action continue dont le résultat n'a pas été affecté par un coup de sifflet sifflé par l'arbitre suite à sa perte de vue du puck ;
- Tous les autres cas non prévus

Dernière minute 3^{ème} tiers et prolongations

La règle du coach challenge ne s'applique pas, les arbitres vérifient les gênes au gardien, les Hors jeu et les arrêts de jeu manqués (équipe à l'attaque)

Assistance vidéo à l'initiative des arbitres

Articles 37-3 et 78

Les situations suivantes sont susceptibles d'être visionnées avec l'assistance vidéo :

1. Puck qui franchit entièrement ou non la ligne de but
2. Puck qui entre dans le but avant que le cadre du but ne soit déplacé*
Pour qu'une cage soit déplacée, il faut que l'un des ancrages ou les 2 soient complètement sortis de leur trou.
- ~~3. Puck qui entre dans le but avant (ou après) l'expiration du temps à la fin d'une période~~
4. Puck qui entre dans le but après un mouvement distinct de coup de patin évident
5. Puck délibérément dirigé, frappé ou jeté dans le but par un joueur à l'attaque par tout moyen (sauf sa crosse) ou avec n'importe quelle partie de son corps ou de son équipement (voir précision pour le patin N°4)
6. Puck dévié directement dans le but par un officiel de jeu
7. Puck frappé ou dévié dans le but avec une crosse haute, au-dessus de la hauteur de la barre transversale.
8. Puck entré dans le but d'une manière conforme (puck non entré par un défaut de but par l'extérieur du but ou sous le cadre du but etc ...)
- ~~9. Puck qui entre dans le but comme la finalité d'une action continue dont le résultat n'a pas été affecté par un coup de sifflet sifflé par l'arbitre suite à sa perte de vue du puck ;~~
10. Les buts sur les tentatives de "tir de pénalité" ou la séance de "tirs aux buts décisifs" pour s'assurer de leur conformité avec les règles applicables.
Contrôle du gardien de but qui quitte son territoire avant que le puck ne soit touché au centre de la glace, gardien de but qui jette sa crosse, gardien de but qui déplace le but, le tireur qui transporte le puck au dessus de la hauteur normale des épaules, le tireur qui effectue un "spin-o-rama" illégal, le tireur qui ne maintient pas un mouvement continu vers l'avant, "double-touche"/rebond etc.)

Si la règle du coach challenge ne s'applique pas, les arbitres peuvent vérifier (ou faire vérifier) les obstructions sur le gardien à leur discrétion.(dernière minute du match et prolongation)

Pour les cas 3 et 9, les dispositifs actuels ne permettent pas de visionner de façon optimale les situations et ne sont donc pas soumis à une assistance vidéo.

L'assistance vidéo ne concerne que les 8 cas ci-dessus (hors dernière minute et prolongation voir ci-dessous), il n'est pas autorisé d'utiliser la vidéo pour une autre situation.

L'assistance vidéo n'est jamais permise pour infliger une pénalité.

* Les buts sur cage déplacée sont également visionnables à l'initiative des arbitres pour déterminer l'occasion imminente de marquer.

Cette interdiction ne doit pas conduire en cas de but avec une possibilité de pénalité, d'infliger une pénalité potentielle sur la glace et attendre de l'assistance vidéo de pouvoir éventuellement l'annuler.

Précision :

Une Crosse haute qui ne fait pas rentrer le puck directement dans la cage (qui est récupéré par un coéquipier par exemple) n'est pas du ressort de l'assistance vidéo et doit être visionnée dans le cadre du **coach challenge (sauf dernière minute du temps réglementaire ou prolongation).**

Coach challenge

- Les coachs challenge sur la gêne au gardien sont d'application large, cela peut concerner tout cas physique, les contacts entre crosse et mitaine (palet ou non gelé...)
- Pour juger au mieux les situations de gêne au gardien, il est impératif de visionner plusieurs axes de caméra, de les visionner à vitesse normale (et au ralenti si nécessaire).
- **A la différence des tournois IIHF avec SETUP permettant coach challenge et/ou assistance vidéo, si les images ne sont pas concluantes, il n'y a pas lieu d'infliger une pénalité mineure pour coach challenge non réussi.**
- Ce point est d'autant plus vrai sur les hors jeu, où il faut une image claire et incontestable de l'absence de hors jeu pour pouvoir infliger la pénalité, en prenant en compte la parallaxe.
- **Sur toutes assistance video, coach challenge (et pour tout demande de retour de la CARJ) :**
www.arbitre-ffhg.fr/retour

La demande de coach challenge doit être effectuée avant la fin de la procédure d'engagement suivant les faits, les arbitres devant être attentifs aux demandes formulées.

Le coach doit préciser aux arbitres quelle est la situation à visionner.

Dans la dernière minute de la 3ème période et n'importe quand en prolongation, les buts seront visionnés à l'initiative des arbitres, uniquement pour les cas prévus et les cas de Coach challenge, et ceci sans demande de Coach challenge, sauf si le but n'a aucun risque d'être non valable.

Excepté le cas ci-dessus (dernière minute et prolongation), les buts avec interférence ou gêne au gardien ainsi qu'un hors jeu potentiel et une situation d'arrêt de jeu manqué ne sont que de la compétence du coach challenge (et pas de l'assistance vidéo).

3 décisions possibles

- « Décision sur la glace » confirmée par vidéo : Echec du Coach challenge -> pénalité
- « Décision sur la glace » infirmée par la vidéo
- VIDÉO NON CONCLUANTE -> « décision sur la glace » confirmée -> PAS DE PÉNALITÉ INFLIGÉE si coach challenge

Cette tolérance ne doit pas conduire les coaches à multiplier les demandes pour faire perdre du temps ou établir une tactique de jeu, dans ce cas, le coach challenge sera accepté, le visionnage effectué et l'éventuelle pénalité infligée.

Un coach challenge ne sera pas recevable (pas de visionnage, pas de pénalité) pour un Hors jeu ou un fait de jeu manqué créé par l'équipe à l'attaque, si le palet est ressorti de la zone d'attaque entre l'action et le but.

COACH CHALLENGE - SITUATIONS D'INTERFÉRENCE AVEC LE GARDIEN DE BUT

Les coaches ont la possibilité de demander un coach challenge sur la situation de but accordé ou de but non valable et uniquement en cas de situation d'interférence ou obstruction avec le gardien de but :

Dans la dernière minute de la 3^{ème} période et n'importe quand en prolongation, les buts seront visionnés à l'initiative des arbitres, uniquement pour les cas prévus et les cas de Coach challenge, et ceci sans demande de Coach challenge, sauf si le but n'a aucun risque d'être non valable.

Si la demande vient du coach qui vient d'encaisser le but,

Les arbitres devront déterminer si une action a restreint la possibilité pour le gardien de défendre normalement son but. Dans ce cas, le but n'est pas accordé, mais aucune pénalité ne pourra être infligée à l'équipe fautive (obstruction au gardien de but et autres pénalités visibles)

Si la demande vient du coach qui vient de marquer un but non accordé sur la glace

Les arbitres devront déterminer :

- S'il y a eu un contact initié par un joueur à l'attaque
- Si ce contact a été provoqué par un joueur à la défense qui a poussé, chargé ou bousculé et qui a provoqué le contact entre l'attaquant et le gardien de but
- La position de l'attaquant à l'intérieur du territoire de but n'a pas restreint le gardien de but dans sa capacité à défendre son but.

Dans le cas où le but est accordé et si une pénalité pour obstruction au gardien de but avait été annoncée pour cause de non-but, la pénalité sera annulée.

COACH CHALLENGE - SITUATIONS DE HORS-JEU

Le coach de l'équipe qui vient de prendre un but accordé sur la glace par les arbitres, peut demander un Coach challenge sur une situation de hors-jeu, à la condition que le palet ne soit pas sorti de la zone de défense entre la situation litigieuse et le but.

Compte tenu des contraintes techniques actuelles, il faudra une vision claire et manifeste d'une erreur d'un arbitre pour annuler le but (palet sorti, joueur visiblement hors-jeu ou sur une passe...). De la même manière, les pénalités pour Coach challenge infructueux ne seront infligées que si la situation à la vidéo est claire et qu'aucun hors-jeu n'aurait dû être sifflé.

En cas de but annulé suite à un Coach challenge sur hors-jeu, il y aura lieu de réajuster, au plus près, l'horloge au temps du hors-jeu..

Les juges de ligne continueront d'appliquer la règle, en cas de doute, le hors-jeu doit être sifflé.

COACH CHALLENGE - SITUATIONS D'ARRÊT DE JEU MANQUÉ

Fait de jeu manqué menant à un but dans la zone d'attaque qui aurait nécessité un arrêt de jeu.

Cela inclut (sans que ce soit limitatif) : Passe à la main , crosse haute, palet hors des limites

Ce ne PEUT PAS ÊTRE UNE PÉNALITÉ

Il faut que l'arrêt de jeu :

- Soit dans la zone d'attaque
- Provoqué par l'équipe à l'attaque
- Que le palet ne soit pas ressorti de la zone d'attaque

COACH CHALLENGE - PROCÉDURE

Si la demande de coach challenge est infructueuse (la décision des arbitres n'est pas retournée), l'équipe fautive sera punie d'une pénalité de banc mineure.

En cas de demande(s) supplémentaire(s) ne donnant pas raison au coach, l'équipe fautive sera punie d'une double pénalité de banc mineure.

Pour l'ensemble de l'assistance vidéo, en cas de difficultés techniques ou d'images non suffisantes pour prendre une décision certaine, la décision des arbitres avant visionnage fera foi (et aucune pénalité pour coach challenge infructueux ne sera infligée).

Aucune pénalité mineure ne peut être visionnée par l'assistance vidéo.

PROCÉDURE ASSISTANCE VIDÉO / COACH CHALLENGE

L'assistance vidéo est prioritaire sur le coach challenge.

En cas de doute sur un but, hormis les actions de coach challenge, les arbitres doivent indiquer qu'il va y avoir un visionnage.

Les coach challenge (un seul coach challenge par arrêt de jeu et par équipe) pourront être demandés après que la décision ait été confirmée ou infirmée.

Ex: si les arbitres demandent une assistance pour une crosse haute et que le but est confirmé, un coach challenge pour obstruction sur le gardien de but peut être demandé dans un second temps.

Si, alors que le palet est entré dans le but, les arbitres décident de ne pas valider un but pour une situation de gêne au gardien de but ou obstruction sur gardien de but (avec pénalité), les arbitres doivent :

- Se réunir afin que la situation soit claire pour les 4 arbitres
- Annoncer à la table de marque que le but n'est pas validé pour "gêne au gardien de but" ou annoncer la pénalité
- A ce moment-là, il peut y avoir un coach challenge.
- Les arbitres doivent annoncer à la table qu'un coach challenge a été demandé par l'équipe
- La décision et/ou la pénalité est infirmée ou confirmée
- Si l'autre équipe veut demander un coach challenge (en l'occurrence sur un hors-jeu), la procédure est la même

EXEMPLE D'ANNONCES DE LA TABLE DE MARQUE

- Le but est non validé pour une gêne au gardien de but
- L'équipe XXXX demande un coach challenge
- A la suite au coach challenge, le but est validé
- A la suite, au coach challenge, le but est non validé, 2 minutes de pénalité de banc mineur à l'équipe XXXXX

SYSTÈME VISIONNAGE - INDISPONIBILITÉ TECHNIQUE

Si, alors qu'une assistance vidéo est sollicitée par les arbitres ou qu'un coach challenge est demandé, le système n'est pas opérationnel pour une action quelque soit la période, il ne sera plus possible de faire appel au système de visionnage pour le reste du match, afin de respecter l'équité sportive entre les équipes.

Un rapport d'incident devra être impérativement rédigé et envoyé aux instances fédérales